DAFTAR PUSTAKA

[1] Arsyad, A. (2000). *Media Pengajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo.,2000.

[2] Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran, Bandung:Alfabeta,2010.

[3] Hudojo, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika, Malang: UM Press, 2005.

[4] Trianto, Mendesain Model Pembelajaran inovatif, Jakarta:prenada MediaGroup, 2010.

[5] Y. a. Tjahyono, 2008, "manajemen resiko proyek pengembangan perangkat lunak di software house abc," *Prosiding Seminar Nasional Manajemen Teknologi VII*, pp. 1-8.

[6] Surya, W. 2015. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Benda Berbasis Game Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas I. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.4 , 1.

[7] A.H. Sutopo. Multimedia Interaktif dengan Flash, *7th ed penyunt* Yogyakarta:Graha Ilmu, 2003

[8] Munawar, Pemodelan visual dengan UML, Yogyakarta: Graha ilmu,2011.