

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, T. N., et al. (2010). Pengaruh model kontekstual terhadap hasil belajar IPA materi gaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Azam, M. (2017). Pengertian Android Beserta Sejarah, Kelebihan dan Kekurangannya. Diakses di <https://www.nesabamedia.com/pengertian-android-beserta-kelebihan-dankekurangannya/> pada tanggal 11 Agustus 2021.
- Ari, I. (2011). Distribusi ranah kognitif dalam langkah-langkah pembelajaran pada rpp bahasa jawakelas vii di smp islam ngadirejo, kabupate ntemanggung tahun ajaran 2010/2011. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin, A. J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aripin, I. (2018). Konsep dan aplikasi mobile learning dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Bio Education*, 3(1), 1-9. doi: <http://dx.doi.org/10.31949/be.v3i1.853>
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astra, I. M., Umiatin, & Ruharman, D. (2012). Aplikasi mobile learning fisika dengan menggunakan adobe flash sebagai media pembelajaran pendukung. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(2), 170-180. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i2.79>
- Borg & Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmodjo, H., Jenny, R. E., Kaligis. (1993). *Pendidikan IPA*. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2007). *Model Pembelajaran Kontekstual*. Jakarta: Dirjen Diksdasmen.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. Palo Alto, California, Scott: Foreman and Company.

- Dimiyati & Mudjino. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineke Cipta.
- Fawareh, H. M. A., & Jusoh, S. (2017). The use and effects of smartphones in higher education. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, *11*(6), 103-111. doi: <https://doi.org/10.3991/ijim.v11i6.7453>
- Kemdikbud. (2019). Data Referensi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Di akses di <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/> pada 11 Agustus 2021.
- Komalasari, K. (2013). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Lestari, A., Amelia, E., & Marianingsih, P. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis ctl (contextual teaching and learning) sebagai bahan ajar peserta didik sma/ma kelas xii subkonsep kultur in vitro. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, *10*(1), 32–44. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.10-1.5>
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematic preparation and conceptual learning gains in physic: a possible hidden variable in diagnostic pre test score. *Journal of Am J Phys*, *70*(12), 1259-1268. doi: 10.1119/1.1514215
- Merta, I. M. E. D., Suarjana, I. M., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Analisis penilaian autentik menurut pembelajaran kurikulum 2013. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, *3*(1), 10.
- Nurhayati, E., & Pratiwi, A. (2020). Management kasus pneumonia covid-19: a literature review. *Jurnal Berita Ilmu Keperawatan*, *13*(2), 100–109. <https://doi.org/10.23917/bik.v13i2.11522>
- Nuswowati, M., Binadja, A., Efti, K., & Ifada, N. (2011). Pengaruh validitas dan reliabilitas butir soal ulangan akhir semester bidang studi kimia terhadap pencapaian kompetensi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, *4*(1), 566–573.
- Permendikbud No 69. (2013). tentang Kompetensi Dasar dan Strukur Kurikulum SMA-MA. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pratiwi, Y., & Ramli. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan buku peserta didik berbasis pendekatan stem pada pembelajaran fisika dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *5*(2), 89-96. doi: <https://doi.org/10.1234/jppf.v5i2.107431>

- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Safaat, N. (2015). *Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Salbino, S. (2014). *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Seels, B.B., & Richey, R.C. (1994). *Instructional Technology: The Definition And Domains Of The Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor and Strategy*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, A. (2006). *Evaluasi Pembelajaran IPA Berbasis Kompetensi*. Jakarta: UIN Jakarta Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suhardiman, Tayeb, T., & Qadri, N. (2017). Perbandingan pemahaman konsep menggunakan metode pembelajaran scramble antara media interaktif courselab dan media microsoft powerpoint. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 99-105. doi: <https://doi.org/10.24252/jpf.v5i2a6>
- Sukmadinata, S. N. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, Y. (2015). *Belajar Coding Android Bagi Pemula*. Jakarta: PT. Flex Media.
- Suparman, M. A. (2012). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar & Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.

- Suryanda, A., Ernawati, E., & Maulana, A. (2018). Pengembangan modul multimedia mobile learning dengan android studio 4.1 materi keanekaragaman hayati bagi siswa sma kelas x. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(1), 55–64. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.9>
- Suyono & Heriyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tamimuddin, M. (2007). *Mengenal Mobile Learning (M-Learning)*. Retrieved Agustus 28, 2020, from https://mtamim.files.wordpress.com/2008/12/mlearn_tamim.pdf
- Theffidy, S. G. (2020, Maret 31). *Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 di Tengah Covid 19*. Retrieved from Ombudsman Republik Indonesia: <https://ombudsman.go.id/>
- Trianto. (2009). *Model-model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyono & Hari. (2019). Pemanfaatan teknologi informasi dalam penilaian hasil belajar pada generasi milenial di era revolusi industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*.3, pp. 192-201. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta. doi:10.21009/pbe.3-1.23
- Wahyuni, I., Suoandi, T., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan lkpd digital berbasis android berdasarkan keanekaragaman gastropoda di hutan mangrove pulau tunda banten. *Biodidaktika*, 14(2), 45–57. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/biodidaktika/article/download/6137/434>
- Wuryaningrum, V., Sartono, N., & Dewahrani, Y.R. (2014). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) bilingual dengan pendekatan kontekstual pada materi sistem reproduksi manusia. *Biosfer*, 7(1), 10-16. doi:<https://doi.org/10.21009/biosferjpb.7-1.2>
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi kelarutan untuk meningkatkan performa akademik peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88-99. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jipi.v2i1.10289>