

DAFTAR RUJUKAN

- Aina, Mia. (2013). Pengaruh Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi terhadap Motivasi dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP 19 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Universitas Jambi Seri Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Anam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 2(1), 41–48.
- Arianti. (2017). Urgensi Lingkungan Belajar yang Kondusif dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Jurnal Kependidikan*, 11(1), 41-62.
- Aryaningrum, K., & Pratama, R.E. 2018. (Penggunaan) Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Harmony*, 2(2).
- Aulia, N, W., & Aina, Mia. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan untuk Sisswa SMA Kelas XI MIA. *Jurnal Biodik*, 2(1), 20-26.
- Azhari. (2015). Peran Media Pendidikan Dalam Meningkatkan Kemanpuan Bahasa Arab Siswa Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 43–60.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Budiarti, R.S., Harlis, Subagyo, A., Muswita, & Aina, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Filmora bagi MGMP Biologi Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 1170-1180.
- Budiningsih, A. C. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Campbell, N.A., Reece, J.B., Taylor M.R., Simon, E.J., Dickey, J.L., & Hogan, K. . (2020). *Campbell Biology: Concepts & Connections* (10th ed.). Hoboken: Pearson Education Inc.
- Dalimunthe, R., & Rohani. (2022). Development of Interactive Learning Media Based on Lectora Inspire on Excretion System Materials. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(5), 2159-2167.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Remaja Rosdakarya.
- Davis, Patricia., Dinwiddy, Robert., Morgan, Ben., Goldstein, Natalie., Wood, Ian., Woodford, C. (2019). *Sistem Saraf dan Panca Indra*. Bandung: PT Pakar Karya.
- Eka, Mahmud, M. (2020). *Teknologi Pendidikan Konsep Dasar dan Aplikasi*. Mulawarman University Press.

- Fauzani, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire dalam Pembelajaran Tamrin Lughah pada Siswa Kelas VII MTS Ibnul Qoyyim Putra. *Jurnal UIN Sunan Kalijaga*, 1–6.
- Firdaus, M.A., & Mahardika, A.I. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Kemagnetan dan Pemanfaatannya di Kelas IX dengan Metode Demonstrasi. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2(1), 80-90
- Fikri, H. & Madona, Ade, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Greedler, M. E. (2011). *Instruction and Learning* (T. Wibowo (ed.)). Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Gusliani, G., Hamidah, A., & Hakim, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Lectora Inspire 17 Pada Materi Mamalia Untuk Siswa Kelas X SMA. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 23.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A SixThousand-Student Survey of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.
- Imbar, K., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 04(01), 108–120.
- Ismail, S. (2022) Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256-269.
- Isroqmi, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Jhoni, M., Afrizah, T., & Rahma, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Fisika *Flipbook* Menggunakan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 9(1), 141-146.
- Joni, J., Syamswisna, S., & Marlina, R. (2020). Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA. *EduNaturalia: Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 1(1), 14.
- Kustandi, Cecep., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di*

Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

- 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.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVII(1), 97–111.
- Martinis, Y. (2010). *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Parsada Press.
- Mas'ud, M. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora* (3rd ed.). Yogyakarta: Pustaka Shonif.
- Novitasari, P. (2010). *Kunci Hafalan Biologi SMA*. Yogyakarta: Jogja Bangkit Publisher.
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 672-682.
- Nurdiansah, E., Hamdani, N. A., & Hernawan, H. (2017). Pengaruh Multimedia Berbantuan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 256–277.
- Otoluwa, Y., Eraku, S., & Yusuf, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Yang Diintegrasikan dengan Camtasia Studio Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Sistem Informasi Geografis. *Jambura Geo Education Journal*, 1(1), 1–8.
- Pane, A & Dasopang, M. . (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Paulsen, F., & Waschke, J. (2018). *Sobotta Atlas of Anatomy Head, Neck and Neuroanatomy* (16th ed.). Germany: Elsevier.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Kuliah Fisika Moder. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 455-467.
- Prameswari, D. P., & Rahayu, T. S. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran *Cooperaktve Learning* Tipe Make A Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 202-210.

- 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).
- Purnamasari, R., & Santi, Dwi, P. (2017). *Fisiologi Hewan*. Surabaya: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel.
- Puspita, Laila. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 79-88.
- Putri, D, A, H., Ardi, Alberida, H., & Yogica, R. (2021). Validitas Media 108 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
- Rachmawati, Wijayanti, R., & Kartika, Era, D. (2021). *Media Mobile Learning pada Matematika: Berbasis Pendidikan Karakter dalam Menunjang Revitalisasi SMK*. Malang: Media Nusa Creative.
- Rachmawati, D. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Rahmawati, i, S., Roekhan, & Nurchasanah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(1), 1323–1329.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2): 196-208.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika Untuk Penelitian (Administrasi Pendidikan- Bisnis- Pemerintahan- SosialKebijakan- 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.
- Rosi, P. D. (2019). *Mengenal Sistem Indra dan Saraf Manusia*. Sukoharjo: Graha Printama Selaras.
- Sadikin, Ali & Hakim, N. (2017). *Dasar-Dasar dan Proes Pembelajaran Biologi*. Jambi: Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi.
- Saladin, K. S., C. A. Gan, dan H. N. Cushman. (2013). *Anatomy & Psikology: The Unity Of Form and Function 8 Edition*. McGrawHill Education: New York.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja

Presindo.

- Sari, A. K., Rahmiati., Rosalina, L., Irfan, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran perawatan wajah berbasis android pada kompetensi tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 7(3), 602-606.
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. (2020). *Desain Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal WARTA LPM*, 20(1), 9–16.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., Russell, J. D. (2017). *Instructional Technology and Media for Learning* (9th ed.). Predana Media.
- Sudarisman, S. (2015). Memahami hakikat dan karakteristik pembelajaran biologi dalam upaya menjawab tantangan abad 21 serta optimalisasi implementasi kurikulum 2013. *Jurnal Florea*, 2(1), 29–35.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Surtiretna N., Purwanto, & Susanto, R. (2018). *Mengenai Sistem Saraf*. Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Suryani N., Setiawan, A., & P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyitno, S. (2016). Pengembangan multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101-109.
- Tarigan, D. & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200.
- Tarumasely, Y. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis *Self Regulated Learning*. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 8(1), 54-65.
- Titin, & Kurnia, I. (2022). Studi Literatur : Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 2(1), 1–6.

- Wahyuningsih, A. N. (2012). Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 19-27
- Widodo, H. (2019). *Memahami Sistem Saraf Manusia*. Semarang: Mutiara Aksara.
- Widodo, H. (2019). *Sistem Saraf Manusia*. Semarang: Ghyyas Putra.
- Yudha, R. I. (2019). Strategi Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di SMA Negeri 3 Kota Jambi. *Elektrik : Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 2(2), 232
- Zuhri, M. S., & Rizaleni, E. A. (2016). Pengembangan Media Lectora Inspire dengan Pendekatan Kontekstual pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pythagoras*, 5(2), 113–119.