

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Apriyanto, A., & Lasodi, I. S. 2016. Pembuatan Game Labirin Menggun Aplikasi Construct 2 Berbasis Online. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 2(2), 64–72
- Arif, M. N. & Sumbawati, M. S. 2016. Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas XI di SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal IT-EDU*, 1(102), 28-36.
- Aspita, S., dan Jimi, N. 2020. Studi Jenis Reptil Pada Kawasan Hutan Adat Rasau Sebau Kabupaten Melawi. *PIPER*. 30(16), 104–113.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., dan Kuswandi, D. 2017. Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910–918.
- Citra, C.A, dan Rosy, B. 2020. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8 (2), 261–72 Dari: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Darmawati dan Dalle, A. 2019. *Hypermedia Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital*. Edisi ke-1 CV Kaaffah Learning Center: Sulawesi Selatan
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera
- Defrianto, D., Kridalukmana,R., dan Windasari. 2015. Pengembangan Permainan Edukatif Ragam Budaya Nusantara Berbasis Android, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(3). Dari: <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.3.2015.379-386>
- Dwiastuti, S. 2012. Kajian Tentang Kontribusi Cacing Tanah Dan Perannya Terhadap Lingkungan Kaitannya Dengan Kualitas Tanah, *Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sebelas Maret*. 9(1), 448–451
- Ernita, et al. 2020. Perbandingan Secara Anatomi Insang Ikan Keureling (Tor tambroides), Ikan Mas (Cyprinus carpio) dan Ikan Nila, (Oreochromis

- niloticus). *Jurnal Veteriner*. 21(2), 234–246. Dari: <https://doi.org/10.19087/jveteriner.2020.21.2.234>
- Fanani, R. R., Patoni, A., dan Wijayanto, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *TADARUS : Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 111–30.
- Findua, A.W., Harianto, S. P., dan Nurcahyani, N. 2016. Keanekaragaman Reptil di Repong Damar Pekon Pahlungan Pesisir Barat (Studi Kasus Plot Permanen Universitas Lampung). *Jurnal Sylva Lestari*. 4(1), 51–60.
- Ghofur, Abd dan Nafisah, D. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran Ips. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 144–152. Dari: <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985>
- Gunawan, I., dan Palupi, R.A. 2017. Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7 (1), 1–8. Dari: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Halim. S. dan Irawati. 2015. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Quantum Teaching pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *JUPENDAS, ISSN 2355-3650*, 2(1).
- Hanifah, U.T. 2014. Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di Tk Negeri Pembina Bulu Temanggung). *BELIA* 3(2), 46-54. Dari: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/belia>
- Hanum, Numiek S. 2013. Keefetifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran e-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 3 (1), 90–102. Dari: <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1584>
- Hariyanto, S. 2017. *Buku Pintar Superkomplet Biologi A-Z Materi Biologi SMA/MA*. Yogyakarta: Literindo
- Kalimah, S., Wijayanto, A., dan Maryono. 2021. Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Peserta Didik Sekolah Dasar Pada Era New Normal. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 535–543.
- Kemendikbud. 2016. *Permendikbud Nomor 24 tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud

- Kumalasani, M. P. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1A), 1–11.
- Kurniawati, Ai Susi. 2014. Penerapan Strategi REACT (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, Transferring*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sifat-sifat Cahaya di Sekolah Dasar. Thesis: Universitas Pendidikan Indonesia (*online*) Dari: <http://repository.upi.edu/15371>
- Kusumawati. H. 2017. *Udara Bersih Bagi Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mariana, N., dan Solichah, A. L. 2018. Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN Wonoplintahan II Kecamatan Prambon. *JPGSD*, 6(9), 1537–47.
- Masang, A. 2020. Fakta-Fakta Ilmiah Tentang Hewan Serangga Dalam Al-Qur'an dan Ibrahnya Bagi Kehidupan. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*. 11(2), 64–83.
- Maya, S., dan Nur Amalia, R. 2021. *Zoologi Vertebrata*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Murtadho, Ali, M. 2016. Implementasi Quick Response Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggun Perancangan Unified Modelling Language (Uml). *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(1), 42–50. Dari: <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i1.87>
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakakarya
- Nasir, M., Amira, Y., dan Mahmud, H. A. 2017. Keanekaragaman Jenis Mamalia Kecil (*Famili Muridae*) pada Tiga Habitat yang Berbeda di Lhokseumawe Provinsi Aceh. *BioLeuser*. 1(1), 1–6.
- Parlindungan, D.P., Mahardika, G.P., dan Yulinar D. 2020. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. 1–8. Dari: <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit%0AE-ISSN>

