

### Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Jakarta: Refika Aditama.
- Arifin, Z., Destiansari, E., & Amizera, S. (2020). Pengembangan Mobile Virtual Laboratorium pada Pembelajaran Praktikum Materi Pencemaran Air. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*. 5 (2), 123-130.
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2020). Developing BTEM-based Virtual Biology Laboratory to Improve Students' Critical Thinking Skills on the Concept of Bacteria. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 216-227.
- Asih, W., & Eka, S. (2014). *Metodologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara halaman:153.
- Astuti, I, A, D., Dasmoo., & Sumarni, R, A. (2016). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Ayre, C., & Scally, A. J. (2014). Critical values for Lawshe's content validity ratio: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 47(1), 79-86.
- Babateen, H, M. (2011). The role of Virtual Laboratories in Science Education. *International Conference on Distance Learning and Education IPCSIT vol.12*, 100-104
- Bashooir, K., & Supahar, S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran fisika berbasis STEM. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*, 22(2), 219-230.
- Branch, R, M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Candiasa, I, M. (2010). *Statstika Multivariate Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, E, R, S., & Prasetyo. (2015). *Virtual laboratorium dalam pembelajaran biologi materi Eubacteria berbasis karakter. Prosiding SEMNAS SAINS & ENTREPRENEURSHIP II*. Hal: 277-284.

- Fatmala, D., & Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Android* pada Materi Plantae untuk Siswa SMA Menggunakan Eclipse Galileo. *Biodik*, 2 (1). Hal 1- 6.
- Fonna, T, M., Adlim., & Ali, S, M. (2013). Perbedaan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa melalui Penerapan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia di SMA Negeri Unggul Sigli. *Jurnal Biotik*. Vol. 1 (2). Hal: 67-136.
- Gregory, R. J. 2004. *Psychological Testing: History, Principles, and Applications, 4<sup>th</sup> Edition*. United States of America: Pearson Education, Inc.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen Dan Bisnis (JRMB) Fakultas Ekonomi UNIAT*, 2 (2). Hal: 169-178.
- Jaya, H. (2012). Pengembangan Laboratorium Virtual untuk Kegiatan Praktikum dan Memfasilitasi Pendidikan Karakter di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol 2 (1). Hal: 81-90.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti., & Nur, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Jimat Menggunakan Articulate Storyline. *Jurnal Analisa*. 6 (2), 197-208.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28(4), 563-575.
- Lepiyanto, A. (2014). Analisis Keterampilan Proses Sains Pada Pembelajaran Berbasis Praktikum. *BIOEDUKASI Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*. 5 (2), 156-161.
- Marjan, J., Arbyana, I.B, P., & Setiawan, I.G.A, N. (2014). Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Biologi dan Keterampilan Proses Sains Siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*. 4 (1).
- Maryanti, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Superkelas Pisces (Ikan) Berbantuan Praktikum Virtual pada Mata Kuliah Zoologi Vertebrata. *Unnes Science Education Journal (USEJ)*. 5 (3), 1424-1431.

- Maryuningsih, Y., Manfaat, B., & Riandi. (2019). Penerapan Laboratorium Virtual Elektroforesis Gel dan Polimerase Chain Reaction (PCR) Sebagai Pengganti Praktikum Riil. *Phenomenon*. Vol. 09 (1), Hal: 48-64.
- Maryuningsih, Y., Manfaat, B., Riandi., & Rustaman, N. (2019). Design Development Research Approach in Developing Gel Electrophoresis Virtual Laboratory to substitute Real Practicum. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*. Vol 8 (1), Hal: 64-75.
- Masada, C., & Dachmiati, S. (2016). Faktor Pemengaruh Perilaku Siswa dan Mahasiswa Menyontek. *SOSIO-E-KONS*. Vol. 8 No. 3, hal: 227-233.
- Noviar, D. (2016). Pengembangan Ensiklopedi Biologi Mobile Berbasis *Android* Materi Pokok Pteridophyta Dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013. *Cakrawala Pendidikan*. Th. XXXV, No. 2.
- Pahrudin, A & Pratiwi, D, D. (2019). *Pendekatan Saintifik dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Pada MAN di Provinsi Lampung*. Lampung: Pustaka Ali Imron.
- Permendikbud No. 65. (2013). *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Peterson, C. (2003). Bringing ADDIE to life: Instructional design at its best. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227-241.
- Purnomo., Sudjino., Trijoko., & Hadisusanto, S. (2009). *Biologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, Y., Gloria, R, Y., & Mulyani, A. (2018). The Effectiveness of Bioentrepreneurship Learning Using Comics on the Sub Concepts of Angiosperms for High School Students. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*. Vol 7(2): 159-172.
- Sadikin, A & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol.5 No.2.
- Saifullah. (2020). *Modul Pembelajaran SMA: Biologi*. Kemendikbud: Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, DIKDAS dan DIKMEN.

- Setyana, E., Pukan, K. K., & Rudyatmi, E. (2020). Efektivitas Edmodo dalam Pembelajaran Praktikum Jaringan Tumbuhan terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 4 Magelang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 9(2), 199-214.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*. Vol 5 (3). Hal: 116-125.
- Surahman, E., & Surjono, H, D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Biologi SMA Sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Volume 4, No 1. Hal: 26-37.
- Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H (2017). Pengembangan Instrumen Penelitian Proses Berbasis KKN. *Proceeding Semnasvoktek*, 2, 249-254.
- Thomas, J., Rajaraman, N., Zaidi, N., Linn, A., & Rea, P. (2015). *Integrated Anatomy E-Tutorial Designed by Medical Student, Combining Articulate Storyline 2 with Images from Anatomy.TV. Proceedings of EDULEARN15 Confrence, Barcelona, Spain.*
- Tim MGMPs Biologi. (2018). e-Modul Biologi. Kemendikbud: Direktorat Pembinaan SMA.
- Tim Pusat Penilaian Pendidikan, Kemendikbud. (2019). Panduan Penilaian Kinerja. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan.
- Triyanti, M. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal BIOEDUKATIKA*. 3 (2). Hal: 9-14.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik* Vol. 17 (4). Hal: 438-447.
- Widiartini, N, K. (2017). Uji Validitas Instrumen Pengukuran Kualitas Modifikasi Motif dan Bahan Pada Kain Tenun Mastuli. Seminar Nasional Riset INOVATIF di UNDIKSHA.
- Wilson, F. R., Pan, W., & Schumsky, D. A. (2012). *Recalculation of the critical values for Lawshe's content validity ratio. Measurement and Evaluation in Counseling and Development*, 45, 197-210.

- Yasin, A, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline Materi Sistem Reproduksi Manusia Kelas XI SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*. Vol. 6 No.2.
- Yumini, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar di SMK Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 04 Nomor 03. Hal: 845 – 849.

