

## DAFTAR PUSTAKA

- Ana, R. F. R. (2018). Penggunaan Model Four D Dalam Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Pada Mahasiswa STKIP PGRI Tulungagung. *Pedagogy: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 64–74. <https://ejournal.upm.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/14>
- Arifiyyati, M. F., Rofi'ah, N. L., & Listyono, L. (2023). Correlation between scientific literacy with higher order thinking skills and self-efficacy in biology learning. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi dan Biologi*, 5(2), 166–176.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asril, M., MT Simarmata, M., Sari, S. P., Indarwati, Arsi, R. B. S., Afriansyah, & Junairiah. (2022). *Keanekaragaman Hayati*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Ayuardini, M., Info, A., & Pembelajaran, M. (2022). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook pada Pembahasan Biologi*. 15(4). <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v15i4.14924>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. A., Kartijono, N. E., & Dewi, K. (2020). Pengembangan Media Audio-Visual Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Indonesia Di Sekolah Menengah Atas Audio-Visual Media Development Learning Material of Biological Diversity in High School. *Bioma*, 9(1), 87–101.
- Dewi, R., Budiarti, R. S., & Aina, M. (2018). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Bermuatan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Bakteri Bagi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Biodik*, 3(1), 17–26. <https://doi.org/10.22437/bio.v3i1.4878>
- Fanani, Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Kurikulum 2013. *EDudeena*, 2(1), 57–76.
- Ferlianti, S., Nurbani, A. R., Rusdiana, D., & Rahma, I. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif SAC (Smart Apps Creator) Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1), 13–24.
- Fikri, A. A., Wijayanti, R., Laila, N., & Zain, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android “Siperah” Pada Materi Sistem Peredaran Darah. *NCOINS: National Conference Of Islamic Natural*

*Science*, 1(1), 35–48.

- Haka, N. B., Asih, P. A. S., Anggoro, B. S., & Hamid, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Nilai Sains Sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas XI Mata Pembelajaran Biologi Di Tingkat SMA/MA. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.25134/quagga.v13i1.3202>. Received
- Hasan, M., Milawati, TahrinTasdin, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, E. S. W. H. O. M. L. (2016). *Buku Siswa Biologi Untuk SMA/MA Kelas X Peminatan Matematika dan Ilmu Ilmu Alam*. Klaten: Intan Pariwara.
- Iskandar, D., & Senam. (2019). Studi Kemampuan Guru Kimia SMA Lulusan UNY dalam Mengembangkan Soal UAS. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(1), 65–72.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, & Berlian, M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator Pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal basicedu*, 5(6), 6349–6356.
- Khasanah, Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of E-Learning Smart Apps Creator (Sac) Learning Media for Selling Employees on Paid TV. *Akademika*, 9(2), 129–143. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.819>
- Lubis, D. A. (2022). Analisis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Tematik Kelas II SDN 028230. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 238–241. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.194>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Maxtuti, I. O., & Ambarwati, R. (2019). Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa Sma Kelas X the Development of Comic of Biodiversity As Media Learning in Class X Senior High School. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(2), 128–133.
- Muhammad, M., Maradjado, C., & Nurdin, N. (2018). Rumah Adat Berbasis Android. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi dan Komputer*, 4(2), 23–36.
- Nababan, D., Seran, K. J. T., Informasi, T., Timor, U., Timor, U., & Timur, N. T. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android

- Pada Pelajaran Biologi Kelas 1. *Generic*, 15(1), 20–23.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 7(1), 50–59.
- Nirmalasari, Santiani, & Rohmadi, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *EduSains*, 4(2), 74–94.
- Nurmalasari, P., Andyhapsari, D., & Marizka, S. P. (2019). Keanekaragaman Jenis Bunga di Bantul sebagai Sumber Belajar Biologi Berbasis Potensi Lokal. *Jurnal Bioeducation*, 7(2), 56–65.
- Oktaviana, S., & Okra, R. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Android Di SMA Negeri 1 Kapuk IX. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 403–414.
- Parata, T. P. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi Terhadap Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Negeri Kota Palembang. *JEMG; Jurnal EcoMent Global*, 3(2), 139–166.
- Pebrianti, F. (2019). Kemampuan Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, December, 93–98.
- Puspa Putri, D. A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 10(3), 156. <https://doi.org/10.31602/tji.v10i3.2230>
- Rahmah, U., Muhfahroyin, & Asih, T. (2022). Pengembangan Soal Biologi Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dengan Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Edubiologk*, 3(2), 30–40.
- Ridhwan. (2017). Tingkat keanekaragaman hayati dan pemanfaatannya di Indonesia. *Jurnal Biology Education*, 1(1), 1–17.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Riswanda, J. (2018). Pengembangan Soal Berbasis Higher Order Thinking Skill (Hots) Serta Implementasinya di SMA Negeri 8 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 49–58.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*

