

DAFTAR PUSTAKA

- Adhitama, H. Y. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Interaktif pada Materi Rangka dan Gangguan Manusia Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII*. 5(3); 60 – 73.
- Arikunto, Suharsimi. 2003. *Prosedur Penelitian, Suatu Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1); 100 – 113.
- Bhattacharyya, S. (2018). Spinal Cord Disorders: Myelopathy. *American Journal of Medicine*. 2(1); 122 – 135.
- Borg, Gall, (1983). *Education Research An Introduction*. New York and London: Longman inc.
- BSNP. (2014). *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta : BSNP.
- Casademont, J. (2004). Duchenne Muscular Dystrophy. *Clinical Neurophysiology*, 115(10), 2426. <https://doi.org/10.1016/j.clinph.2004.05.006>.
- Dani M. (2008). Pembelajaran Interaktif dan atraktif berbasis game dan animasi untuk pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. *Jurnal Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Indonesia*. 9(1); 78 – 90.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas, (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas.
- Fisher, Alec. (2009). *Berfikir Kritis Sebagai Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Gerlach, Vernon S, and Donald P. Elly, (1971). *Teaching and Media*. A system approach, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.J.
- Hamalik. (2008). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hariyanti, Dina Putri dan Putri Rachmadayanti. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Liveworksheets untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. [10]: 1473-1483.
- Herawati, E. P., Gulo, F., & Hartono, H. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) interaktif untuk pembelajaran konsep mol di kelas X SMA. *Jurnal Penelitian*

- Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*. 3(2); 168 - 178.
- Irawan, A. B. (2013). Pembelajaran IPA Mengenai Sistem Rangka Manusia. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 1(2); 7–13.
- Ismail M, (2006). *Education Game (Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif)*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Mahtarami A dan Irvansyah. (2010). *Pengembangan Gme Pembelajaran Otomatafinit*. Yogyakarta: UPN Veteran.
- Majid, Abdul, (2014). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95 – 105.
- Muakhirin Binti, (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuri Pada Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Guru*. 1(1); 1 – 12.
- Mulyatiningsih, AV Dewi, (2013). Pengaruh Pengalaman Pendidikan Kewirausahaan dan Keterampilan Kejuruan terhadap Motivasi Berwirausaha Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3(2); 80 – 93.
- Munadi, Yudhi, (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nafi'ah, Faizatun. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Berbasis Sain Kelompok B RA Raden Fatah Podorejo*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Nandi, (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Di Persekolahan. *Jurnal "GEA" Jurusan Pendidikan Geografi*. 6(1); 1 – 12.
- Purnomo TH, Sugiyanto, (2011). Educational Komputer Game Materi Listrik Dinamis Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 1(1); 1 – 13.
- Putra, S. T. G, & Kesiman, A. W. M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial Pada Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas Xi Program Keahlian Multimedia Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 1(2); 125 – 141.
- Faidah Rahmawati, Nurul Urifah, Ari Wijayati. 2009. *"Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Program MIPA*. Jakarta .CV.Ricardo
- Rayanto. (2020). *Penelitian Pendidikan Model ADDIE dan R2D2 Teori dan Praktek*. Pasuruan : Lembaga Akademic dan Research Institut.

- Reece et al. 2012. *Biology Edisi 8 Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Renat, S. E., & Novriyanti, E. (2017). Pengembangan Modul Dilengkapi Peta Konsep dan Gambar pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup untuuk Siswa Kelas VIII SMP. *Bioeducation Journal*, 1 (1); 95 – 108.
- Riduwan, (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta.
- Rusiyanti.2011. Jenis bahan ajar kriteria pengelompokkan. [Online].Tersedia:<http://www.kajiantiori.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurutahli.html> [Diakses 27 November 2022].
- Rusman, (2009). *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sigit, dkk. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas*. Alfabeta CV
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan r & d* (cetakan ke). Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2017). *Prof. dr. Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan r&d. Intro (PDFDrive.com).pdf*.
- Sumekar, Ganda. (2009). *Anak Berkebutuhan Khusus*. Padang: UNP Press.
- Sunyoto A, (2010). *Adobe Flash, XML Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: ANDI.
- Supriadi, Nanang. (2015). Pengembangan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) yang Terintegrasi Nilai-nilai Keislaman. *Al-jabar:Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2); 63 – 67.
- Tlizaro Tafonao, (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2); 42 – 55.
- Trianto, (2013). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani D, (2009). *Bermain Sambil Belajar (Menggali Keunggulan Rahasia Terbesar dari Suatu Permainan)*. Bandung: Edukasi.
- Wibawanto W, (2006). *Membuat Game Dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: ANDI.
- Wijayanti, I. R. 2013. Pengembangan Berbasis Visualisasi 3D Sebagai Suplemen Pendukung Pembelajaran Biologi pada Kompetensi dasar Sistem Gerak pada Manusia untuk Siswa Kelas XI SMK Jurusan Keperawatan. 6(1); 73 – 87.
- Wluyo, T. S. (2010). PengaruhMobilisasi Trunk TerhadapPenurunan. *Jurnal Pena*, 19(1); 100 – 113.

Wulandari, I. P. (2009). Pembuatan Alat Ukur Kecepatan Respon Manusia Berbasis Mikrokontroller. *Jurnal Neutrino* Vol. 1, No. 2 April 2009-2008 .At 89S8252, 1(2); 208 – 219.

Yumaini, Netti Septiana, (2008). Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Sekolah Menengah Umum (SMU). *Journal Informatika UPN Veteran*. Yogyakarta: STIMIK Darmajaya.

Yunus. 2013. *Attarbiyatu watta'lim* dalam Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta:Raja Grafindo Persada.