

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Andi, (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*, Yogyakarta: MDCOMS.
- Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Andi.
- Hofstetter, Fred T. (2001). *“Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Endition”*: New York.
- Inayati, C. (2013). *Pengenalan Keagamaan Anak Melalui Pembelajaran Flora dan Fauna di Sekolah Alam Insani Mulia Surabaya*. *Jurnal Penelitian Psikologi*, 193-206.
- Kemp. D.K, Dayton. Azhar, Arsyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- M. Suyanto. (2005) *MULTIMEDIA (Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing)*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Robin, Linda. (2001). *Menguasai Pembuatan animasi dengan Macromedia Flash*. Elek Media Komputindo. Jakarta.
- Rosch. (1996). *Easy Way to Understand The Multimedia*. Bostom: Allyn and Bacom.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Semiawan, C. R. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. *Jakarta: Indeks*.
- Senn, James A. (1997). *“Analipsis & Design Of Informatioan System”*, edisi kedua, McGraw-Hill International Edition.
- Setyosari, P. dan Sihkabuden. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas.

- Siegle, D. (2015). Technology: *Learning can be fun and game. Gifted Child Today*, 38(3), 192-197.
- Turban E., King D., Lee J., Warkentin M. and Chung H.M. (2002). *Electronic Commerce 2002 – A Managerial Perspective* (Second edition). New York: Prentice Hall.
- T. Wahyono. (2006) *36 Jam Belajar Komputer Animasi dengan Adobe Flash CS 3*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

