

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, et al. (2024). *Pentingnya Sumber Belajar Dalam Pendidikan Di Sekolah. 1*, 42–50.
- Amelia, D., Setiaji, B., Jarkawi, J., Primadewi, K., Habibah, U., Peny, T. L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., & Dharta, F. Y. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Metpen*. <https://penerbitzaini.com/>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian. *Konsep Umum Populasi dan Sampel Dalam Penelitian*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas Reliabilitas Instrumen Dengan Memnggunakan SPSS. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8.
- Astuti, A. R., Suryanto, & Kadarsih. (2023). Membuat Film Animasi Edukasi Mencintai Makhluk Hidup. *Jtim*, 6(2), 21–33.
- Bella, K. T. (2024). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkayang. *ADIBA: Journal of Education*, 4(4), 588–592.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2854>
- Cahyaningrum, R., Junaedi, I., & Ichwan, H. (2022). Implementasi Augmented Reality Pada Media Pembelajaran Animasi 3D Sistem Pencernaan Manusia Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(4), 337–346. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v2i4.918>
- Campbell, N. A., Reece, jane B., Urry, L. A., Cain, M. L., Wasserman, S. A., Minorsky, P. V, & Jackson, R. B. (2010). Biologi Campbell Edisi Kedelapan Jilid 3. *International Journal of Social Ecology and Sustainable Development*, 1(1), 1–577.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>
- Fahrul, R., & Hafidz, H. (2024). Analisis Fenomena Peralihan Metode Pembelajaran Konvensional Menuju Pembelajaran Berbasis Digital. *Meriva:*

Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 1(1), 139–148.

- Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(4), 18–22.
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2019). Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Calon Guru. *Journal of Research and Education Chemistry*, 1(2), 1–8. [https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1\(2\).3501](https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1(2).3501)
- Haris, A., & Putra, M. Y. (2020). Animasi Interaktif Pengenalan Anggota Tubuh Menggunakan Bahasa Arab Pada SD-IT Roudhotul Jannah Bekasi. *Jurnal Mahasiswa Bina Insani*, 4(2), 145–154.
- Hatta, M., Sukarno, S., & Al Farisi, S. (2023). Pengaruh Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Pada Materi Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 3, 112–117. <https://doi.org/10.30631/psej.v3i2.1999>
- Isa, Y., Sutiono, E., & Rusdi, M. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Aplikasi Wondershare Quizcreator. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 7(2), 416–429.
- Jasmanto, A., Putra, B., & Novinovrita. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 66–71.
- Juhaeni, J., Sarafuddin, S., Nurhayari, R., & Nur, A. T. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 38–46. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Kusuma, N. R. (2020). Sistem Koordinasi Biologi Kelas XI. *Modul Pembelajaran SMA BIOLOGI*, 1–37.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Model Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>
- Mauludy, N. B., Widiyanto, J., & Iswanto. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournamen Berbantu Media Puzzle Flanel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V.

Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), 125.

- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Meutia, S., Utami, N., Rahmawati, S., & Himayani, R. (2021). Sistem Saraf Pusat dan Perifer. *Medical Profession Journal of Lampung*, 11(2), 306–311.
- Miranda, R. C., Setiadi, A. E., & Sunandar, A. (2022). Efektivitas Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia. *Biosfer : Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 7(2), 81–85. <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i2.6396>
- Namiroh, S. (2019). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, IV, 53–67. <https://doi.org/10.23969/jp.v4i1.1587>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. (2016). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang Dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas Vii Smpn 1 Kartoharjo. *Florea : Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.25273/florea.v3i1.786>
- Putri, A. S., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2020). Penggunaan Augmented Reality untuk Memfasilitasi Perubahan Representasi Konseptual Siswa Tentang Sistem Pernapasan. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 195.
- Rahayu, P., Marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas iv

sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(449), 353–361.

- Rahma, M. A., Nabilla, I., Khasanah, K., Asri, N. S., Nadia, I. A., & Khumaedy, A. (2024). Transformasi Dinamika Metode Konvensional ke Digital pada Pembelajaran di MA Pembangunan Jakarta. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 3(3), 1–14.
- Rahmawati, A. D., Yani, M. T., & Setyowati, R. R. N. (2023). Pengembangan Animasi 3d “Kesuba” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik Kelas IV MI Bahrul Ulum Surabaya. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 325–332. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.262>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhan, S., Adnyana, P. B., & Srie, K. J. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Bioteknologi Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 11(2), 1–16.
- Ramadhana, R., H, N., & Febriati, F. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Mata Kuliah Pembelajaran Berbasis Komputer Di Prodi Teknologi Pendidikan. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 11(2), 237. <https://doi.org/10.25157/jwp.v11i2.13576>
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Rohmatulloh, G., Fakhirah Siregar, N., Widodo, A., & Artikel, I. (2022). Inovasi Media Pembelajaran 3 Dimensi Berbasis Teknologi pada Pembelajaran Biologi (Technology-Based 3 Dimensional Learning Media Innovation in Biology Learning). *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 08(04), 139–146. <https://online-journal.unja.ac.id/biodik>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>

- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135–141. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Suharman. (2018). Tes sebagai Alat Ukur Akademik. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Sunarya, P. A., Maulani, G., & Husaini, F. (2020). Media Informasi Pembelajaran Jaringan Komputer Berbasis Animasi Interaktif Pada Smk Avicena Tangerang. *MAVIB Journal*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.33050/mavib.v1i2.1104>
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Sutrisno, I. P. W., & Dewi, U. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perpangkatan Dan Penarikan Akar Bilangan Pangkat Dua Dan Pangkat Tingkat Sederhana Siswa Kelas V SDN Putat Jaya 5/381 Surabaya. 7. unesa.ac.id
- Tahitu, A., Tutuhaturnewa, A. R., & Fadirubun, V. M. (2024). Pengaruh Komunikasi Organisasi Terhadap Gaya Kepemimpinan Lurah Milenial Di Kota Ambon. *Jurnal BADATI*, 6(1), 53–72.
- Telaumbanua, A. V., Lase, S., & Lase, N. K. (2024). Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sistem Saraf untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 27869–27875.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Wahyuni, W., Ramadani, R., & Tiara, T. (2021). Level of understanding towards biology terms on biology education students' of IAIN Kerinci. *Journal on Biology and Instruction*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.26555/joubins.v1i1.3739>

- Winarni, W. (2024). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika di SD Negeri Galengdowo 1. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian*, 2776–5105, 1–14. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>