

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Abiyoga, B., & Rahmiati, R. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Perawatan Wajah, Badan (Body Massage) dan Waxing di SMK. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 284-297.
- Aini, Y. I. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Aprilatip. (2021). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Secara Daring dan Kendalanya dalam Penguasaan Pengetahuan. *Eduprof: Islamic Education Journal*, 3(September), 151–164.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arvianto, F., & Kharisma, G. I. (2021). Budaya Dan Kearifan Lokal Kerajaan Insana Di Dataran Timor. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 10(1), 117-131. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i1.28540>
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu Stkip Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Ayu, P. E. (2019). KETERAMPILAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21 PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *KETERAMPILAN BELAJAR DAN BERINOVASI ABAD 21*, 78.
- Campbell, N. A. 2008. *Biologi Jilid I Edisi 8*. Erlangga. Jakarta.

- Cerelia, J. J., Sitepu, A. A., L.N, F. A., & at.al. (2021). Learning Loss Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. Seminar NASIONAL STATISTIKA X.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dasopang, A. M. (2017). Kajian Ilmu - Ilmu Keislaman. *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*, 333.
- Deti Nurhamidah, S., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Enos, P., Pote, B., Bili, K. D., & Nusa, S. (2018). *Jurnal Edukasi Sumba (JES)* Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Melalui Media Kartu Huruf. 2012.
- Fahira, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran di Youtube dan Aplikasi Edukasi pada Smartphone dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 4(1), 171-189.
- Fahlevi, R., & Yuliani, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Cermat Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Problem Solving Siswa Sma Pada Materi Barisan Dan Deret Geometri. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1191–1204. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1191-1204>
- Fitriana, Cut Eka, Maimunah Maimunah, and Yenita Roza. 2021. “Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Transformasi.” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil*

- Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran 7(2):297.
- Hidayat, W., Suryana, Y., Sanusi, H. P., & Hermawan, A. H. (2020). Manajemen Pembelajaran Daring Berbasis Empati untuk Pemeliharaan Motivasi Belajar Daring Mahasiswa dalam Situasi Wabah COVID-19. Digital Library, UIN Sunan Gung Djati, Bandung, March, 1–14. <http://digilib.uinsgd.ac.id/30698/>
- Irmayanti, I., Hasruddin, H., & Kartika, K. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Hormon Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1Matauli Pandan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 12(1), 1–6.
- Jayawardana, H. B. ., & Gita, R. S. D. (2020). Inovasi Pembelajaran Biologi di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Biologi di Era Pandemi Covid-19*, 6(1), 58–66.
- Krisnaningrum, A., & Megatywie, I. 2019, Kemampuan Guru Biologi MAN Surakarta Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. 11.
- Kurniawan SI, (2015). IMPLEMENTASI PROBLEM BASED LEARNING OPEN ENDED DALAM. 89–100.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mardiyah, A., EPM, H. K., & Supardiyah. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi COVID-19. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Sekolah*.
- Moto, Maklonia Meling. (2019). “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Dunia Pendidikan.” *Indonesian Journal of Primary Education* 3, no. 1 (2019): 20–28.

- Muyaroah, S. dan M. Fajartia. (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),79-83.
- Muyaroah, S. dan M. Fajartia. (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),79-83.
- Mwitjere, Franly, Franly Onibala, Yudi A. Ismanto, (2017), Hubungan Lama Penggunaan Gawai dengan Kejadian Insomnia pada Siswa Siswi di SMA Negeri 1 Kawangkonan, Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi
- Nanda. Nurul. Baiti. Dkk, (2023). *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 4(1), 52–63.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 3(2), 422-427.
- Nasution, F., Anggraini, L. Y., & Putri, K. (2022). Pengertian Pendidikan, Sistem Pendidikan Sekolah Luar Biasa, dan Jenis-Jenis Sekolah Luar Biasa. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 3(2), 422-427.
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115-124.
- Nurita, T., Fauziah, A. N. M., Dyah, A., Erman, & Susiyawati, E. (2022). Meningkatkan Penguasaan Konsep Mahasiswa melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing. *Proceeding Seminar Nasional IPA XII*, 340–347.

