

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Basrowi & Suwandi. (2009). *Memahami penelitian kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bishop, R., Boo, S, Cruz, M. R. & Gadea, L. (2020). *Fundamentals of character design: how to create engaging characters for illustration animation & visual development*. United Kingdom: 3dtotal Publishing.
- Dzamarah & Zain. (2006). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eisman & Leatrice. (2000). *Pantone:guide to communication with color*. Ohio: Ohio Grafix Pres
- Friedlander, W. J. (1922). *The golden wand of medicine: ahistory of the caduceus symbol in medicine*. New York: Greenwood Press
- Hashimoto, A & Clayton. M. (2009). *Visual design fundamentals: a digital approach*. Boston: Course Technology.
- Joang, H. R. (2017). *Animasi 3 dimensi*. Jakarta: Pusat Pengembangan Perfilman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kelley, D., & Brown, T. (2018). *An introduction to Design Thinking*. Stanford: Institute of Design.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solution (5th ed)*. USA: Clark Bexter.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tondreau, B. (2019). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. USA: Rockport Publishers.

Jurnal

- Ariyanto, A., Priyayi, D. S., & Dewi, L. (2018). Penggunaan media pembelajaran biologi di sekolah menengah atas (sma) swasta salatiga. *Jurnal Bioedukasi*, 9(1), 1-13
<https://www.semanticscholar.org/reader/8cbc2fb393673441a50441e7fbeb4a4b054f5bc4>
- Cook, A.D. (2009). Case study of the manifestations and significance of social presence in a multi user virtual environment. *Computer Science*, 26-28.
<https://harvest.usask.ca/server/api/core/bitstreams/9f395b58-3f21-4320-94f0-34d461c7f596/content>
- Dohle, S., Rall S., & Siegrist, M. (2014). I cooked it myself: preparing food increases liking and consumption. *Food Quality and Preference*, 33, 14–16.
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0950329313001948>
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan media dalam pembelajaran biologi di sekolah aceh. *Jurnal Ilmiah Didakta*, 1(12), 161
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/didaktika/article/view/444>
- Farida, E. , Kholidah, N. R. J., & Sarjono. (2020). Penerapan pembelajaran psikologi warna untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memilih warna pada desain kemasan produk prodi manajemen feb unisma. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 40-47.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jipe>
- Farikha, A. Y., Widiastuti, T., & Affanti, T. B. (2015). Mainan anak berbahan tekstil menggunakan teknik rajut dengan ide mainan balok susun. *Texfile*, 2(1), 1–13.
<https://jurnal.uns.ac.id/texfile/article/view/32732>

- Fatma, Y. N. (2020). Analisis Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Materi Jaringan Hewan di SMA Negeri 1 Kota Mungkid, 6.
<http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/42159>
- Franke N., Schreier, M., & Kaiser, U. (2010). The “I designed it myself” effect in mass customization. *Management Science*, 56(1), 125–140.
<https://psycnet.apa.org/record/2010-00837-008>
- Helentina. (2012). Analisis faktor kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran biologi di kelas x IPA SMA negeri 4 kisaran. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 5(2), 17.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/pelita/article/viewFile/7545/7117>
- Kartini, K., & Susilawati, I. (2018). Pengaruh media pembelajaran lego untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Dunia anak: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 33-43
<https://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2930304&val=25888&title=PENGARUH%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20LEGO%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20KREATIVITAS%20ANAK%20USIA%20DINI>
- Keidl, P. D. (2018). Between textuality and materiality: fandom and the mediation of ation figures. *Film and Merchandise*, 42(2), 8-14
<https://doi.org/10.3998/fc.13761232.0042.207>
- Meilani. (2013). Penerapan lingkaran warna dalam berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326-338
https://researchdashboard.binus.ac.id/uploads/paper/document/publication/Proceeding/Humaniora/Vol.%204%20No.%201%20April%202013/_33_11_%20DKV_Meilani_TEORI%20WARNA%20--%20EDITED.pdf
- Mochon D., Norton M. I., & Ariely D. (2012). Bolstering and restoring feelings of competence via the ikea effect. *International Journal of Research in*

<https://doi.org/10.1016/j.ijresmar.2012.05.001>

Mostowfi, S., Mamaghani, N. K., & Khorramar, M. (2016). Designing playful learning by using educational board game for children in the age range of 7-12: (a case study: recycling and waste separation education board game). *International Journal Of Environmental & Science Education*, 11(12), 5453-5476.