- Pertiwi, L. S., Zainuddin, dan Rahmi, E. 2017. Gambaran Histologi Sistem Respirasi Ikan Gabus (*Channa Striata*). *JIMVET*. 1(3), 291-298.
- Rahmawati, A., dan Rahman, A. 2011. *Sistem Pengamanan Keaslian Ijasah Menggun QR-Code dan Algoritma Base 64*. Program Studi Sistem Informasi: Universitas Ahmad Dahlan
- Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rayanto, H.Y., & Sugianto. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 Teori & Praktek*. Dari [https://books.google.com/books/about/PENELITIAN\\_PENGEMBANGAN\\_MODEL\\_ADDIE\\_DAN.html?id=pJHcDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_MODEL_ADDIE_DAN.html?id=pJHcDwAAQBAJ).
- Santi, R., D., dan Purnamasari, R. 2017. *Fisiologi Hewan*. Surabaya: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel
- Sudarmayana, I. G. A., Kesiman, M. W. A., dan Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Book Simulasi Perkembangbi Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 38. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.3124>
- Sugiyanto, S. 2011. Game Edukasi “Ragam Budaya” Sebagai Media Pembelajaran Budaya Tentang Pakaian Dan Rumah Adat Di Indonesia. *Semantik*, 1(1), 51–64.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sulastri, E., Taufik, M., dan Hakim, Z. R. 2020. Pengembangan Media Quiet Book Pada Pembelajaran Tematik Dikelas IV Sekolah Dasar, *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 13–27. Dari: <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2928>
- Sutirna. 2013. *Perkembangan dan Pertumbuhan Peserta Didik*. Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Sylvia, S. M., and Michael, W. 2015. *Essentials of biology fourth edition*. New York: Mc Graw Hill Education
- Valinta, S., Rizal, S., dan Mutiara, D. 2021. Morfologi Jenis - Jenis Serangga Pada Tanaman Padi (*Oryza Sativa*) Di Desa Perangai Kecamatan Merapi Selatan Kabupaten Lahat. *Jurnal Indobiosains*. 3(1), 26–30.

- Wahyuni, E. 2019. Kedudukan Hadis Tentang Hewan Amfibi. *Jurnal Holistic al-hadis*. 5(1), 60–83
- Wijayanto, Adi., Mutiyah, dan Asrifan, A. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual dan Alat Peraga Edukatif Terhadap Hasil Perkembangan Anak di RA Al Khodijah Purworejo Kecamatan Ngunut Tulungagung. *Jurnal Pendidikan*
- Y. C., Prasetyo dan Yuliawati, F. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Pop Up Book Materi Daur Hidup Hewan Untuk Kelas V MI/SD. ... (*Elementary School Education Journal*) ..., 5, 274–288. Dari: <http://103.114.35.30/index.php/pgsd/article/view/7650>
- Yudha, D. S., et al. 2015. Keanekaragaman Spesies Amfibi dan Reptil di Kawasan Suaka Margasatwa Sermodaerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal MIPA*. 38(1), 7–12. Dari: <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JM>
- Yustin, J. A., Sujaini, H., dan Irwansyah, M. A. 2016. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggun Construct 2. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 4(3), 422–426
- Zubaidah, S., Ismunandar, dan Budiarti, S. 2014. *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTS Kelas VIII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan