

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. G., dan Ridwan, T. (2008). Implementasi *Problem-Based Learning* (PBL) pada Proses Pembelajaran di BPTP Bandung. *Prosiding UPI*, 1-10.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *BIO EDUCATIO:(The Journal of Science and Biology Education*, 3(1).
- Aripin, I dan Yeni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 8(2), 47-57.
- Arsiyanti, E dan Sutrisno, W. (2018). Pengembangan M-Learning Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Saraf Mata Pelajaran Biologi Untuk Kelas Xi Jurusan Mipa Di Sma Negeri 1 Kota Mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Arsiyanti, N dan Eko, F.H.S. (2020). Pengembangan mobile learning berbasis android untuk pembelajaran biologi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 4(2).
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ashim, M., Asikin, M., Kharisudin, I., & Wardono, W. (2019). Perlunya Komunikasi Matematika dan Mobile Learning Setting Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan 4C di Era Disrupsi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 2, pp. 687-697).
- Astuti, I. A. D., Dasmu, D., dan Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Appypie di SMK Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695-701.
- Astuti, I, A, D., Dasmu., dan Sumarni, R, A. (2016). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android*. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.
- Attewell, J., Savill-Smith, C., & Douch, R. (2009). *The impact of mobile learning: Examining what it means for teaching and learning*. LSN.

- Ayre, C dan Andre, J., Scally. (2014). Critical values for Lawshe's *Content Validity Ratio*: revisiting the original methods of calculation. *Measurement and Evaluate in counseling and Develop*, 47(1), 79-86.
- Azizah, F. A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android Mata Pelajaran Biologi Pada Siswa Kelas Xi. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 7(3), 239-254.
- Azwar, S. (2012). Penyusunan skala psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bashooir, K., dan 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 Science Business Media.
- Camelia, C., dan Maknun, L. L. . (2021). Implementasi *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran jarak jauh di MI Al-Mursyidiyyah selama masa pandemi. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 23-37.
- Cholid, N., dan Ambarwati, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Kodular Materi Zakat Mata Pelajaran Fikih Untuk Meningkatkan Motivasi Di Madarasah Ibtidaiyah. *Wahana Akademika: Jurnal Studi Islam dan Sosial*, 125-136.
- Diki, D. (2013). International collaboration of distance learning universities for online learning in indonesia. *LUX: A Journal of Transdisciplinary Writing and Research from Claremont Graduate University*, 2(1), 12.
- Ernawati, R., Toharudin, U., Ibrahim, Y., dan Hizqiyah, I. Y. N. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Aktif-Kooperatif Tipe LSA Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMA pada Subkonsep Sistem Imun Manusia. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 2(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 104-117.
- Firly, N. (2018). *Create Your Own Android Application*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Fitriyanti, M., Maasawet, E. T., dan Boleng, D. T. (2021). Analisis permasalahan guru terkait media pembelajaran biologi berbasis aplikasi mobile learning menggunakan teknik mnemonik verbal. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 67-72.
- Hamdu dan Agustina. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, , 90-96.
- Handhika, J. (2012). Efektivitas media pembelajaran IM3 ditinjau dari motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*.
- Hardinata, R., Murwitaningsih, S., dan Amirullah, G. (2018). Pengembangan mobile learning sistem koordinasi berbasis android. *Bioeduscience*, 2(1), 53-58.
- Hendryadi (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis (JRMB)*, 169 - 178.
- Herzon, H. H., Budijanto, B., dan Utomo, D. H. . (2018). Pengaruh Problem-Based Learning (PBL) terhadap Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 42-46.
- Husna, R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Turunan Pada Masa Pandemi Covid-19 Melalui Media Mobile Learning Ditinjau Dari Hasil Belajar Mahasiswa. *Numeracy*, 324-333.
- Irawan, Y. (2020). Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Organ Tubuh Manusia Dengan Menerapkan Augmented Reality (Studi Kasus: Sdn 005 Makmur Pangkalan Kerinci). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 102-106.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI . *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(2), 65-70.
- Malley, C. O., Vavoula, G. Ruang, Glew, J. P., Taylor, J., Sharples, M., Lonsdale, P., Naismith, L., Waycott, J., Malley, C. O., Vavoula, G., Glew, J. P., Taylor, J., & Sharples, M. (2005). Guidelines for learning / teaching / tutoring in a mobile environment To cite this version : Public Deliverable from the MOBILearn Project (D.4.1)