https://www.researchgate.net/publication/307015828_Designing_playful_learning_by_using_educational_board_game_for_children_in_the_age_range_of_7-12_A_case_study_Recycling_and_waste_separation_education_board_game

Mota, J. M., Ruiz-Rube, I., Doderó, J. M., & Figueiredo, M. (2016). Visual environment for designing interactive learning scenarios with augmented reality. *Proceedings of the 12th International Conference on Mobile Learning*, 67–74.

https://www.researchgate.net/publication/305699423_VISUAL_ENVIRONMENT_FOR_DESIGNING_INTERACTIVE_LEARNING_SCENARIOS_WITH_AUGMENTED_REALITY

Newman, G. E., Diesendruck, G., & Bloom P. (2011). Celebrity contagion and the value of objects. *Journal of Consumer Research*, 38(2), 215–228.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC8958763/>

Norton, M. I., Mochon, D., & Ariely, D. (2012). The IKEA effect: When labor leads to love. *Journal of Consumer Psychology*, 22(3), 453–460.

[https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/12136084/norton%20mochon%20ariely%20third%20round\[1\].pdf?sequence=3](https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/12136084/norton%20mochon%20ariely%20third%20round[1].pdf?sequence=3)

Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1), 2239–2253.

<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/article/view/17824>

Sudlyti, N. (2021). Tekstur dalam estetika keramik. Corak: *Jurnal Seni Kriya*, 10 (2), 241-243.

<https://journal.isi.ac.id/index.php/corak/article/view/4733>

Umar. (2013). Media pendidikan : peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 139.

<https://core.ac.uk/download/pdf/235260296.pdf>

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi media pembelajran interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran era digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3636-3637.

[https://www.researchgate.net/publication/374494541_INOVASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_EF EKTIVITAS_PEMBELAJARAN_ERA_DIGITAL_DI_SEKOLAH_DASAR](https://www.researchgate.net/publication/374494541_INOVASI_MEDIA_PEMBELAJARAN_INTERAKTIF_UNTUK_MENINGKATKAN_EF_EKTIVITAS_PEMBELAJARAN_ERA_DIGITAL_DI_SEKOLAH_DASAR)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Internet

Kemdikbud. (2023). CP & ATP- Biologi Fase F- Merdeka Mengajar. Dari <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/biologi/fase-f/>

Kemenkes. (2022). Tenaga Kesehatan Sebagai Ujung Tombak keberhasilan Implementasi Transformasi Kesehatan. Diakses dari <https://www.kemkes.go.id/eng/rilis-kesehatan/tenaga-kesehatan-sebagai-ujung-tombak-keberhasilan-implementasi-transformasi-kesehatan>

Kemenkes. (2023). Satukan Kata dan Langkah # CloseTheGap. Diakses dari https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/2118/

Mardiastuti, A. (2024, Maret 1). Mengenal Rumus Slovin, Kapan Digunakan dan Contoh Soal. Detik Jabar. [https://www.detik.com/jabar/berita/d6253944/mengenal-rumus-slovin-kapan-digunakan-dan-contoh-](https://www.detik.com/jabar/berita/d6253944/mengenal-rumus-slovin-kapan-digunakan-dan-contoh)

Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia. Diunduh dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/sjih/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%20103%20Tahun%202014.pdf>

Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah. Diunduh dari <https://peraturan.go.id/id/permendikbud-no-24-tahun-2016#:~:text=Permendikbud%20No.%2024%20Tahun%202016%20Tentang%20Kompetensi%20Inti,Kurikulum%202013%20Pada%20Pendidikan%20Dasar%20dan%20Pendidikan%20Menengah>

Puspendik. (2019). Capaian Ujian Nasional Tahun Pelajaran 2018/2019. Diakses 1 Maret 2024, dari <https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/>

Riskedas. (2018). Laporan Nasional Riskedas 2018. Lembaga Penerbit Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, Jakarta. Diunduh dari <https://repository.badankebijakan.kemkes.go.id/id/eprint/3514>

Ulya, F. N., Santosa, B. (2023). Kemenkes: indonesia Masih Kekurangan 31.481 Dokter Spesialis. Diunduh dari <https://nasional.kompas.com/read/2023/06/26/15323601/kemenkes-indonesia-masih-kekurangan-31481-dokter-spesialis>).

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized 'U' and 'M' inside a circle, with a grid of squares below it.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA