

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Jefri Marzal, Rohati. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Android* untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Disleksia pada Materi Eksponensial di Kota Jambi. *Edumatica*. (04). 66-76.
- Aldo R. S. Herman Tolle, Aminul Akbar M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JPTIIK)*. Vol. 3, No. 7. 7006-7013.
- Amelia A, Simanjuntak S, Ferny T. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Sains Melalui Video Animasi Berbasis PBL (Problem Based Learning). *Cogito Smart Journal*. VOL. 5, 12-21
- Anwar Syarifudin, MA. 2010. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ariani, Niken. Dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arifuddin. M, Bahri. A. 2019. Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi M-Learning Berbasis Android pada Materi Jaringan Hewan. *Jurnal Biology Teaching and Learning*, Volume 2, Nomor 1,
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2016. *Media Pembelajaran (Cet.19) Gerlach V.G Dan Ely D.P, Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc, 1971. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Ed. Revisi, Cet. 14). Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arofiq, Fahmi. 2018. *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model Problem Based Learning dengan Media Audiovisual pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bangsri*. Skripsi. Perpustakaan Universitas Terbuka.
- Bagus P. K. H, Buchori Achmad, Aini A. N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Augmented Reality* Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, VI (1). 61-69.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*.

Yogyakarta : CV Andi Offset.

Borg, Walter R. Gall. (1989). *Educational Research: An Introduction*.

Chulatul Choiyum. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Web Offline untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia dan Hewan Kelas V SD Brawijaya Smart School Malang*. Skripsi. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Dharmappa.H.B, Corderoy.R.M, Hagare.P. 2010. Developing an Interactive Multimedia Software Package To Enhance Understanding of and Learning Outcomes in Water Treatment Processes. *Journal of Cleaner Production* 8, 407–411.

Darmodjo, Hendro, dan Jenny R.E. Kaligis. 2002. *Pendidikan IPA II*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Dirjend Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Dimiyati dan Mudjiono. 2016. *Belajar dan Pembelajaran* Jakarta: Rineka Cipta.

Fadillah, A. 2016. Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *M A T H L I N E : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 113–122.

Fitriani E. S, Muhsinah A, Dedi K. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Augmented Reality* (Ar) Berbasis *Android* Pada Siswa Kelas III SDN 015 Tarakan. *Jurnal Widyagogik*. p-ISSN : 2303-307X, e-ISSN 2541-5468.

Halik I. 2020. Membuat Aplikasi Android Dengan Kodular, [Online], ([http : //irhamhalik.com/membuat-aplikasi-android-dengan-kodular/](http://irhamhalik.com/membuat-aplikasi-android-dengan-kodular/) diakses pada tanggal 10 Februari 2021).

Ibrahim, N., & Ishartiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 81-88.

Isnaini Muhammad, Indah Wigati, Resti Oktari. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Torso Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia di SMP Negeri 19 Palembang. *Jurnal Biota* Vol. 2 No. 1, 82.

Juannita, Bambang Prasetya Adhi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 Smp Dengan Fitur *Augmented Reality* Berbasis *Android* (Studi Kasus : Smpn 7 Depok). *Jurnal PINTER* Vol 1, 1.

- Karim. 2008. *Belajar IPA Kelas VIII Membuka Cakrawala Alam Sekitar*. Jakarta : PT. Setia Purna Inves.
- Kusprimanto. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Pencernaan pada Manusia untuk Siswa Kelas V di SDN Pundung, Girirejo, Imogiri, Bantul, Yogyakarta*. Skripsi. Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata. *Jurnal Media Infotama*, 15-21.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GP Press Grup).
- Muslim R. S, Hidayat S. O, Purwanto A. 2021. The Development of Monopoly Characters in Science Learning Materials with Environmental Inspections of Human Images to Improve Science Learning Results in Grade V SD. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*. Volume 8, 141-153
- Muwaffaq D. M, Fitriani L, Atmadja R. A. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Alat Pencernaan Manusia Dengan Perangkat *Mobile*. *Jurnal Algoritma* Vol. 16, 186-191.
- Niken Ariani, Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Nana Sudjana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oktorina Pranasiwi, Suratno, Mochammad Iqbal. 2015. Pengembangan Aplikasi Kunci Determinasi Berbasis *Android* Pokok Bahasan Mamalia di SMA/MA. *Jurnal Pendidikan MIPA UNEJ*, Vol. 2, No. 1, 2.
- Panjaitan R. G. P, Titin, Putri N. N. 2020. Multimedia Interaktif Berbasis *Game* Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* Volume 8, Nomor 1, 141-151.
- Rasch Thorsten, Schnotz Wolfgang. 2009. Interactive and non-interactive pictures in multimedia learning environments: Effects on learning outcomes and learning efficiency. *Learning and Instruction* 19. 411-422.
- Riduwan dan Akdon. 2010. *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rositawaty. 2008. *Senang Belajar Ilmu Pengertahuan Alam 5*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Saefi. M, Lukiati. B, Suarsini. E. 2017. Developing Android-Based Mobile Learning On Cell Structure And Functions Lesson Subject Topic To Optimize Grade XI Students' Cognitive Comprehension. *Jurnal Pendidikan Sains*, Volume 5, Number 2, June 2017, 57–63.
- Salaki, R. J dan Kawet, C. R. 2015. Design Mobile Learning (M-Learning) Android on The Introduction Of Animal and Plant Material For Elementary School. *Proceedings of MatricesFor IITTEP – ICoMaNSEd*, 638-643.
- Setiawan D, Razak A. 2020. Problem Analysis and Needs E-Book Based on Android of Biology Materials in SMAN 3 Padang. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*. Vol. 20. 60-66
- Sholiqah, S dan Agustina, R. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Anatomi Tubuh Manusia Berbasis Android. *Seminar Nasional FST*. Volume 2, 2622-1209
- Sonjaya, I dan Fadlurahman, R. 2019. Learning media for human digestive system based on augmented reality. *Journal of Physics: Conf. Series* 1193.
- Sudjana, Nana dan A. Ahmad Rivai. 2011. *Media Teaching*. Bandung: New Light.
- Sulistiyorini, Sri. 2007. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar*. Semarang: Tiara Wacana.
- Sundayana, Rostina. 2014. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R and D)*. Bandung : Persada Grafindo.
- Syawaludin, A. Gunarhadi, Rintayati, P. 2019. Development of Augmented Reality-Based Interactive Multimedia to Improve Critical Thinking Skills in Science Learning. *International Journal of Instruction*. Vol.12,.4.
- Takaen, M dan Manginsela, A. P.G. 2015. Android Based Learning Method On Human Body Skeletal System. *Proceedings of MatricesFor IITTEP – ICoMaNSEd*. 631-637.
- Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Wina Sanjaya. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Wisudawati, Asih Widi dan Eka Sulistyowati. 2014. *Metodologi Pembelajaran*

IPA. Jakarta: Bumi Aksara.

Wiwin Anggara. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Berbasis Android Terintegrasi Model Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pencernaan Untuk Peserta Didik SMP/MTs*. Skripsi. Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Yuliawanti Yunus, Monica Fransisca. 2020. Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Volume 7, No. 2, 118-127.