- Matsun, M., Ramadhani, D., dan Lestari, I. (2018). Pengembangan bahan ajar listrik magnet berbasis android di program studi pendidikan fisika IKIP PGRI pontianak . *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 9(1), 99-107.
- Munasir, Z. (2016). Respons imun terhadap infeksi bakteri. *Sari Pediatri*, 2(4), 193-197.
- Nainggolan, D. Y. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Berbantuan Aplikasi Math Mobile Learning. *Cartesius: Jurnal Pendidikan Matematika*, 87-100.
- Pratama, C., Kaspul, K., dan Arsyad, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Pada Konsep Sistem Pernapasan Manusia Jenjang SMA. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(2), 16-24.
- Pratama, H., Eliwatis, E., dan Fajar, N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Android Pada Materi Sistem Regulasi Untuk Siswa Sma/Ma. *Sainstek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 10(2), 43-56.
- Puspita, A., Arif, D.K., Hanum, M.R. (2017). Pengembangan media pembelajaran booklet pada materi sistem imun terhadap hasil belajar siswa kelas xi sman 8 Pontianak. *Jurnal Bioeducation*, 64-73.
- Qomari, R. (2008). Pengembangan Instrumen Evaluasi Domain Afektif Pengembangan. *Jurnal Pemikiran Alternatif Pendidikan*, 87-109.
- Qumillaila, Q., Susanti, B. H., dan Zulfiani, Z. (2017). Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia . *Cakrawala Pendidikan*, 57-69.
- Rahmat dan Dedi, I. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer Dan Jaringan Dasar Di Smk. *Voteknika*, 49-53.
- Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran simulasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116-126.
- Rahmelina, L., Slamet, L., dan Huda, Y. (2018). Aplikasi Mobile Learning Ilmu Biologi Untuk Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas Berbasis Android

- (Studi Kasus SMA N 10 Padang). *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 2(2).
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan adobe flash cs6 berbasis *Problem-Based Learning* pada materi fungsi komposisi dan fungsi invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.
- Rifai, A., Sulton, dan Sulthoni (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Sebagai Pendukung Sumber Belajar Biologi Siswa SMA. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10-17.
- Rohani, R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Sarah, R. A. P., dan Effendi, Z. M. (2020). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas X SMA. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(1), 71-77.
- Savin-Baden, M. (2007). *A Practical Guide to Problem-based Learning Online*. New York: Routledge.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan mobile learning berbasis android sebagai sarana berlatih mengerjakan soal matematika. *Satya Widya*, 87-92.
- Sjukur, S. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal pendidikan vokasi*, 2(3).
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., dan Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul berbasis model pembelajaran Project Based Learning pada mata pelajaran pemrograman desktop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 93-102.
- Sugiharni, G. A. (2018). Pengujian validitas konten media pembelajaran interaktif berorientasi model creative problem solving. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88-95.

- Sukiyasa dan Sukoco . (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Suparya, I. K. (2020). Peningkatan motivasi dan kemampuan berpikir kritis mahasiswa melalui model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media edmodo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(1), 1-12.
- Surata, Wayan, A dan Divayana, D.G.H. (2017). Pengembangan Intrumen Penilaian Proses Berbasis KKNi. *SEMNASVOKTEK*, 249-254.
- Suryaningsih, Y., Gaffar, A. A., dan 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).
- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi: Effect of the used of Biology Learning Media Based on Mobile Learning on Learning Interest and Creative Thinking Ability of High School Students in Masohi City. *Biodik*, 6(1), 46-57.
- Tan, O. S. (2003). *Problem-Based Learning Innovation: Using Problems to Power Learning in the 21st Century*. Singapore: Cengage Learning.
- Warsita, B. (2013). Evaluasi media pembelajaran sebagai pengendalian kualitas. *Jurnal Teknodik* , 438-447.
- Wicaksana, E. J. (2020). Efektifitas Pembelajaran Menggunakan Moodle terhadap Motivasi dan Minat BakatPeserta Didik Di Tengah Pandemi Covid -19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 119.
- Wicaksana, E.J, Maridi., S. S. (2017). Efektivitas Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Integrated Scientific Process Untuk Meningkatkan Vocational Skills Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 64–69.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., dan Muthia, G. A. (2021). E-learning edmodo dengan model PBL untuk meningkatkan minat belajar siswa pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 22-29.

- Wilson, F. R., Pan, W., dan Schumsky, D. A. (2012). Recalculation of the critical values for Lawshe's *Content Validity Ratio*. *Measurement and Evaluate in Counseling and Develop*, 45, 197–210
- Yuniati, L. (2012). Pengembangan media pembelajaran mobile learning efek doppler sebagai alat bantu dalam pembelajaran fisika yang menyenangkan. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 2(2).

