DAFTAR PUSTAKA

[1] Sunyoto, Feddy Setio Pribadi, Lulut Indrianingrum, 2012 Pengembangan *software* aplikasi *game* edukasi perencanaan pembangunan untuk pembelajaran siswa dasar

[2] Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press

[3] Hamalik, Oemar. 2011. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.

[4] Dewi, G, P, F, 2012, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Arab Sebagai Media Pembelajaran Siswa sd Berbasis Macromedia Flash.* Yogyakarta.

[5] Lary Anger (19750) bahwa belajar bahasa sebaiknya disuasanai oleh hal –hal menyenangkan dan sedapat mungkin dinikmati.

[6] Indriana Puji Lestari (2011) Penerapan Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis *Multiple Intelligences With Game* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa

[7] Wanti Fitriani. (2011). *Efektivitas Media Board Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar,[online].Tersedia:repository.upi.edu/skripsiview.php?export=word&no_skri si...[20 mei 2014 pukul 23.15]

[8] Prasasti Ari Saputri. (2011) *Efektivitas* Penggunaan *Game Edukasi Puzzle Map dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 untuk Mata Pelajaran IPS SD Negeri Adiraja 01 Cilacap"*

[9] Tim Penulis. 2011, Panduan Praktis Microsoft 2010 untuk Beragam Desain Diagram, Andi, Yogyakarta dan Wahana Komputer, Semarang.

[10] Untoro, F. X. W. Y, 2010, *Algoritma dan Pemrograman* dengan Bahasa *Java*, Graha Ilmu, Yogyakarta.

[11] Nurhasanah, Y, I dan Destyany, S, 2011. *Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif* Untuk Pembelajaran Anak Usia TK *Dan Playgroup*. Bandung

[12] Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.