

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal. (2022). *Virus dan Peranannya: Materi Ajar IPA Biologi Fase E Kelas X*. Sulawesi Selatan: Akmal's.
- Andalangi, A., Sambiran, S., & Sumampow, I. (2022). Pengembangan Kompetensi Aparatur Sipil Negara di Daerah Kepulauan (Studi di Kantor Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Kepulauan Talaud). *Jurnal Governance*, 4.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 45.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Jurnal Of Education*, 65.
- Darmawan, H., & Nawawi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Lembar Kerja Siswa Pada Materi Virus. *JPBIO (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 28.
- dewi, S. S., Heriastuti, M. R., & Utami, A. U. (2019). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Soal Olimpiade Matematika (OMI) Tingkat SMP Tahun 2018. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 18.
- Dharmayanti, W., Verawardina, U., & Nurcahyo, R. W. (2018). Analisis dan Perancangan E-Learning Adaptif Berdasarkan Gaya Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK Negeri 7 Pontianak. 165.
- Doni, F. R., Putriana, F., Lukman, A. M., & Sudrajat, B. (2022). Aplikasi Game Edukasi Membaca huruf "ALFA: LABIRIN" Berbasis Android. *Jurnal Sains dan Manajemen*, 31.
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 260.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 179.
- Faridah, E., & Paramitha, S. T. (2022). *Model Latihan Core Stability Exercise Di Era Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Hamzah, A. (2022). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: Literasi Nusantara.

- Handayani, L. (2022). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Perubahan Wujud Benda Melalui Metode Cooverative Script Siswa Kelas III Semester I SDN 2 Pengkolrejo Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Humaniora*, 135.
- Hartini, R. F., Ibrohim, & Qohar, A. (2018). Konsep dan Keterampilan Proses Sains Terbimbing Berbasis Lingkungan pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian dan Pengembangan*, 1169.
- Hastuti, I. D., & Ghoni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Materi Tata Surya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 31.
- Herlyana, R., Yogica, R., Lufri, & Arsih, F. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik Disertai Latihan Berpikir Kritis pada Materi Virus Kelas X SMA/MA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2.
- Indriyanti, Y. D., & Maulana, I. (2022). Rancang Bagun Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital SMK Khaira Ummah. *PIJAR (Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2.
- Irnaningtyas. (2016). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- Jayawardana, H., & Gita, S. R. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi di Era Pandemi COVID-19*, 60.
- Karmiana, K. A., Kesiman, M. W., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 166.
- Laia, A., Hardinata, R. S., & Hariyanto, E. (2023). Rancang Bangun Game Edukasi Aquaponik Dan Hidroponik Berbasis Android. *Journal Of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 68.
- Laila, Y. N., & Wulandari, S. S. (2019). Pengembangan Buku Ajar Siswa Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Mata Pelajaran Humas dan Keprotokolan Semester Genap Kelas XI MP Di SMK Negeri 1 Boyolali. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 109.
- Luthfya, U. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi "Beruang Pintar (Belajar Bangun Ruang Pintar) Untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 291.

- Mayangsari, D., Sujiran, & Puspananda, R. D. (2020). Estimasi Kualitas Instrumen Hasil Belajar Materi Lingkaran Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Mayasari, E. (2023). Instrumen Sebagai Alat Evaluasi (Analisis Soal, Indeks Kesukaran, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor). *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 59.
- Naimah, J., Winarni, D., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 92.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 100.
- Nuralan, S., BK, K. M., & Haslinda. (2022). Analisis Gaya Belajar Siswa Berprestasi di SD Negeri 5 Tolitoli. *Pendekar Jurnal Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 15.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 146.
- Okta Priantini, D. M. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Core Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi Tema 1 Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4.
- Oktaviana, V., Noor, R., & Muhfahroyin, M. (2022). Pengembangan Komik Biologi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro*, 67.
- Pratiwi, A. A., Najihah, B. N., & Rizal, H. (2022). Dakwah Edukasi Digital: Analisis Knten Akun Instagram Mubadala.id Dalam Edukasi Keadilan Gender. *Journal of Islamic Social Science and Communication*, 125.
- Pratiwi, N. K. (2022). Pengembangan bahan Ajar IPA Berbasis Multirepresentasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa SMP: Sebuah Tinjauan Studi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 361.
- Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompliasi Teori Graf dengan Model ADDIE. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 141.

- Rahman, D. N., Saputra, D. S., & Kurino, Y. D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan*, 360.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar.id. *Paedagogie*, 7-8.
- Rahmi, S. N., & Yogica, R. (2021). Media Kartu Permainan Berbasis Truth Or Dare Play (TODP) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 400.
- Rohmatun, H., & Rasyid, A. (2022). Model Pembelajaran SETS (Science, Environment, Technology, Society) Berbantuan Media Video Terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan*, 122-124.
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Jurnal Pendidikan*, 20.
- Saputra, R. (2022). Pengembangan Model Lompat Harimau Untuk Siswa SMPN 5 kota Metro. *Sport Science & Education Journal*, 2.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Nasional Pendidikan*, 93.
- Sari, D. A., Rosdiana, L., & Purnomo, A. R. (2019). Validitas Pengembangan Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 394.
- Son, A. L. (2019). Instrumen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis : Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 46.
- Suendarti, M., & Liberna, H. (2021). Analisis Pemahaman Konsep Perbandingan Trigonometri Pada Siswa SMA. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 329.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Berbantuan Program Aplikasi Autocad. *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. 16.

- Wakhidah, N. (2021). Pemahaman Mahasiswa Tentang Struktur Dan Sifat Virus: Telaah Awal Pada Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 202.
- Widayati, S., Rochmah, S. N., & Zubedi. (2009). *Biologi SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat perbukuan.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1030.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1029.
- Yasifa, A. T., Syahidin, Y., & Herfiyanti, L. (2022). Design And Build Information System For BPJS Polyclinic Claim File Completeness At Muhammadiyah Hospital Bandung. *Jurnal Teknik Informatika (JUTIF)*, 1091.
- Zakyanto, M. D., & Wintarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4.

