

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Hidayatullah, Akbar. 2008. Making Educational Animation Using Flash. Bandung: Informatika Bandung.
- [2] Rini Agustina, Ade Chandra. 2017. Analisis Implementasi Game Edukasi “The Hero Diponegoro” Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts. Attaroqie Malang. Malang : Jurnal Teknologi Informasi.
- [3] Septilia Arfida, Rahman E. Harahap. 2014. Implementasi Media Pembelajaran Teknik Pengkodean Barcode Berbasis Multi Media Dalam Meningkatkan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar. Bandar Lampung : Sembistek, ISSN : 2407-6171.
- [4] Wily Amaludin Sanjaya. 2016. Aplikasi Pembelajaran Fotosintesis Untuk Kelas Lima Sekolah Dasar Ar-Rafi Berbasis Android. Bandung : e-Proceeding of Applied Science : Vol.2, No.3.