

DAFTAR PUSTAKA

- Ageng Jelly Purwanto, R. S. D. G. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDIFERENSIASI BERBASIS ANDROID PENDAHULUAN Implementasi kurikulum merdeka untuk sekolah non SMKPK maupun non sekolah penggerak mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2022 / 2023 . Berdasarkan surat keputusan Kep. *Jurnal Pendidikan Riset Matematika*, 5(2), 131–142.
- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. UNS Press.
- Anwar, S. A. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI BERBASIS OPENOFFICE IMPRESS PADA MATERI SISTEM PERNAPASAN DI KELAS XI SMAN 8 LUWU UTARA Skripsi*. 3, 1–23.
- Arafah, M., Arifuddin, A., Rompegading, A. B., Irfandi, R., Nur, M., Nasser P, M. K., Yani, A., Rijal, S., & Upe, A. (2023). Development of Macca Biology Learning Media Based on Android Software Andromo. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9955–9963. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.4638>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo.
- Ashaver, D. (2013). The Use of Audio-Visual Materials in the Teaching and Learning Processes in Colleges of Education in Benue State-Nigeria. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME)*, 1(6), 44–55. <https://doi.org/10.9790/7388-0164455>
- Çimer, A. (2012). *What makes biology learning difficult and effective : S tudents ' views*. 7(3), 61–71. <https://doi.org/10.5897/ERR11.205>
- Daryanto. (2013). *INOVASI PEMBELAJARAN EFEKTIF*. YRAMA WIDYA.
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bito, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020).

- Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7613>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA OPERASI PADA MATRIKS. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51. <https://doi.org/10.24853/fbc.7.1.51-60>
- Haviz, M. (2016). Research and development; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna. *Ta'dib*, 16, 1.
- Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 1(1), 28–36. <https://ojs.umm metro.ac.id/index.php/lentera/article/view/90>
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran

Matematika Berbasis Android untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 2(8), 2715–2722. <https://www.neliti.com/publications/469955/pengembangan-media-pembelajaran-matematika-berbasis-android-untuk-mengoptimalkan>

Inayah Saleh, H., Jumadi, O., Biologi, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar Jl Daeng Tata Raya, F. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas VIII SMP Negeri 2 Bulukumba Effects of Teaching Aids Media Through Learning Outcomes on Circulatory Sistem Sub Unit Class VIII Junior High School 2. *Jurnal Sainsmat*, IV(1), 7–13. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>

Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Matematis Anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>

Juraev, A. R. (2019). USING THE ISPRING SUITE SOFTWARE TO EVALUATE FUTURE TEACHERS' PROFESSIONAL COMPETENCIES. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4, 755–762.

Kim, Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students' Perceptions Erceptions Rception of. *Language Learning & Technology*, 17(3), 52–73.

Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>

Kusuma, N. R., Mustami, muh. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif power point ispring suite 8 pada konsep sistem ekskresi di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.unm.ac.id/9707/>.

- Kuswanto, J. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI KELAS XI. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.21927/ijubi.v2i2.1139>
- Lestari, A. I., Senjaya, A. J., & Ismunandar, D. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan appy pie untuk melatih pemahaman konsep turunan fungsi aljabar. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1–9.
- Lestari, T. A., Handayani, B. S., & Suyantri, E. (2023). Validasi Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Siswa SMA. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 11(1), 738. <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v11i1.8070>
- Martiningsih, R. R. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Himpunan Dengan Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8. *Jurnal Teknodik*, 35. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v21i3.344>
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Mustami, M. K. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aynat Publishing.
- Nastiti, R. D., Fadiawati, N., Kadaritna, N., & Diawati, C. (2012). *Development Module Of Reaction Rate Based On Multiple Representations Ruli Dwi Nastiti 1 , Noor Fadiawati 2 , Nina Kadaritna 2 , Chansyanah Diawati 4 Pendidikan Kimia Universitas Lampung*. 1–15.
- Nofitasari, A., Lisdiana, L., & Marianti, A. (2021). Development of My Biology App Learning Media Based On Android Materials of Food Digestion Systems as Student Learning Source at MA. *Journal of Innovative Science Education*, 9(3), 70–78. <https://doi.org/10.15294/jise.v9i2.38670>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran

interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>

Novianti, D. A., & Susilowibowo, J. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan*, 03(01), 1–9.

