

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," no. March. <https://www.researchgate.net/publication/260305044>.
- Evi Eka Yanti, Anandita Eka Sitiadi. 2017 "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Adobe Flash Pada Materi Pembelahan Sel Kelas XII SMA NEGERI 1 SUNGAI RAYA".*Jurnal Bioeducation, Vol 2, No.1, Agustus 2017*.
- Gregogy, R. J. (2000). *Phsycolological Testing*. United States of America: Allyn & Bacon Inc.
- Purnama, Pupung Budi. 2004. *Membuat Animasi 3 Dimensi Macromedia Flash Dengan SWIFT 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Rivi Hamdani, Ria Karno, Nurul Afifah. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Dengan Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8.
- Sugiarto, Hari. 2018. "Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka" 3 (1): 26–31.
- Sugiyono. 2019. *Motode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suardika. (2017). *Naskah dan Skenario Film Pendek*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tresna Puspa Herdani, Nurmasari Sartono, Dian Evriyani. 2015 "Pengembangan Permainan Monopoli Termodifikasi Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Hormon" *Jurnal Universital Negeri Jakarta*.
- Wandah Wibawanto, S.Sn. M.Ds. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Vol. 91. Jember - Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Wiratama, Anggar, Jasson Prestiliano, and George Nikijuluw. 2015. "Penerapan Konsep Gamification Untuk Meningkatkan Minat Dan Partisipasi Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Salatiga 1)." *PendidikanTeknik Informatika Dan Komputer*, 3.
- <https://www.google.com/search?q=gambar%20rongga%20tenggorokan&tbm=isch&hl=id&safe=strict&tbs=rim>
- <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ1jQMljlAMEonmpXGnAzHoDFvJm-jjhZjWOA&usqp=CAU>
- <https://www.google.com/search?q=paru%20paru%20manusia&tbm=isch&hl=id&safe=strict&tbs=rimg>

Ni Nyoman Perni Dan Adi Widya. 2018. Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran Volume. 3. Jurnal Pendidikan Dasar

Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, Maissy Pratiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Vol 2. No. 2.