- Nurul Khusnul Khotimah. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Interaktif dan Efektif pada Mata Kuliah Keperawatan: Narrative Literatur Review. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 150–155. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.552>
- Pane, A., Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 03(2), 333–352.
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2020). Potensi Game Edukasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1), 853–860. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/678>
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123.
- Pitri, P., & Seprina, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mindmap Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Kelas Xii Di Sma Negeri 11 Muaro Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 111–123. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24260>
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53-62.
- Putri, A. V., & Komariah. (2022). Upaya guru dalam menangani learning loss sebagai dampak pembelajaran daring pelajaran matematika kelas v di kecamatan tarogong kaler. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(11), 2793–2803.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>

- Rahmawati, Y., Santaufany, F. F. A., Hati, E. M., & Roziqin, A. (2022). Kearifan Lokal Dalam Menghadapi Covid-19: Studi Kampung Tangguh Di Jawa Timur. *Masyarakat Indonesia*, 47(1), 1–12.
- Rauf, A. R., & Nuril Mufidah. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Peta Konsep untuk Meningkatkan Penguasaan Mapel Jurmiah dalam Proses Pembelajaran Daring. *Jurnal Naskhi: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Bahasa Arab*, 3(2), 79–90.
- Rohmah, L. N., Fatimah, S., & ... (2023). Implementasi Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Nilai Spiritual Siswa. *Tarbi: Jurnal Ilmiah ...*, 2(55), 403–413. <https://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/Tarbi/article/view/1139%0Ahttps://ejournal.iainu-kebumen.ac.id/index.php/Tarbi/article/download/1139/678>
- Rufaedah, E. A., Program, D., Bimbingan, S., Islam, K., & Wiralodra, U. (2018). Teori belajar behavioristik menurut perspektif islam. 4(1), 14–30. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550518>
- Solihat, R., Rustandi, E., Herpiandi, W., & Nursani, Z. (2022). Biologi SMA/MA SMP Kelas XI.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(1), 470–477.
- Suryabrata, s. (2018). Metodologi penelitian. Depok: Rajagra PT.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar-Udi (2020). *Jurnal basicedu*. 4(4), 1104–1113.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). Belajar dan Pembelajaran.

- widyanuklida, bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *International Journal*, 42(3), 610.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2020). Pengembangan Game Edukasi Science Adventure Untuk Meningkatkan Keterampilan pemecahan Masalah Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91–100.
- Yateno, Selamat Fuadi, Yunita Setiyo Wardani. (2023). Pengaruh Promosi, Harga Dan Kepercayaan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Toko Isna Collection Di Raman Utara. *International Journal of Research in Science, Commerce, Arts, Management and Technology*, 3(2), 410–421.
- Yolandasari, Mega Berliana. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II A MI Unggulan MiftahulHuda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020.
- Yuliani, E. N., Zulfah, Z., & Zuhendri, Z. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kuok. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 91–100. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.51>
- Yulianto, F., Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2019). Game Edukasi Pengenalan Buah-buahan Bervitamin C Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 7(3), 242-263.
- Zalewska, E., & Trzecińska, K. (2022). Effectiveness of distance learning during the COVID-19 pandemic. *Wiadomości Statystyczne. The Polish Statistician*, 67(10), 48–61. <https://doi.org/10.5604/01.3001.0016.0659>

Zulfikar; Rozaili; Hansyar, R. M. (2022). Kebijakan dan Implementasi Administrasi Kependudukan di Indonesia. 1–23.

Zulkarnain, I., & Budiman, H. (2019). Pengaruh Pemahaman Konsep Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Research and Development Journal of Education*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i1.4093>