

DAFTAR RUJUKAN

- Akdon, & Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Al-Kindi, S. S., & Al-Suqri, M. N. (2017). Mobilizing Learning: Using Moodle and Online Tools via Smartphones. *International Journal of Knowledge Content Development & Technology*, 7(3), 67. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.5865/IJKCT.2017.7.3.067>
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 BARRU. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*, 434–442. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/10594/6211>
- Asykur. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart Apps Creator Pada Matapelajaran Al-Qur'an Hadist Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswadi Mts Negeri 2 Lamongan*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Azis, R., Mushawwir, T., & Abd, M. (2018). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya*, 461–466.
- Branch, R. M. (2020). Instructional Design. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *Teknologi*, 10(2), 55–66. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>
- Busa, Y., Agusriandi, A., Elihami, E., & Muthmainnah, M. (2020). Bimbingan Teknis Pembuatan Media Pembelajaran Digital secara daring oleh civitas akademika ditengah pandemi Covid-19. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 158–165.
- Cindy, T. W. M. (2021). *Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA

- Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(04), 746–760.
- Ermawati, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Domino Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas Xi Ma Negeri 1 Bulukumba. *Jurnal Idaarah*, Vol. I, No. 1, Juni 2017, I(1), 3–4.
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Purnama, Y. I., Abdullah, G., & Saleh, M. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Ideas Publishing.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Limbong, T. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=npLzDwAAQBAJ>
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., & Amirullah, G. (2018). Pengembangan Mobile Learning Sistem Koordinasi Berbasis Android. *Bioeduscience*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.29405/j.bes/53-58121334>
- Irnin Agustina Dwi, A., Dasmo, & Ria Asep, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>
- Irnin Agustina Dwi, A., Ria Asep, S., & Dandan Luhur, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- Istiawan, N., & Kusdianto, H. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Myologi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pjkr Pada Mata Kuliah Anatomi. *JP.JOK (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(1), 13–19. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i1.174>
- Khairaty, N. I., Taiyeb, A. M., & Hartati, H. (2018). Identifikasi Miskonsepsi Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah Dengan Menggunakan Three-Tier Test Di Kelas Xi Ipa 1 Sma Negeri 1 Bontonompo. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.26858/jnp.v6i1.6037>
- Khasanah, K., & Rusman, R. (2021). Development of Learning Media Based on Smart Apps Creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kominfo. (2017). Survey Penggunaan TIK 2017. Retrieved from www.kominfo.go.id
- Kusnadi, Muhsinin, S., & Sanjaya, Y. (2015). *Buku Saku Biologi SMA*. Kawan Pustaka. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=QxWH%5C>

- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Kognitif Peserta Didik Sma. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7504>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning Media. *International Journal of Computer Science Issue (IJCSI)*, 11(1), 168–174. Retrieved from www.IJCSI.org
- Molly, W., Nini, A., Feida, N. I., & Kafkaylea. (2020). *Teori Belajar dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Edu Publisher. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=vTYDEAAAQBAJ>
- Munawaroh, I. (2021). Modul Belajar Mandiri. In *Teori Belajar* (p. 183). Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. In *Umsada Press*. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>
- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-based learning media on human respiratory system material for high school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 109–116. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.25111>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. Retrieved from <https://books.google.co.id/books?id=1ZgQEAA>
- Pamungkas, E. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Berbantuan Smart Apps Creator Pada Materi Metabolisme Kelas XII*. Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Perbawa, I. G. B., & Adiarta, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smartphone Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknologi Jaringan Berbasis Luas (WAN). *Jurnal Pendidikan Teknik ...*, 9(3), 232–242. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/23670>
- Pujianto, S., & Ferniah, R. S. (2016). *Buku Siswa Menjelajah Dunia Biologi 2: Untuk Kelas XI dan MA* (2nd ed.). Solo: Tiga Serangkai.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1–7. Retrieved from <http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27>