

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Komunikasi Dasar Bahasa Inggris Berbasis Macromedia Flash Kelas V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Anggraini, W. (2018). Keanekaragaman Hayati Dalam Menunjang Perekonomian Masyarakat Kabupaten Oku Timur. *Jurnal Aktual*, 16(2), 99-106.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta. Rineka Cipta. (2013).
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Athiyah, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester II Kelas X SMA Berbasis Lectora Inspire The Development Of Biology Learning Media Of Material. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41-46.
- Azhar, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, N. A., Kartijono, N. E., & Dewi, N. K. (2020). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(1), 87-101.
- Dhani, F. R., & Brata, W. W. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire pada Materi Metabolisme Sel di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan. *Biologi Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 14(2), 42-48.

- Febiola, A., Syamswisna, S., & Tenriawaru, A. B. (2022). Validitas Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Submateri Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Berbasis Tumbuhan Kerajinan. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(1), 445-458.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Gaol, Y. M. L., & Darmana, A. D. A. (2022). Pengaruh Multimedia Lectora Inspire Pada Pembelajaran Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Termokimia. *Jurnal Sains Riset*, 12(1), 38-43.
- Hidayat, C., & Jaya, P. (2020). Pengembangan Materi Ajar Komponen Elektronika Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 96-103.
- Ilmi, S., & Trimulyono, G. (2018). Kelayakan Buku Ajar Berbasis Aktivitas untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Materi Fungi Kelas X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 7(3), 555-562.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(05), 148-156.
- Joni, J., Syamswisna, S., & Marlina, R. (2020). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 1(1), 14-25.
- Mandasari, D., Rahman, K., & Faishol, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 37-55.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248-258.

- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248-258.
- Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Siswa Untuk Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2). 151-157.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151.
- Primack, R.B. 1998. *Biologi Konservasi. Terj. A Primer of Conservation Biology*. Oleh: Supriatna J, Indrawan M, Krama dibrata P. Yayasan Obor Indonesia. Jakarta.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP.
- Ristiani, S. M. I., Triwoelandari, R., & Yono, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire Versi 12 pada Mata Pelajaran IPA Berbasis STEM untuk Menumbuhkan Karakter Kreatif Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 30-40.
- Safitri, A. O., Handayani, P. A., Sakinah, R. N., & Prihantini, P. (2021). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 116–128.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, D. A., & Santoso, A. M. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Atlas Elektronik Pada Materi Keanekaragaman Hayati Tumbuhan. In

Prosiding Seminar Nasional Kesehatan, Sains dan Pembelajaran (Vol. 1, No. 1, pp. 857-865).

Sarip, M., Amintarti, S., & Utami, N. H. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Media Ajar E-Booklet Untuk Siswa SMA/MA Materi Keanekaragaman Hayati. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 43-59.

Shalikhah, Norma, Dewi, Ardhin, Primadewi, and Muis, Sad, Iman. "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran." *Warta LPM* 20, No. 1 (2017): 9–16.

Simamora, R. A., & Yogica, R. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire tentang Materi Jaringan Hewan untuk Peserta Didik Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 125–133.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Yulianto, D., & Juniawan, E. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Dengan Pendekatan Scientific Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 15(1), 1-16.

Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430-439.

Zulfiati, H. M. (2014). Pengaruh pembelajaran IPS berbasis ICT (Information and Communications Technology) dengan aplikasi Lectora Inspire terhadap hasil belajar siswa. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 1(1), 39-58.



THE
Character Building
UNIVERSITY