

DAFTAR PUSTAKA

Hernita (2013). *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit CV.ANDI OFFICED.

Nurchaili (2016). Menumbuhkan Budaya Literasi Melalui Buku Digital. *Jurnal Abdimas Dewantara*.

Nurhasanah, Teti. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game edukasi Menggunakan Maromedia flash 8 Pada Mata Kuliah Pengembangan Berbasis Objekdi di Prodi PTIK*. Skripsi S1. Padang : Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer FKIP UBH.

Ridwan Arif Rahman, Dewi Tresnawati (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*.

Rochmad (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika*.

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Wawan Saputra, Bambang Eka Purnama (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mata Kuliah Organisasi Komputer. *Jurnal Speed*.

Yusnimar (2014). E-Book dan Pengguna Perpustakaan Perguruan Tinggi di Jakarta. *Jurnal Abdimas Dewantara*.

<http://www.ishaqmadeamin.com/2012/12/model-pengembangan-four-d.html> (Diakses Pada Tanggal 17 Desember 2019)

<http://idhaxtkj.blogspot.com/2012/11/instalasi-sistem-operasi.html>

(Diakses Pada Tanggal 27 November 2019)