

## DAFTAR PUSTAKA

- Aryawan, Eko. (2012). *Game Edukasi Terbaik Untuk Anak*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Ichwan. (2015). *Membuat Metode Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Irena MJA, d. (2013). *BUPENA*. Ciracas, Jakarta: Erlangga.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak usia Dini*. Malang: Penerbit Gunung Samudera
- K. Wiyono, Liliyasi, A. Setiawan, C.T. Paulus, (2012). *Model Multimedia Interaktif Berbasis Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 8.
- Laili. A.N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Berbasis Pendekatan Guided Discovery Materi Sistem Gerak Pada Manusia*.
- Marendra. R, Hasyim. N, Taufik. M. (2016) *Perancangan Game Edukasi Berbasis Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar*. Universitas Dian Nuswantoro.
- M. Shalahuddin, R. A, (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*, Informatika. Bandung.
- Ni Nyoman Supuwiningsih, M.R. (2017). *Multimedia Pembelajaran yang inovatif Prinsip dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI (Anggota IKAPI).
- Nugroho, I.A. (2016). *Pendekatan ilmiah dalam pembelajaran lintas kurikulum disekolah dasar*. Yogyakarta: Ikhlusunl workshop.
- Nurdinah Hanifah, J. (2014). *Prosiding seminar nasional pendidikan dasar membedah antononi kurikulum 2013 untuk membangun masa depan yang lebih baik*. Sumedang: UPI Sumedang Press 2014.
- P. Rante, Sudarto, N. Ihsan. (2013). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*
- Rohmani, Widha Sunarno, Sukarmin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Multimedia Interaktif Terintegrasi Dengan LKS Pokok Bahasan Hukum Newton Tentang Gerak Kelas X SMA/MA*. *Jurnal Inkuri*. Vol.4, No.1.

Waskito. D. (2014). *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia*. Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Vol. 11 No. 3

Wibawanto,W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur:Cerdas Ulet Kreatif.

Winanda. (2017). *Pengembangan Aplikasi Game Pengenalan Fauna Menggunakan Construct 2 Untuk Anak Usia Dini*. Universitas Teknokrat Indonesia.