

## DAFTAR PUSTAKA

- Adisty, N. (2022). *Perkembangan Penggunaan Smartphone di Indonesia*. GoodStats. <https://goodstats.id/article/mengulik-perkembangan-penggunaan-smartphone-di-indonesia-sT2LA>
- Arifin, R. A. (2020). *Pengembangan Buku Panduan Guru Tentang Game Merangkai Kata Untuk Siswa Kelas 5*. <https://eprints.umm.ac.id/71675/>
- Auer, M. E., Hortsch, H., & Sethakul, P. (2020). *The Impact of the 4th Industrial Revolution on Engineering Education: Proceedings of the 22nd International Conference on Interactive Collaborative Learning (ICL2019) -- Volume 1*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=wF7XDwAAQBAJ>
- Auer, M. E., & Tsiatsos, T. (2020). *Internet of Things, Infrastructures and Mobile Applications: Proceedings of the 13th IMCL Conference*. Springer International Publishing. [https://books.google.co.id/books?id=cD\\_8DwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=cD_8DwAAQBAJ)
- Batubara, H. H. (2022). *Media Pembelajaran Praktis*. Graha Edu. <https://books.google.co.id/books?id=Fu9ZEAAAQBAJ>
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6\\_300893](https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893)
- Campbell, Urry, R., Cain, Minorvosky, W., & Jackson. (2008). *Biologi* (W. Hardani & P. Adhika (eds.); 8th ed.). Erlangga.
- Cecep Kustandi, M. P., & Dr. Daddy Darmawan, M. S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ>

- Damanik, R., Silitonga, P. D. P., Ginting, W., Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). *Membangun Aplikasi Android dengan Database SQLite*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=Kf32DwAAQBAJ>
- Dewi, A. A. A. L., & Agustika, G. N. S. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Berbudaya Melalui LKPD Interaktif Menggunakan Model Predict Observe Explain Berbasis Etnomatematika Kelas I SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 208–219. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.48809>
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Pada Materi Sistem Pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Jurnal Ar-Raniry*, 10(2), 89–95.
- Dr. Heru Kurniawan, M. P. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=fLBYEAAAQBAJ>
- Drs. Rudi Susilana, M. S. C. R. M. P. (n.d.). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV.Wacana Prima. <https://books.google.co.id/books?id=-yqHAWAAQBAJ>
- Erlina, N. (2020). *Pengukuran Tingkat Keberhasilan Implementasi Aplikasi Mobile Learning Diantara Pelajar SD Sampai Dengan SLTA di Jabodetabek*. [https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/53175/1/NONI ERLINA-FST.pdf](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/53175/1/NONI%20ERLINA-FST.pdf)
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fernández Fernández, M. del M., & Jiménez Tejada, M. P. (2019). Difficulties learning about the cell. Expectations vs. reality. *Journal of Biological*

*Education*, 53(3), 333–347. <https://doi.org/10.1080/00219266.2018.1469542>

Fitri, S. N. (2020). Pembelahan Sel Biologi Kelas Xii. *Jurnal Matematika Dan Sains N*, 10, 9–12.

Isnardi, S. K. M. K., Ikhsan, S. K. M. K., & Rini Asmara, S. K. M. K. (2021). *Membangun RestFull Api menggunakan Codeigniter 4 dan client android dengan bahasa pemrograman kotlin*. Pustaka Galeri Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=FMZNEAAAQBAJ>

Junaidi, R. J., Zaini, M., Ramadhan, R., Hasan, M., Ranti, B. Y. Z. B., Firmansyah, M. W., Umayasari, S., Sulisty, A., Aprilia, R. D., & Hardiansyah, F. (2021). Pembuatan Eco-Enzyme sebagai Solusi Pengolahan Limbah Rumah Tangga. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v2i2.10760>

Kitz, I. (2014). *Mitosis and Meiosis*. Weebly. <https://isabellakitz.weebly.com/mitosis.html>

