

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., & Ahmadi, L. 2010. *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arda, Saehana, S., & Darsikin 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyat, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrining. 2016. Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, November*, 593-607-Halaman 597.
- Athiyah, U. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Semester Ii Kelas X Sma Berbasis Lectora Inspire. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 41.
- Atmawarni. 2016. Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27.
- Dewi,N. Murtinugraha, R.& Arthur, R. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
- Dimiyati & Mujiyono 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gusliani, Hamidah, A., & Hakim, N. (2020). Al-Jahiz : Journal of Biology Education Research Al-Jahiz : Journal of Biology Education Research, 1(1), 34–43.
- Halim Wijaya, A., & Fransisca, F. (2015). Aplikasi Edukasi Biologi Tentang Sistem Reproduksi Manusia Berbasis Flash CS3 di SMP Buddhi Tangerang. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 4(2), 1.
- Hamalik, O 2002. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Haviz, M. 2013. Dua Sistem Tubuh: Reproduksi dan Endokrin. In *Jurnal Saintek: Vol. 5(2)* (pp. 153–168).
- Hermawan, H., Hamdani, N. ., & Nurdiansah, E. 2017. Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbantuan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Journal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 265–277.
- Kimball, J. W. 1991. *Biology*. Jakarta: Erlangga.
- Kurniawari, I. 2013. *Modul Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.

- Kurniawati, I.D. & Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
- Latifah S, Yuberti, Y, & Agestiana, V. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16.
- Linda, Erviyenni, Noer, A. M., Nur, Oktavianti, A., & Sellyna, D. N. 2016. Development of Lectora Inspire as Interactive Multimedia Chemistry Learning in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(3), 188–196.
- Marlina, R Syamswisna, & Joni. 2017. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. *Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 1(1), 14–25.
- Mayer, R. E. 2014. Incorporating Motivation Into Multimedia Learning. *Learning and Intruction*, 29, 171–173.
- Muhammad, M. 2014. *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Skripta Media Kreatif.
- Muslish. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-formal TPQ. *Jurnal Dimas*, 16(2), 215–234.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. 2018. Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237.
- Purba, S., & Irwan RS Tambunan. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire untuk Mata Pelajaran dan Pengukuran Listrik Kelas X di SMK Swasta Imelda Medan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(1), 24–34.
- Rahmayanti, D. 2020. Pengembangan media pembelajaran pengolahan dan penyajian makanan Indonesia menggunakan aplikasi Lectora Inspire. *Evaluation in Education*, 1(2), 19–26.
- Riduan. 2011. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan, & Akdon. 2020. *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, et. al. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Shalikhah, N. D. 2016. Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif*, XI(1), 101–115.
- Shalikhah, N. D. 2016. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Intraktif. *Jurnal Cakrawala*, 11(1), 111.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Training Teachers Exceptional Children: A Sourcebook*. National Center for Improvement Educational System.