

DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Dasar-Dasar Teori dan pengembangannya*. Yogyakarta:ANDI.
- Codish, David. (2014). Personality Based Gamification-Educational Gamification for Extroverts and Introverts. Terdapat pada: <https://www.researchgate.net/publication/260305044>. Diakses tanggal: 3 Maret 2021.
- Eka.V. (2019). *Sistem Sirkulasi pada Manusia Biologi kelas XI*. Jakarta: Kemendikbud. Terdapat pada: <https://www.quipper.com/biologi/sistem-sirkulasi-pada-manusia-biologi-kelas-11>. Diakses tanggal: 2 Januari 2021.
- Evi, E. Y., & Anandita, E. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Pada Materi Pembelahan Sel Kelas XII Sma Negeri 1 Sungai Raya. *Jurnal Bioeducation*, 2(1), Terdapat pada: <http://openjournal.unmuhpnk.ac.id/index.php/bioed/article/view/664>. Diakses tanggal 4 Januari 2021.
- Gregogy, R. J. (2000). *Psychological Testing*. United States of America: Allyn & Bacon Inc.
- Irnaningtyas, Y. I. (2017). *Biologi SMA kelas XI Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama.
- Purnama, P. B. (2004). *Membuat Animasi 3 Dimensi Macromedia Flash Dengan SWIFT 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rosyidi, A., & Widada, W. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Fisika SMP Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal IT CIDA*, 3(2). Terdapat pada: <https://journal.amikomsolo.ac.id/index.php/itcida/article/view/56>. Diakses tanggal 5 Januari 2021.
- Rivi, H., Ria, K., & Nurul, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8. *Jurnal Mahasiswa Prodi Biologi UPP*. Terdapat pada: <https://www.neliti.com/publications/109562/pengembangan-media-pembelajaran-biologi-dengan-menggunakan-macromedia-flash-prof>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2021.
- Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *Jurnal IJCIT*, 3(1). Terdapat pada: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijcit/article/view/3753>. Diakses tanggal: 6 Januari 2021.
- Sugiyono. (2019). *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suardika. (2017). *Naskah dan Skenario Film Pendek*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Tresna, P. Herdani., Nurmasari, S.,&Dian, E. (2015). Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Hormon. *Taludako*, 8(2).Terdapat pada: <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16779>. Diakses tanggal: 2 Februari 2021.
- Wandah, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wiratama., Anggar., Jasson. P.,dan George, N.(2015).Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga 1).PendidikanTeknik Informatika Dan Komputer: Universitas Satya Wacana