Marcella, R. (2021). *Analisis Respon Siswa Pada Pembelajaran Biologi Masa Pandemi di SMAN 1 Teluk Keramat*. [https://repository.unmuhpnk.ac.id/1505/1/BAB I DAN V.PDF](https://repository.unmuhpnk.ac.id/1505/1/BAB%20I%20DAN%20V.PDF)

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>

Maryani, I., Prasetyo, Z. K., & Wilujeng, I. (2022). *Pengembangan Pembelajaran IPA Model Mishe (Metacognition in Science for Higher Education) Untuk Meningkatkan Higher-Order Thinking Skills Mahasiswa*. Ika Maryani. <https://books.google.co.id/books?id=HFhZEAAAQBAJ>

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Repository.Lppm.Unila.Ac.Id*, 10.

- Mokhammad Ridoi, S. S. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2*. Maskha. <https://books.google.co.id/books?id=k2VSDwAAQBAJ>
- Mokol, N. A., Juni, F., Putri, K., Wulandari, M. T., Waluyo, R. A., & Suni, M. H. (2022). Pengaruh Perkembangan Teknologi Dalam Pembelajaran Abad 21 Pendidikan Kewarganegaraan Di Indonesia. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 1082–1088.
- Mushfiroh, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Chatbot Website Pada Materi Jaringan Tumbuhan* [Universitas Siliwangi]. <http://repositori.unsil.ac.id/10067/>
- Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>
- Pratama, A. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi*. [http://repository.radenintan.ac.id/16674/1/PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/16674/1/PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf)
- Safira, D. V. T., Marliani, D. S., Nasihah, D. D., Nurmaulidiyah, N., Mubarak, J. F., & Ratnaningsih, N. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring dan Website 2 APK Builder pada Materi Aritmatika Sosial. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 15–28. <https://doi.org/10.30656/gauss.v5i2.5817>
- Sakila, A. E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI IIS 1 SMA Negeri 2 Wonosobo*. 237 halaman.
- Septy Nurfadhillah, M. P. A. P. G. S. D. U. M. T. T. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media*

- Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).  
<https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>
- Statcounter GlobalStats. (2022). *Mobile Operating System Market Share Indonesia Dec 2021- Dec 2022*. GlobalStats. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>
- Sugianto. (2022). *Pembelajaran Berdiferensiasi: Antara Manfaat dan Tantangan*. Balai Guru Penggerak Sumatera Selatan.  
<https://bgpsumsel.kemdikbud.go.id/pembelajaran-berdiferensiasi-antara-manfaat-dan-tantangannya/>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development* (Sofia Yustiyani Suryandari (ed.); Cetakan Ke). Alfabeta cv.
- Sumiharsono, R., Hasanah, H., Ariyanto, D., & Abadi, P. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4 . 0*. 2(1), 1–9.
- Wirawan, P. W. (2012). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web Ke Dalam M-Learning. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2(4), 21–26.  
<https://doi.org/10.14710/jmasif.2.4.21-26>
- Yulia, A. I., & Ikawati, A. D. (2021). *Peran pengembangan teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran 1,2*. 2(3), 131–134.
- Yulianti, L. (2018). Pengembangan Mobile Application Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 SMK Negeri 2 Magelang Tahun Ajaran 2016/2017. In *Program Studi Pendidikan Akuntansi* (Vol. 7). [https://eprints.uny.ac.id/55296/1/Skripsi\\_Leny\\_Yulianti\\_12803241049.pdf](https://eprints.uny.ac.id/55296/1/Skripsi_Leny_Yulianti_12803241049.pdf)

Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih, N. (2017). Developing of instructional media-based animation video on enzyme and metabolism material in senior high school. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v3i3.4744>

Zahro, A., Hasanudin, C., Santoso, E., & Indonesia, P. R. C. (2022). *Strategi Membuat Media Pembelajaran Inovatif Pada Era Society 5.0~*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=lppxEAAAQBAJ>

Zainuri, A., Aquami, & Dewi, R. (2022). *Teknologi Pendidikan*. Penerbit Qiara Media. <https://books.google.co.id/books?id=g9FcEAAAQBAJ>