

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rosa dan Shalahuddin M, 2014 “Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek”, Bandung: Informatika
- [2] Restu, Yoga, Setia, Deasy, Permatasari dan Wahyuni .2017. “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP TENTANG BENCANA ALAM” (diakses 1 Desember 2018 ) [https:// ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/276/242](https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jurnal-unikom/article/view/276/242)
- [3] Arianto, Asnandar dan Wahyuni .2017. “SCOUT LEARNING” SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF PEMEBALAJARAN PRAMUKA BERBASIS MULTIMEDIA (diakses 1 Desember 2018) <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/jati/article/viewFile/755/568>
- [4] Muhibbin, Syah 2004. Psikologi Pendidikan Bandung; Rosda Karya
- [5] Komalasari, kokom. 2013. Pembelajaran Kontekstual. Bandung :PT Refika Adiatama
- [6] Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Grafindo Persada
- [7] KEMENDIKDUB, PERMENDIKDUB RI Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 PAUD Jakarta, 2015
- [8] Vaughan, Tay. 2011. Multimedia: Making It Work. 8th Edition. New York : McGraw-Hill.
- [9] Asrumiati. 2013. Adobe Flash CS6. Yogyakarta: Andi Wahana Komputer
- [10] Sunyoto, A. 2010. Adobe Flash + XML : *Rich Multimedia Application*. Yogyakarta : Andi Whana Komputer
- [11] Prof. Dr. Hj. Umi Narimawati, Dra., SE., M.Si (2016). Metodologi Penelitian [PowerPoint Slide]. Didapat dari [kuliahonline.ac.id](http://kuliahonline.ac.id)
- [12] S.A. Rosa dan Shalahudin. M. 2011. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Modula.