

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Adams, S. (2017). *Color design workbook a real-world guide to using color in graphic design*. USA: Rockport Publishers.
- Batubara, H. H. (2021). *Media pembelajaran mi/sd*. Semarang: CV Graha Edu.
- Bull, S. (2010). *Photography*. Oxon: Routledge.
- Dailami et al., (2020). *Biologi Umum*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
<https://repository.penerbitwidina.com/media/publications/326856-biologi-umum-636500c5.pdf>
- DK. (2022). *How art works: the concepts visually explained*. New York: DK Publishing.
- Ferdinan, F., Ariebowo, M. (2009). *Praktis belajar biologi untuk kelas x sekolah menengah atas/ madrasah aliyah*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
https://ftp.unpad.ac.id/bse/Kurikulum_2006/10_SMA/Praktis_belajar_biologi_SMA_X_Factor_F_dan_Moekti_A.pdf
- Hulley, S. B., Cummings, S. R., Browner, W. S., Grady, D. G., & Newman, T. B. (2013). *Designing clinical research: an epidemiologic approach (2nd ed.)*. Philadelphia: Lippincott, Williams & Wilkins.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning*. United States of America: Merrill Prentice Hall.
- Hollar, S. (2012). *A closer look at the animal kingdom*. New York: Britannica Educational Publishing.
- Houston, G. (2016). *Illustration that works*. United States: The Monacelli Press.
- Landa, R. (2010). *Graphic design solutions 4th edition*. USA: Wadsworth.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman. (2022). *Media pembelajaran*. Sulawesi: Badan Penerbit UNM.

Schell, J. (2008). *The art of game design: a book of lenses*. America: CRC Press

Srisuthep, T. (2009). *Creative color schemes*. Thailand: The Creative Guide.

Venus, A. (2018). *Manajemen kampanye: panduan teoretis dan praktis dalam mengefektifkan kampanye komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Widiyanto, P. (2020). *Modul pembelajaran SMA biologi*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Sekolah Menengah Atas.

https://repositori.kemdikbud.go.id/22049/1/X_Biologi_KD-3.9_Final.pdf

Wati, R. D. I. (2022). *Statistik Pendidikan kota semarang tahun 2022*. Semarang: Badan Pusat Statistik Kota Semarang.

<https://semarangkota.bps.go.id/publication/2023/08/02/51bf89767b50d50029171126/statistik-pendidikan-kota-semarang-2022.html>

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: design and methods (6th ed.)*. Thousand Oaks.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Jurnal

- Afiyanti, Y. (2008). Focus group discussion (diskusi kelompok terfokus) sebagai metode pengumpulan data penelitian kualitatif, *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 12(1), 58 – 62. <https://media.neliti.com/media/publications/110859-ID-focus-group-discussion-diskusi-kelompok.pdf>
- Amini. (2018). Teachers and education of character instillation (research result at private elementary school of Muhammadiyah in medan), *IJLRES – International Journal on Language, Research and Education Studies*, 2(1), 44 – 55. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijlres/article/view/1539/1265>
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, P., Hidayah, N., Sihati, A., Pertiwi, A. R. (2020). Peran media interaktif dalam pembelajaran pai bagi gaya belajar siswa visual, *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297 – 1304. <https://www.neliti.com/publications/466341/peran-media-interaktif-dalam-pembelajaran-pai-bagi-gaya-belajar-siswa-visual>
- Bire, A. L., Geradus, U., Bire, J. (2014). Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa, *Jurnal Kependidikan*, 44(2), 168 – 174. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jk/article/view/5307/4603>
- Herdani, T. P., Sartono, N., Evriyani, D. (2015). Pengembangan permainan monopoli termodifikasi sebagai media pembelajaran pada materi sistem hormon (penelitian dan pengembangan di sman Jakarta), *Biosfer*, 8(1), 20 – 28. https://www.researchgate.net/publication/323993976_Development_of_Modified_Monopoly_Game_as_a_Learning_Media_On_Endocrine_System_Research_and_Development_at_Senior_High_School_1_Jakarta
- Jusuf, H., (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran, *Jurnal TICOM*, 5(1), 1 – 6. <https://media.neliti.com/media/publications/92772-ID-penggunaan-gamifikasi-dalam-proses-pembe.pdf>

