

DAFTAR RUJUKAN

- A Rifa'i, C. A. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: za Longman,.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. Samarinda: *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, A. H. dan H. (2018). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Boden, M. (2001). Creativity in education. London: Continuum.
- Brookfield, S. D. (1987). Developing Critical Thinkers. England: Open University Press
- Calimag, J. a N. N. V, Miguel, P. A. G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering and Technology*, 2(2),(pp 119–128).
- Chaeruman, U. (2010). E-learning dalam Pendidikan Jarak Jauh. Jakarta: Kemendiknas.
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Daniela, R., Noranita, B., & Wirawan, P. W. (2013). Aplikasi Pembelajaran Biologi Interaktif Bagi Siswa Kelas Viii. *Journal of Informatics and Technology*, 2(2), 59–65.
- December VN, Sugandi MK, Rasyid A. Biodik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem Received : 28 Agust 2019 Revised : 01 September 2019 Accepted : 04 October 2019. 2019;5(3):181-196.
- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta Hamdani. (2011). *Strategi*

Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores.

Hamid, D. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.

Hurit, R. huron. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Media Sains Indonesia.

Juniari, I. G. A. O., & Putra, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Model DDD-E Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 150–159. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33091>

Kesumah, Dini. 2020. *Modul Pembelajaran Biologi SMA*. https://repositori.kemendikbud.go.id/22085/1/X_Biologi_KD-3.5_Final.pdf diakses pada 15 Juni 2022.

Kurniawati. I. D., & Nita, S. (2014). Pengembangan Media Flashcard Ipa Terpadu Dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Teams Achievement Divisions (Stad) Tema Polusi Udara. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(2), 481–486. <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3344>

Kustandi, C., & Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (1st ed.). Ghalia Indonesia.

Kusumaningtias, Anyta. 2020. *E-modul Biologi*. <https://repositori.kemendikbud.go.id/22085/1/>. diakses pada 16 Juni 2022.

Majid, A. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Moon, J. 2008. *Critical thinking An Exploration of Theory and Practice*. bPublished by Routledge. USA and Canada.

Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreatifitas Anak Berbakat*. Jakarta : Rineka Cipta

Neolaka, I. A., & Neolaka, G. A. A. (2015). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup: Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.

Rahmi Y, Johari A, Sadikin A. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan 3D Pageflip Professional pada Materi Penentuan Jenis Kelamin Serangga untuk Kelas XII SMA. 2022;08:72-79.

Riduwan dan Akdon. (2015). *Rumus dan Data Analisis Statiska*. Bandung: Alfabeta.

Saselah, Y. R., Amir M, M., & Qadar, R. (2017). Interactive Multimedia Development Based on Adobe Flash CS6 Profesional on Learning of Chemical Equilibrium. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 2(2), 80. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v2i2.11978>

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulistiani, E., & Masrukan, M. (2017). Pentingnya Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika untuk Menghadapi Tantangan MEA. Paper presented at the PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Susilana Rudi, C. R. (2011). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Talakua C, Elly SS, Studi P, Biologi P, Masohi K. 1 *, 2. 2020;6(1):46-57. doi:10.22437/bio.v6i1.8061.
- Tawil, M dan Liliana. (2013). Berpikir Kompleks dan Implementasinya dalam Pembelajaran IPA. Makasar: UNM.
- Wahjusaputri S. (2022). *Statiska Pendidikan*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Winataputra, U. (2008). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: UT.
- Yudi Hari Rayanto, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Zubaidah, S. (2016, December). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In Seminar Nasional Pendidikan (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).