

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arda, S. Saehana and Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas VIII," *e-Jurnal Mitra Sains, Volume 3 Nomor 1*, 2015.
- [2] L. D. Putra and Ishartiwi, "Penembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2015.
- [3] K. Firmantoro, Anton and E. R. Nainggolan, "Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, Vols. XIII, No. 2, 2016.
- [4] Darma, J. S and S. A, in *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, jakarta, MediaKita, 2009, p. 1.
- [5] I. Binanto, in *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*, yogyakarta, Andi Offshet, 2010, pp. 2-179.
- [6] M.Suyanto, in *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, yogyakarta, Andi Offshet, 2005, pp. 255-262.
- [7] R. susilana and C. Riyana, in *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, Bandung, CV Wacana Prima, 2009, pp. 48-49.
- [8] T. Awaluddin, in *Lightwave 3d Versi 8.0*, Jakarta, Elex media Komputindo, 2005, p. 99.
- [9] D. Yudhiantoro, in *Panduan Lengkap Menggunakan Macromedia Flash 5*, Yogyakarta, Andi Offshet, 2002, p. 151.
- [10] A. Hadi, in *Matinya dunia cyberspace: kritik humanis Mark Slouka terhadap jagat maya*, Yogyakarta, LKIS pelangi aksara, 2005, p. 24.
- [11] W. Wibawanto, in *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, jember, Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017, pp. 6-7.
- [12] M. Suardi, in *Belajar dan Pembelajaran*, Yogyakarta, Deepublish, 2015, p. 7.

- [13] Andi, in *Tutorial 5 Hari Menguasai Adobe Flash cs4*, Semarang, Wahana Komputer, 2010, p. 1.
- [14] I. Script, in *Panduan Mudah Membuat Animasi (Plus CD)*, Jakarta, MediaKita, 2008, pp. 2-5.
- [15] f. Herlambang, in *Membuat Efek Khusus dengan ActionScript 2.0 Flash 8*, Jakarta, Elex Media Komputindo, 2007, p. 1.
- [16] S. Aziz, in *Master of Brush Photoshop: Pengenalan Brush dalam photoshop, permainan warna pada photoshop, dan pembuatan Brush*, Lembar Langit Indonesia, 2015, p. 6.
- [17] G. Pranowo, in *Mastering CorelDRAW X4*, Yogyakarta, Andi Offset, 2010, p. 1.
- [18] L. Sitorus, in *Algoritma dan pemrograman*, yogyakarta, Andi Offset, 2015, pp. 14-16.
- [19] W. Ramansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan," *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vols. 1, No.1, 2014.
- [20] I. N. A. Fajaraditya and A. G. D. K. Putra, "Perancangan Media Interaktif Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Anak Anak Dengan Load Movie Berbasis Animasi Flash," *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Vols. 2, Nomor 1, 2013.
- [21] I. T. Santi and Sukadi, "Pembuatan Game Pembelajaran Pengenalan Huruf Hijaiyah Di Taman Kanak-Kanak (TK) Az-Zalfa Sidoharjo Pacitan," *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vols. 6, No 2, 2014.