

## DAFTAR PUSTAKA

---

- [1] B. A. Pribadi, Model Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: PT Dian Rakyat Endang Mulyatiningsih, 2012.
- [2] N. Agustina, Pemograman Animasi dan Game Profesional, Jakarta: Media Komputindo, 1998.
- [3] M. R. Shalahuddin, Rekayasa untuk Permodelan Berorientasi Objek, Bandung: Modula, 2011.
- [4] P. D. I. Munir, Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan, Alfabeta, 2013.
- [5] I. Binanto, Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembangannya., Yogyakarta: Andi, 2010.
- [6] P. Hernita, Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [7] W. Kompter, Adobe Flash CS6, Yogyakarta: Andi, 2012.
- [8] W. Kompter, Adobe Audition CS6 Cara Mudah Membuat Produksi Rekaman, Yogyakarta: Andi, 2014.
- [9] A. Prabawati, Membuat Beragam Desain Tiga Dimensi Menggunakan Adobe PhotoShop CS6, Yogyakarta: Penerbit Andi Offset, 2014.
- [10] R. M. Banch, Instruction Design : The ADDIE Approach, New York: Springer, 2009.
- [11] A. A. R. D. Mutiara, Testing Implementasi, 2014.
- [12] Badru dan Eliyawati, "Media Pembelajaran Anak Usia Dini," pp. 1-34, 2010.
- [13] I. P. D. Harris Iskandar, Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Jakarta, 2015.
- [14] S. Rejeki, Interviewee, *Wawancara Tempat Studi Kasus*. [Interview]. 4 January 2017.
- [15] S. Henry, Cerdas Dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orang Tua dalam

Mendampingi Anak Bermain, Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010.