Novitasari, Anindita Trimura Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>

Nurkamilah, S., & Muthmainnah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Jarak Jauh untuk Guru Biologi Tersertifikasi. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 172–183. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3414>

Prawirahartono, S. (2013). *SMA MA Kelas XI Konsep dan Penerapan Biologi Kelompok Peminatan MIPA SMA Kelas 11 Kurikulum 2013 Revisi*. bailmu.

Pritakinanthi, A. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan iSpring untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*.

Putra, N. (2015). *Research & Development*. PT Raja Grafindo Persada.

Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), 2009–2018.

Putri, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di Sma Negeri 2 Banda Aceh. *Skripsi :Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh*, 108. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/10021/>

- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring Di Sma Wisuda Kota Pontianak. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Renggani, S. A., & Priyanto, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 233–241. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur : Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v7i2.7702>
- Rusdiana Putri, K. D., Muhlis, M., & Ramdani, A. (2021). The Validity of Android-Based Biology Teaching Materials to Improve Students' Concept Mastery. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 9(2), 199. <https://doi.org/10.33394/jps.v9i2.4202>
- Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72. <https://doi.org/10.33830/jp.v14i2.358.2013>
- Septanto, H., Dirgantara, H. B., Informatika, P., Kreatif, F. I., & Kav, I. K. J. P. S. (2020). Perancangan media pembelajaran pengenalan hewan berbasis animasi multimedia untuk anak-anak Tk. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109.
- Setiyaningsih, G., Prasetyo, M. A. W., & Hidayah, D. U. (2019). Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran pada SMP N 1 Nusawungu Berbasis

- Smartphone Android. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 18(2), 246–256.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.365>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2023). Using Android-Based Learning Media Using Smart Apps Creator (SAC) to Increase Motivation Students Learn Biology. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 5(1), 25.
<https://doi.org/10.29300/ijisedu.v5i1.10467>
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan media pembelajaran sejarah berbantuan ispring suite 6.2 untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99.
- Suryani, I. F. (2016). Pengembangan Majalah BIORE (Biologi Reproduksi) Submateri Kelainan dan Penyakit pada Sistem Reproduksi Sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa SMA/MA. *Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 3.
- Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., & Sugandi, M. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Praktikum Virtual Berbasis Android Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *BIO EDUCATIO: (The Journal of Science and Biology Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.31949/be.v5i1.2243>
- Susanto, L. H., Rostikawati, R. T., Novira, R., Sa'diyah, R., Istikomah, I., & Ichsan, I. Z. (2022). Development of Biology Learning Media Based on Android to Improve Students Understanding. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 541–547. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1334>
- Sutjipto, B., & Kustandi, C. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.

- Tegeh, I. M., Jampel, N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu 88.
- Thoriqul, A. (2015). Perancangan dan Implementasi Aplikasi “ABATA” sebagai Media Pembelajaran Menulis Huruf Hijaiyah Berbasis Android. *Skripsi Sarjana Pada Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Watrianthos, R., Handayani, R., Hasibuan, R., Ambiyar, A., & Refdinal, R. (2022). Students’ Perceptions of Android-Based Interactive Multimedia in Learning Biology. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5010–5016. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3044>
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruraji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Yustriani, A., & Zulfiani, Z. (2023). Development of Android Based Educational Games as Learning Media on the Concept of Coordination System for Grade XI High School Students. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(3), 608–624. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.30656>
- Zaini, A. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn Bandulan 1 Kota Malang. *Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*, 1–14. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>