

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulah, R.S., 2015, *Inovasi pembelajaran*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Arikunto, S., 2015, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A., 2014, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asyhar, R., 2012, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi Jakarta.
- Attin, N., Abdulrachman, I., dan M.hadeli, 2019, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Pokok Larutan Penyangga Untuk Kelas XI IPA di SMA Negeri 3 Unggulan Palembang*, Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia, Vol. 6 No 1.
- Azhari, 2013, *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika Siswa Melalui Pendekatan Konstruktivisme di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Banyuasin III*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 51, No.2.
- Baharudin, H dan Wahyuni, N. 2015, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Budiningsih, C.A., 2005, *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Busran dan Fitriyah, 2015, *Perancangan Permainan(Game) Edukasi Belajar Membaca Pada Anak Prasekolah Berbasis Smartphone Android (Studi Kasus Taman Kanak-Kanak Ikal Iqra Padang Selatan)*, Jurnal TEKNOIF.
- Chang, R., 2005, *Kimia Dasar : Konsep-konsep Inti*, Jakarta : Erlangga.
- Daryato, 2016, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Dermawan. U., Sri. R., dan W.Widhorini, 2020, *Interactive Multimedia: Enhancing Students' Cognitive Learning And Creative Thinking Skill In Arthropod Material*, Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Vol. 6 .No 2.
- Dian, P.E , dan Ali, M., 2018, *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer pada Materi Laju Reaksi*, Jurnal Inovasi 5(1):38-47.
- Hamid. A., 2009, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Medan : Unimed Press.
- Hayati, S., 2017, *Belajar dan Pembelajaran berbasis Cooperative Learning*, Magelang : Graha Cendikia.
- Khairunnisa, K., & Wisudawati, A., 2018, *Pengaruh Model Pembelajaran Treffinger Terhadap Kreativitas Berpikir Kimia Pada Siswa Kelas XI di SMAN 1 Sewon*, JTK (Jurnal Tadris Kimaya), Vol.3, No.1.

- Lee, Tien .T., dan Kasimah.O., 2012, *Interactive multimedia module in the learning of electrochemistry:Effects on students' understanding and motivation*, Procedia - Social and Behavioral Sciences 46.
- Lee, dan Owens, 2004, *Multimedia-Based Instructional Design: Computerbased Training Web based Training distance Broadcast training performance based solutions 2nd Ed*, Published online: Pfeiffer.
- Mayer, R.E., dan Moreno, R., 2003, *The Combridge Handbook of Multimedia Learning*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Muchlas, S., 2014, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U., 2004, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Munadi. Y. 2013, *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*, Jakarta: Referensi Jakarta.
- Munir, 2015, *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*, Bandung: Alfabeta.
- Mustofa, E.Q.Z., 2013, *Mengurai Variabel Hingga Variabel Instrumen*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nazalin, A. M. 2016, *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Kimia pada Materi Hidrokarbon untuk Siswa Kelas XI SMA*. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 3 No. 2.
- Nurlaela, L., & Ismayati, E.,(2015), *Strategi belajar berpikir kreatif*, Yogyakarta: Ombak.
- Padmanaba,I.K.G, Made,K., dan Nyoman,S. 2018, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kimia Koloid Berbantuan Komputer untuk Siswa SMA*, Jurnal Pendidikan Kimia.Vol 2 No.1.
- Prasetya, M.A., Sudirman, dan Ketang,W., 2016, *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu, Kalor Dan Perpindahan Kalor Untuk SMA Kelas XI*, Jurnal Inovasi dan pelajaran Fisika, Vol. 3 No. 2.
- Puji, K.M., Gulo, F., dan Ibrahim, A .R., 2014, *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bentuk Molekul di SMA*, Jurnal Pendidikan Kimia. (Online). Vol. 1 No. 1.
- Rahmazatullaili, Cut Morina.Z., dan Said .M., 2017, *Kemampuan Bepikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Project Based Learning*, Jurnal Tadris Mtematika, Vol. 10. No.2.

- Resti, Y., dan Jaslin, I., 2016, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk meningkatkan Performa Akademik Peserta didik SMA*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2 No. 1.
- Riduwan, 2010, *Dasar-dasar Statistik*, Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M., 2018, *Penelitian Desain dan Pengembangan Pendidikan : Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru*, Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. 2013, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Sani, R.A., 2013, *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Satyaputra, Alfa., Aritonang., Eva., M., 2014, *Beginning Android Programming with ADT Bundle*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.
- Soni, 2014, *Pembelajaran saintifik untuk implimentasi kurikulum 2013*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Sudatha, W. G. dan Tegeh, M, I., 2015, *Desain Multimedia Pembelajaran*, Yogyakarta : Media Akademi.
- Sugandi.M., dan Abdur.R., 2019. *Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biolog Through Project Based learning Biologiy Through Project Based Learning to Increase Student Creatyvyty in Ecosystem Concepts*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi, Vol. 5.No. 3.
- Sugiyono. 2017, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sukardjo, M., 2013, *Landasan Pendidikan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryani, N., Setiawan, A. dan Putria, A., 2018, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono dan Hariyanto, 2014, *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Verawati, dan Ku,alasari.E., 2019, *Pemanfaatan Android dalam dunia pendidikan*, Palembang : Universitas PGRI.
- Widoyoko, E.P., 2012, *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuberti, 2017, *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan*, Lampung : Anugerah Utama Raharja.