

DAFTAR PUSTAKA

- 1] Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V Sd Semester 1. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-144.
- [2] Damayanti, Erlina. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis Multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa Berdasarkan gaya belajar. *Terampil: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639-645.
- [3]. Dan, K. P. (2022). Jenis-Jenis Multimedia interaktif. SPada Kemendikbud.
[https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod_resource/content/2/Materi Jenis-Jenis MPI.pdf](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79755/mod_resource/content/2/Materi_Jenis-Jenis_MPI.pdf), diakses pada 17 Agustus 2022 pukul 12.47.
- [4] Risyah et al. (2019), Pengembangan Game Edukasi Mobile Makhluk Hidup Kelas Reptilia Untuk Siswa/siswi SMP. *Terampil: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(2).
- [5] Binanto, Iwan (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Alfrina et al. (2018), Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Ekosistem Berbasis Mobile. *Terampil: Jurnal Sains dan Teknologi, Universitas Manado*, 1(1).
- [7] Rosch. (1996) *Easy Way To Understand The Multimedia*. Boston: Allyn and Bacon.
- [8] Oka, G. P. A. (2021). *Media dan Multimedia Pembelajaran* (F. D. Ramadhani (ed.); 1st ed.). Pacal Books.
- [9] Hakim, B. R., & Haryudo, S. I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di Smk Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 03(01), 15–21.
- [10] Odum, E.P. (1963) *Ecology*. Holt, Rinehart & Winston, Inc., New York
- [11] Sumarto, Saroyo and Koneri, Roni (2016) *Ekologi Hewan*. CV. Patra Media Gravindo, Bandung.