

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, A., Putri, W., Syahdilla, M. I., Info, A., & Law, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Google Site pada Misteri Hukum Newton di SMA Islam Al-Hidayah. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 80–85.
- Anggraini, E. N. (2022). Kefektifan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Idaaratul 'Ulum*, 4(1), 33–46. <https://jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/205/206>
- Arda, A., Saehana, S., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77. <http://jurnal.pasca.untad.ac.id/index.php/MitraSains/article/view/66>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall Game Quis Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Bryan, Kim., Beatty, Richard., & Goldstein, N. (2019). *Mengenal Sistem Reproduksi Manusia*. Bandung: PT Pakar Raya.
- Campbell, N. A., Reece, J., & Urry, L. (2010). Biologi, Edisi Kedelapan Jilid 3 Terjemahan: Damaring Tyas Wulandari. *International Journal of Social Ecology and Sustainable Development*, 1(1), 170.
- Candriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. *LphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 8–17.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan e-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Delfira, A., & Yogica, R. (2021). Validasi Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5, 33–39.
- Dewi, Ryan, C., A., & Sarwi Yulianto, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual Dengan Teknologi Multimedia Untuk Peningkatan Penguasaan Konsep Dan Pengembangan Karakter Siswa SMA Kelas XI. *Unnes Physics Education Journal*, 4(3), 1–9. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.

- Fitriiningtyas, E., Redjeki, E. S., & Kurniawan, A. (2017). Usia Menarche, Status Gizi, Dan Siklus Menstruasi Santri Putri. *Preventia : The Indonesian Journal of Public Health*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.17977/um044v2i2p58-56>
- Gervais, S. (2020). *Transformation Reproduktions and Development*. Canada: SOFAD.
- Hiedayat, sa'ad wazis, & Sulistyowati. (2010). Lurus Berubah Beraturan Pada Mata Pelajaran Fisika Bagi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 86–99.
- Isnaini, L., Agustina, D. K., & Sulistiana, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Animalia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Sma/Ma. *Biodidaktika : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2), 36–44.
- Isran, R., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Kusumanyas, L. (2017). *Sistem reproduksi Makhluk Hidup*. Medan: Istana Media.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi (Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)*. Padang: Kademia.
- 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), 191-201.
- Manshur, U., & Ramdlani, M. (2020). Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pai. *Al Murabbi*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.35891/amb.v5i1.1854>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Morissa. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Nazmi, S., & Zulfa. (2021). Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMA 2 Lubuk Basung. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

3(5), 2854–2860.

- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nursanti, I. (2018). Buku Ajar Keperawatan Maternitas Asuhan Keperawatan Perempuan Usia Reproduksi Dan Menopause. *Asuhan Keperawatan Perempuan Usia Reproduksi Dan Menopause*, 1–274.
- Pahlifi, D. M., & Fatharani, M. (2019). Android-Based Learning Media on Human Eespiratory System Material for High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 109-116.
- Pakpahan, Andrew, F., D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menullis.
- Pane, A., & Dasopang, M, D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3 (2), 333–352.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Prawiradilaga. D .S., Ariani. D., H. H. (2016). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: PT Fajar Interpretama Mandiri.
- Prawirowidjojo, M. (2008). *Memahami Kanker Prostat*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Purnama, D. H., Hubeis, M., & Matindas, K. (2019). Efektivitas Komunikasi Pembelajaran Melalui Media Website Untuk Materi Ajaran Fisika (Kasus Siswa Kelas 3 SMAN 1 Jakarta Pusat). *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 7(1).
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Widhi, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang: Jurnal Pengabdian*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Putri, D, A, H., Ardi, Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media

- Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Sel untuk Peserta Didik Kelas XI SMA/MA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 230–237.
- Rahmawati, i, S., Roekhan, & Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(1), 1323–1329.
- Rejeki, Adnan, M, F., & Sonang, P. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 338–343.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika untuk Penelitian (Administrasi Pendidikan-Bisnis-Pemerintahan-Kebijakan-Ekonomi-Hukum-Manajemen-Kesehatan) Cetakan ke-7*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A, A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Rusydiah, E. F. (2015). *Media pembelajaran: implementasi untuk anak di Madrasah Ibtidaiyah: buku perkuliahan Program S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya*. IAIN Sunan Ampel Press.
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa, Z. (2021). Pengaruh Game Word Wall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828>
- Siswono, D. T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slamet. (2003). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepuplish.
- Sugianti, Y. H. R. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Akademik dan Research Institute.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Suni'yah, S, L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 1(1), 1–18.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi*

Pendidikan Dasar, 1(2), 160–171.

Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces*, 1(1), 95–105.

Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Villasari, A. (2021). *Fisiologi Menstruasi*. Kediri Jawa Timur: Strada Fress.

Yasin, A. N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *Bioedu*, 6, 169–174.

Yatim, F. L. (2005). *Penyakit kandungan: myoma, kanker rahim/leher rahim dan indung telur, kista, serta gangguan lainnya*. Yayasan Obor Indonesia.

Yorska, V., & Yoristiono. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Google Site Tentang Materi Sistem Sirkulasi Darah pada Manusia untuk Peserta Didik Kelas XI MIPA SMA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2), 55–61.

Yuliani H, K., & Winata, H. (2017). Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(1), 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>