- Kasingku, J. D., Mantow, A. (2022). Hubungan antara status sosial ekonomi dengan pembentukan karakter siswa kelas xi sekolah menengah atas unklab, *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1989 – 2001. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/download/1457/1046#:~:text=Dilihat%20berdasarkan%20jumlah%20penghasilan%20per,%3A%20di%20atas%203.500.000%20>
- Masruroh, A., Lutfi, A., Sudiby, E. (2012). Kelayakan *game classification of kingdom animalia* sebagai media pembelajaran pada materi klasifikasi hewan, *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 4(2), 0 – 216. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/15139>
- Mufidah, L. L. N. (2017). Memahami gaya belajar untuk meningkatkan potensi anak, *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 1(2), 246 – 260. <https://media.neliti.com/media/publications/276698-memahami-gaya-belajar-untuk-meningkatkan-7924c83a.pdf>
- Ningsi, A., Mustami, M., Taufiq, A. (2020). Pengembangan *game ludo* materi animalia pada siswa kelas x sma islam darrusalam pannyangkalang gowa, *Jurnal Al-Ahya*, 2(3), 115 – 128. <https://doi.org/10.24252/al-ahya.v2i3.17653>
- Panjaitan, R. G. P., Titin., Putri, N. N. (2020). Multimedia interaktif berbasis game edukasi sebagai media pembelajaran materi sistem pernapasan di kelas xi sma, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141 – 151. https://scholar.google.co.id/scholar?q=MULTIMEDIA+INTERAKTIF+BERBASIS+GAME+EDUKASI+SEBAGAI+MEDIA+PEMBELAJARAN+MATERI+SISTEM+PERNAPASAN+DI+KELAS+XI+SMA&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar
- Puwarti, P., Puspitasari, E. D. (2021). Identifikasi kebutuhan pengembangan bahan ajar materi animalia kelas x sma, *Bioeducation Journal*, 5(2), 137 – 145. <https://media.neliti.com/media/publications/378194-identification-of-the-need-for-the-devel-fd122b8e.pdf>

Syamsudin, A. (2014). Pengembangan instrument evaluasi non tes (informal) untuk menjangkau data kualitatif perkembangan anak usia dini, *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 403 – 413.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/2882/2672>

Website

Dewi, R. K. (2023). *Apa nama seni rupa yang menggunakan cat air sebagai media utama?* Kompas.com.
<https://www.kompas.com/skola/read/2023/10/18/131000669/apa-nama-seni-rupa-yang-menggunakan-cat-air-sebagai-media-utama> Diakses pada: 28 Februari 2024.

Hanif, R. (2022, Agustus). *Data profil konsumen Indonesia 2022 terbaru dan lengkap*. DIPS Strategy. <https://dipstrategy.co.id/blog/data-profil-konsumen-indonesia-2022-terbaru-dan-lengkap/>. Diakses pada: 3 Maret 2024.

Khansa, A. (2022, Februari). *Media: Pengertian, fungsi, dan jenis-jenis*. Gramedia Blog. <https://www.gramedia.com/literasi/media/>. Diakses pada 14 Februari 2024.

Nandy (2021, Februari). *Pengertian biologi dan 19 cabang ilmu biologi didalamnya (part 1)*. Gramedia Blog.
<https://www.gramedia.com/literasi/cabang-ilmu-biologi/> Diakses pada: 9 Februari 2024.

Putri, R. A. (2023, Mei 14). *Manfaat kingdom animalia*. Materi Edukasi.
<https://www.materiedukasi.id/2023/05/manfaat-kingdom-animalia-2.html>
Diakses pada: 3 Februari 2024.

Rizaty, M. A. (2023, Januari 13). *Spesies hewan di dunia sebanyak 1,59 juta hingga akhir 2022*. DataIndonesia.id.
<https://dataindonesia.id/varia/detail/spesies-hewan-di-dunia-sebanyak-159-juta-hingga-akhir-2022> Diakses pada: 18 Februari 2024.

Universitas Sains & Teknologi Komputer. *Kota Semarang*. Ensiklopedia Dunia.

https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Kota_Semarang Diakses pada: 27 Februari 2024.

Welianto, A. (2020, Januari 27). *Kingdom animalia: klasifikasi dan ciri-ciri*. Kompas.com.

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/01/27/140000669/kingdom-animalia-klasifikasi-dan-ciri-ciri>. Diakses pada: 9 Februari 2024.

Yalanska, M. (2022, Oktober). *Digital art: diverse digital illustrations inspired by wildlife*. Tubikblog. <https://blog.tubikstudio.com/digital-illustrations-wildlife/> Diakses pada 8 Februari 2024.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features the letters 'UMMN' in a stylized, blocky font, with the 'U' and 'M' being significantly larger than the 'N'.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA