

## DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M. and Trollip, S.R. Multimedia for Learning, Methods and Development. Massachusetts: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company. 2001.
- Basarnas. SAR Goes to School. Pengertian Keadaan Darurat. Cara Pemadaman Kebakaran dengan benar. 2014
- Febrianto, Joko. Pengembangan Aplikasi Game Water Resque berbasis adobe flash sebagai sarana edukasi bagi anak tenrang cara menolong orang tenggelam. 2016.
- Budiningsih, Asri. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Rineka Cipta. 2004.
- Costikyan, Greg 2013, Uncertainty In Games, The MIT Press, Cambridge
- Freema Joan, dkk. 2009. Media permainan. Bandung : Adikusuma.
- Idries, A. M. 1997. Pedoman Ilmu Kedokteran Forensik. Ed I. Jakarta: Binarupa Aksara.
- Johannes Pandapotan Napitupulu. Game Strategi Pengungsian Gunung Meletus Berbasis Desktop. Skripsi Program Strata-1 Teknik Informatika Universitas Komputer Indonesia, 2012.
- Nuryadi, Made, S.Pd, M.Pd. “Pembelajaran dengan Multimedia”. Internet: <https://made82math.files.wordpress.com/2013/10/pembelajaran-denganmultimedia.pdf> [May. 30, 2015]
- Piaget, J. Science of Education and the Psychology of the Child. New York: Wiley. 1970.
- Sadiman, Arif S. Media Pendidikan (Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: CV Rajawali. 2003.

Santoso. Pembuatan Game “FIRE RESCUE” Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 3. Skripsi Program Strata-1 Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta, 2013.

Saraswati, dkk. Analisis Dan Perancangan Game “LEX THE ANIMAL RESCUER” Berbasis HTML 5. 2012.

Sutopo, Ariesto Hadi. Multimedia Interaktif dengan Flash. Yogyakarta: Graha Ilmu. 2003.

Szpilman D, Bierens JJLM, Handley AJ, Orłowski JP.

Winarno, dkk. Tehnik Evaluasi Multimedia Pembelajaran: Panduan Lengkap untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan. Genius Prima Media. 2009.