DAFTAR PUSTAKA

[1] Adri, Muhammad, “Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design”, *Jurnal Invotek*. vol.8, 2-3, Feb. 2007.

[2] S. Soenarto, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Cara Berfikir Terhadap Hasil Belajar Fisika," in *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, Yogyakarta, 2011.

[3] A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, 2008.

[4] H. Sutopo, “Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Flash, PHP, dan MySQL”, Universitas Persada Indonesia YAI, 2009.

[5] S. A. Hadi, Multimedia Interaktif Dengan Flash, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2003.

[6] M. Suyanto, Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran, Yogyakarta: Andi, 2004.

[7] G. Pramono, "Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran," in *Bahan Pelatihan TIK Untuk Pendidikan Panduan Bagi Instruktur*, 2008.

[8] Susilowati, Erny and Santoso, Sigit and Hamidi, Nurhasan, “Penggunaan Metode Pembelajaran Drill Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Akutansi”, *Jupe UNS*. Vol.1 No.3, pp.1-10, Juli. 2013

[9] Armansyah, Wawang. (2014, Okt.30) *Pengertian Biologi Secara Lengkap* [online].Available : http://www.belajarbagus.net/2014/10/pengertian-biologi.html

[10] R. S. Pressman., Software Engineering : A Practitioner’s Approach, 7th edition, McGraw Hill Higher Education, 2012.

[11] Prof. Dr. Sugiyono, “Skala Likert” in *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: PT. Alfa Beta, 2011.

[12] W. Komputer, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013

[13] Madcoms, Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional CS6., Yogyakarta: Andi, 2012.

[14] H. H. S.T and G. A. S.Sn, The Magic Of Corel Draw, Bandung: Informatika.

[15] Madcoms, Adobe Photoshop CS6 Untuk Pemula, Yogyakarta: Andi, 2012.