

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, N., Saragih, A. H., & Mursid, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS, 5(2), 210–222.
- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif, 6(1), 85–94.
- Bernard, M. (2014). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIK SISWA SMA MELALUI GAME ADOBE FLASH CS 4, 2, 205–213.
- Devi, A. A., Saputro, S., & S, A. N. C. (2014). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF ELEKTROLIT, 3(2), 45–50.
- Dwi, A., Merdekawati, C., & Saputro, S. (2014). PENGEMBANGAN ONE STOP LEARNING MULTIMEDIA MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH PADA MATERI BENTUK MOLEKUL, 3(1), 95–103.
- Enterprise, J. (2018). *Otododak Adobe Illustrator*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ingsih, K., Ratnawati, J., Nuryanto, I., & Astuti, S. D. (2018). *Pendidikan Karakter: Alat Peraga Edukatif Media Interaktif*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Kharisma, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. (2015). PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERHITUNG BERBASIS MULTIMEDIA FLASH Pendahuluan Tinjauan Pustaka Hasil dan Pembahasan. *Jurnal Ilmiah DASI*, 16(02), 1–6.
- Khuzaini, N. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Pembelajaran Matematika Siswa SMA Kelas X Semester II Materi Pokok Trigonometri. *Jurnal AgriSains*, 5(2), 192–209.
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1). Retrieved from <https://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/71/73>
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika, 6(2), 18–24.
- Maturidi, A. D. (2014). *Metode Penelitian Teknik Informasi*. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA.
- Maulana, Y. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android*. CV. Mobidu Sinergi.
- Putra, S. D. (2017). *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6 Memahami Antarmuka Flash & Penerapannya*. Medan.