

DAFTAR RUJUKAN

- Andrianti, Y. (2016). Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*. 5(9): 58–68.
- Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* Untuk Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Materi Termodinamika. *Seminar Nasional Edusainstek*. 152–156.
- Boleng, D. (2004). *Bakteriologi Konsep-Konsep Dasar*. UMM Press.
- Campbell, N. A., Reece, B., Urry, L., & Minorsky, P. (2004). *Neil A. Campbell* (D. Gale (ed.); Seventh Ed).
- Dianawati, E. (2018). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Video *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*. 16(2): 1–80.
- Fajar, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. *Jurnal Pengajaran MIPA*. 3(2): 101–114.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan *Software Powtoon* pada Materi SPLDV. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika*. 3(2): 44–51.
- Hamilton, G. (2006). *Kingdom of Life-Monera*. Lorenz Educational Press. 1
- Hasbullah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis *Powtoon* Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran. *Jurnal Bioedukasi*. 9(2): 124–131.
- Holiwarni, B. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (*Computer Assisted Instruction/Cia*) Untuk Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal Sorot*. 9(1): 17–24.

- Irianto, A. (2008). *Tinjauan Umum Mikrobiologi Lingkungan*. In *Mikrobiologi Lingkungan* (pp. 1–41).
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., & Kerja, L. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media *ScreenCast-O-Matic* Mata kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D. *Jurnal Siliwangi*, 3(1): 214-219.
- Kuswanto, J., Walusfa, Y., Artikel, S., Korespondensi, A., Ratu Penghulu No, J., Sari, K., Baru, T., Raja Tim, B., Ogan Komering Ulu, K., & Selatan, S. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*. 6(2): 58–64.
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 255–262.
- Lestari, A. sri. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Journal Al-Ta'dib*, 6(2): 84–98.
- Limbong, Tonni. (2020) Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktik. yayaan kita menulis.
- Mayer, R. (2014). *Incorporating Motivation Into Multimedia Learning*. *Learning and Instruction*, 29: 171–173.
- Munandi, Y. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*. Referensi(GP Press Group).
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. In *Antimicrobial agents and chemotherapy*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, P. (2020). *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu*. Universitas Sanata Dharma.
- Nurdiansyah, E. (2018). Media Kajian Kewarganegaraan Pengembangan media pembelajaran berbasis *PowToon* pada perkuliahan. *Jurnal Civics*. 15(1): 1–8.
- Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). Pengembangan multimedia interaktif *powtoon* pada mata pelajaran ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas xi ips di sma negeri 1 singosari. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 11(1): 71–79.

- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*. 6(1): 9–19.
- Riduwan, A. (2011). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta.
- Riduwan, A. (2015). *Rumus Data dalam Analisis Statistika* (p. 18). Alfabeta.
- Sampieri, R. H. (1994). *Surfactant Science and Technology*. 89(1): 634.
- Setyosari. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). *Training in Making Powtoon-Based Learning Media in Education 4.0. International Journal of Business, Economics, and Social Development*. 1(2): 72–80.
- Surasmi, A. (2016). Pemanfaatan Multimedia Untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. In *Temu Ilmiah Nasional Guru* (pp. 593–607).
- Suyanto, M. (2003) *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi. 402.
- Tortora, G. J., Funke, B. R. & Case, C. L., (2010). *Microbiology an introduction 10th edition, Pearson edition, Inc., Publishing as Pearson Benjamins Cummings, San Francisco*. 1301
- Wadhwa, A. (2002). *Britannica Lessons Natural Resources I Kingdoms: Monera, Protista and Fungi Useful Plants and Animals Leaves*. Encyclopaedia Britannica.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Zunaidah, F. N., & Amin, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan Dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara Pgri Kediri. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*. 2(1): 19–30.

