

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, D. M., dkk. (2018). Hasil validitas LKS biologi berbasis inkuiri terbimbing pada materi sel untuk kelas XI SMA. *Prosiding Seminar Nasional Biologi Edukasi (SEMNAS Bio-Edu)*, 22–23.
- Amakraw, Y., & Kartika, N. (2022). Strategi implementasi praktikum pembelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa sekolah dasar dan menengah. *Science Education Research (Search) Journal*, 40.
- Anitah Sri W., dkk. (2008). *Strategi pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Angraini, L., dkk. (2022). Model pembelajaran problem-based learning untuk meningkatkan hasil belajar biologi peserta didik: Literature review. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 11(1), 43.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 145.
- Arsyad, A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Auliah As, S. O., dkk. (2024). Pengaruh penggunaan flashcard untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa sekolah dasar kelas dua di Kabupaten Majene. *Pinisi Journal of Education*, 4(1), 103.
- Biology Online. (n.d.). *Taxonomy*. Retrieved February 18, 2026, from <https://www.biologyonline.com/dictionary/taxonomy>
- Daniel, M. (2015). *Taksonomi perjalanan evolusi*. Jakarta: EGC.
- Fathimah Kerley. (2022). *Buku referensi media kesehatan reproduksi pada anak disabilitas intelektual*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Helmaliah, dkk. (2024). Perkembangan pada masa remaja. *Behavior: Jurnal Pendidikan Bimbingan Konseling dan Psikologi*, 1(1).
- Hikmawan, S. S. (2022). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan minat belajar matematika siswa SMA melalui project based learning model dengan pendekatan STEAM (PjBL-STEAM). *S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia*, 34.

- Indrajita, A. K., dkk. (2025). Pengembangan flashcard klasifikasi makhluk hidup berbasis game-based learning untuk meningkatkan pemahaman siswa di MTs Miftahul Ulum. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 920.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *Digital*. Retrieved from <https://kbbi.web.id/digital>
- Kapp, K. M., dkk. (2014). *The gamification of learning and instruction fieldbook*. San Francisco, CA: Wiley.
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Muslimin. (2025). Optimalisasi penyusunan pembelajaran inovatif dan interaktif berbasis gamifikasi di SMP PGRI 01 Kota Batu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2418.
- Nadiah, S., dkk. (2021). Hubungan faktor perkembangan psikososial dengan identitas vokasional pada remaja akhir. *QUANTA*, 5(1), 21–22.
- Ni Kadek Ratna Pratiwi. (2022). Pengembangan bahan ajar IPA berbasis multirepresentasi terhadap pemahaman konsep siswa SMP: Sebuah tinjauan studi. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 360.
- Nurlatifah, dkk. (2025). Peran teknologi digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi Terapan*, 386.
- Pangau, R. M. V., dkk. (2023). Penerapan model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Inpres Sondaken. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, 9(2), 81.
- Pijar Belajar. (n.d.). *Urutan tingkatan takson klasifikasi makhluk hidup*. Retrieved December 23, 2025, from <https://www.pijarbelajar.id/blog/tingkatan-takson>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 577.
- Prawesti, L. N. I., dkk. (2019). *Media pembelajaran*. Klaten: Penerbit

Lakeisha.

Prawiradilaga, D. S. (2016). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

Rahmi, E., dkk. (2021). Pengembangan modul online sistem belajar terbuka dan jarak jauh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada program studi teknologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 12(1), 47.

Rose, A. (2025). *Mata pelajaran SMP kurikulum 2025*. Retrieved December 23, 2025, from <https://www.idntimes.com/life/education/mata-pelajaran-smp-kurikulum-2025-00-2lnkv-fbdvgh>

Saputri, S. W. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *Jurnal ABDIKARYA*, 2(1), 58.

Sari, I. P. N., dkk. (2024). Analisis kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran biologi di SMA. *BIOSFER: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 9(2), 176.

Sari, I. K. W., & Wulandari, R. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 150.

Sastya Hendri Wibowo, dkk. (2023). *Teknologi digital di era modern*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.

Sisca Wulansari Saputri. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *Jurnal ABDIKARYA*, 2(1), 58.

Suyatman, & Chusni, M. M. (2023). *Pembelajaran IPA berbasis riset*. Sukoharjo: Tahta Media Group.

Uneng, S., dkk. (2022). Penerapan metode diskusi kelompok terhadap motivasi dan daya serap siswa mata pelajaran IPA kelas VII SMPN 1 Bolo Kabupaten Bima tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal PIPA: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(1), 28–29.

Udin Prasetya. (2022). *Karakteristik media pembelajaran*. Retrieved January 11, 2026, from <https://mahasiswa.ung.ac.id/708522001/home/2022/10/8/karakteristik-media-pembelajaran.html>

Wahyuni, S. (2020). Penerapan media flash card untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 10.

Wikipedia. (n.d.). *Digital*. Retrieved from <https://id.wikipedia.org/wiki/Digital>

Wikipedia. (n.d.). *Ilmu alam*. Retrieved from https://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_alam

Wisman, & Hiasa, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran keterampilan dasar menulis menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 7(1), 173.

Wulansari Saputri, S. (2020). Pengenalan flashcard sebagai media untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. *Jurnal ABDIKARYA*, 2(1), 58.

