

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., (2015), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen.*, Skripsi, FE, UNY, Yogyakarta.
- Arikunto, S., (2011), *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arisetya, D., Elly, D., Hasruddin., (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf dengan Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 5 (2): 82-86.
- Aristo, H., Sutopo., (2003), *Multimedia Interaktif dan Flash*, Yogyakarta : PT. Graha Ilmu.
- Arsyad, A., (2008), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raya Grafindo Persada.
- Asyhar, R., (2012), *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Refrensi Jakarta
- Brusca, R.C & Brusca G.J., (2003). *Invertebrates*. Massachusetts USA: SinauerAssociates, Inc.
- Cahyadi, R. A. H., (2019), Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model, *halaqa*, Vol 3 (1): 35-43.
- Dick & Carey., (1996), *The Systematic Dessign of Instruction*, New York: Harper Collins Publishers.
- Fatimah., Ratnaningsih, N., (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahannya, *Jurnal Pendidikan Teknik Boga*, Vol 1 (1) : 1 – 11.
- Fuad, M. A. Z., & Musa, M., (2017). Pengenalan Bidang Kemartiman Sejak Dini Melalui Pembelajaran Tematik Kelautan Pada Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pendidikan Geografi*, Vol 22 (2): 93–104.
- Gerantabee, F., (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Digital Clasroom: A Complete Training Package*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Hanum, L., Karim, A. K., (2013), Bahan Alam Laut: Senyawa Bioaktif dan aktivitas Farmakologis untuk Antimalaria, *Oseana*, Vol 38 (2): 11-25.
- Harminto, S., (2003), *Taksonomi Avertebrata*, Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

- Haryoko, T., Eka, B.P., (2013), Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Sekolah Dasar Negeri 2 Gunan Wonogiri Kelas VI, *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikas*, Vol 4 (1): 59 – 65
- Hidayatullah, A., (2008), *Making Educational Animation Using Adobe Flash*. Bandung : informatika bandung.
- Ikhsan., Syahrival. B., (2014), Willingness to Pay Masyarakat untuk Melindungi Terumbu Karang di Pulau Weh. *Jurnal Kebangsaan*. Vol 3 (5): 38-47.
- Istiningsih, G., Ela, M.L.A., Evik, P., (2018), Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa pada Siswa Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol 2 (2): 94-103.
- Madcoms., (2011), *Aplikasi Web Database dengan Dreamweaver dan PHP-MYSQL*, Yogyakarta: Andi
- Miller., Harley., (2001), *Zoology Fifth Edition*, New York: McGraw-Hill Companies.
- Nurseto, T., (2011) Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol.8 (1): 19 – 35
- Putri, R.S., (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh.*, Skripsi, Prodi Pendidikan Kimia, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
- Ratnawati, R., Irianto, T.T., (2013), Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tasikmadu, *Jurnal Nasional Informatik*, Vol 2 (1): 37 – 43
- Reimers, S., dan Stewart, N., (2007), Adobe Flash as a Medium for Online Experimentation: A Test of Reaction Time Measurement Capabilities, *Behavior Research Methods*, Vol 39 (3): 365-370.
- Rethyany, P. E., (2014), *Aplikasi Pembelajaran Ensiklopedia Ekosistem Terumbu Karang Berbasis Multimedia*. Thesis. UPN "VETERAN" Yogyakarta.
- Sadiman, Arif. S., dkk., (2009), *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W., (2013), *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Savitri, A. R., (2018), *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs5 Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (Bakat) Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Smk Ypkk 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*, Skripsi, FE, UNY, Yogyakarta.

- Sipayung, M., (2019), *Metodologi Penelitian*, Medan: Unimed Press.
- Suartini, N.M., (2014), *Modul Mata Kuliah Taksonomi Invertebrata (Phylum Cnidaria)*, Bukit Jimbaran: Universitas Udayana.
- Sugihartini, N., Kadek, Y., (2018), Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Vol 15 (2): 277 – 286.
- Sudijono, A., (2007). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Sugiyono., (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M., (2013), Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model, *Jurnal IKA*, Vol 11 (1): 12-26.
- Tepla, M., Helena, K., (2015), Multimedia in Biochemistry and Molecular Education Using Adobe Flash Animation of Electron Transport Chain to Teach and Learn Biochemistri, *Biochemistry and Molecular Biology Education*, Vol 1 (1): 294 – 299.
- Widyoko, E. P., (2009), *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijayanto, B. A., dan Estiarto, W. S., (2009), Pembuatan Media Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah Tingkat Pertama, *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol 1 (3): 63-70.
- Winarno, W., (2006), *Sistem Informasi Akuntansi*, Yogyakarta: UPP STIM YKPN Yogyakarta.