

DAFTAR LITERATUR

- Al-Tabany, T, I, B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Kencana. Jakarta.
- As'ari, S. A., Isnawati, dan Raharjo. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Teka-Teki Silang (Tts) Berbasis Macromedia Flash Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Bioedu*, 8(2), h. 111-115.
- Asmiatun, S. dan Putri, A. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Deepublish. Yogyakarta.
- Afrianto, T., Piero, H., dan Wardhono, W. 2019. Pengembangan Gim Edukasi Mengenai Virus Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(10), h. 9533-9542.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), h. 129-150.
- Hasanah, N, dan Mudiono. 2020. Aktivitas Dan Hasil Belajar Daring Melalui Whatsapp Pada Pembelajaran Tematik Muatan Ipa. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 5(2), h. 219-227.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Gramedia. Jakarta.
- Irnaningtyas. 2013. *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Erlangga. Jakarta.
- Jalinus dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Jamza, F., Sriwahyuni, T., dan Hendriyani, Y. 2015. Perancangan Aplikasi Pembelajaran Biologi Kelas Xi Ipa Di Sekolah Lanjutan Tingkat Atas Berbasis Android. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika & Informatika*, 1(3), h. 89-98.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2020. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Kurikulum Darurat (dalam Kondisi Khusus) untuk PAUD, Dikdas, dan Dismen Berbentuk SMA*. Cetakan 18. Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan. Jakarta.
- Kurniawan, M, R., dan Risnani, L, Y. 2021. Pengembangan Game Edukasi Digital Dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa Sma Kelas X. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(1), h. 1-16.
- Kustandi, C. dan Darmawan, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana. Jakarta.
- Maulana, Y. 2018. *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android*. Mobidu Sinergi. Garut.

- Masykhur, M, A., dan Risnani, L, Y. 2020. Pengembangan Dan Uji Kelayakan Game Edukasi Digital Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Sma Kelas X Pada Materi Animalia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), h. 90-104.
- Muyaroah, S., dan Fajartia, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), h. 79-83.
- Panjaitan, R, G, P., Titin, dan 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)*, 8(1), h. 141-151.
- Pratama, H., Eliwatis., dan Fajar, N. 2018. Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Android Pada Materi Sistem Regulasi Untuk Siswa Sma/Ma. *Jurnal Sains dan Teknologi*, 10(2), h. 43-55.
- Putri, R. A. 2017. Analisis Manajemen Kinerja Guru (Studi Kasus Madrasah Aliyah Al Ayyubi Di Sidoarjo). *Accounting and Management Journal*, 1(1), h. 45-54.
- Rahman, A. F. 2017. *Pengembangan Permainan Edukasi KATELU (Klasifikasi Komponen Komputer) Berbasis Android Dengan Tools Unity 3D Game Engine*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: JPTEI Yogyakarta.
- Renat, S. E., Novriyanti, E., dan Armen. 2017. Pengembangan Modul Dilengkapi Peta Konsep dan Gambar Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Bioeducation*, 1(1), h. 95-108.
- Resiani, N, K., Agung, A, A, G., dan Jampel, I, N. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Genap di Smp N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Edutech*, 3(1), h. 1-10.
- Rianingtias, O. 2019. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas Xi Di Sma/Ma*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Rizalni, R, L., Trisnadoli, A., dan Zul, M, I. 2019. Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa Smp. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 9(2), h. 87-93.
- Sabri, A. 2020. *Pendidikan Islam Menyongsong Era Industri 4.0*. Deepublish. Yogyakarta.
- Samsudin, Irawan, M., D., dan Harahap, A. H. 2019. Mobile App Education Gangguan Pencernaan Manusia Berbasis Multimedia Menggunakan Adobe Animate Cc. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), h. 141-148.

- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish. Yogyakarta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabeta. Bandung.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish. Yogyakarta.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Trisanti, D. dan Sanjaya, I. 2013. Pengembangan Media Permainan Stoichio Game Pada Materi Pokok Konsep Mol Bagi Siswa Sma Sekolah Berstandar Internasional. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(2), h. 181-187.
- Yaumi, M. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group. Jakarta.