- (Cetakan I). Yogyakarta: Deepublish.
- Saharjo, B. H. (2016). *Pengendalian Kebakaran Hutan Dan Atau Lahan Indonesia*. Bogor: IPB Press.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Solekha, F. N., Noer, S. H., & Gunowibowo, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *jurnal pendidikan matematika unila*, 8(1), 274–282.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&d dan Penelitian Pendidikan)* (Sutopo (ed.); Kedua). Bandung: ALFABETA.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Sujarweni, W. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Jakarta: Pustaka Baru Press.
- Susanti, E., Nurhamidah, D., & Faznur, L. S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *DIALEKTIKA*, 8(2), 178–200. <https://doi.org/10.15408/dialektika.v8i2.24717>
- Susatya, A. (2020). The growth of flower bud, life history, and population structure of rafflesia arnoldii (Rafflesiaceae) in Bengkulu, Sumatra, Indonesia. *Biodiversitas*, 21(2), 792–798. <https://doi.org/10.13057/biodiv/d210247>
- Suseno, D. . P., Maryati, S., Suharno, & Bambang. (2018). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Peminatan Matematika dan Ilmu Ilmu Alam*. Erlangga.
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal TEKNOIF*, 8(1), 19–

24. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>.
- Tabrani, M. B., Puspitorini, P., & Junedi, B. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis android Pada Materi Kualitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 163–172. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.42943>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Triyanti, M., & Suswati, E. (2020). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Biologi Materi Sistem Saraf Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas XI SMAN 4 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 9(1), 14–27.
- Ulfah, N. D., Sugiarti, S., & Salempa, P. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Hidrolisis dalam Model Discovery Learning. *Chemistry Education Review*, 5(1), 2597.
- van Berlo, E., Díaz-Loyo, A. P., Juárez-Mora, O. E., Kret, M. E., & Massen, J. J. M. (2020). Experimental evidence for yawn contagion in orangutans (*Pongo pygmaeus*). *Scientific Reports*, 10(1), 1–11. <https://doi.org/10.1038/s41598-020-79160-x>
- Wahdan Wilsa, A. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Buku Teks dalam Pembelajaran Biologi di SMA. *Mangifera Edu*, 4(1), 62–70. <https://doi.org/10.31943/mangiferaedu.v4i1.42>
- Wahyuni, T., Sopiandi, I., & Raharjo, S. (2020). Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Berbasis Android. *INFOTECH journal*, 6(2), 36–43. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/infotech/article/view/836/510>
- Widhiyani, I. A. N. T., Sukajaya, I. N., & Suweken, G. (2019). Pengembangan Soal Higher Order Thinking Skills Untuk Pengkategorian Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.23887/jppm.v8i2.2854>
- Wijayanti, D. S., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Elasi dengan Soal HOTS Berbasis Android pada Peserta Didik Kelas VIII. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1278–

1290.

Yenti Juniarti, Sutisna, I., A.J.Pauweni, A., Maarif, R. D., Gustiana, E., & Fitriana. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam menggunakan Smart Apps Creator Menanamkan Nilai Agama dan Moral Anak di Masa Pandemi. *Penelitian Kolaboratif Dana BLU FIP*, 2, 1249.

Zakaria, P., Ismail, S., & Kiu, I. P. I. (2020). Pengembangan instructional video berbasis multimedia untuk materi sistem koordinat. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS*, 2013, 87.