

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Kylie Peppler, Y. B. (2007). What Videogame Making Can Teach Us About Literacy and Learning: Alternative Pathways into Partivipatory Culture. *DiGRA* , 50-62.
- [2]. Ranti Purnanindya, M. M. (2011). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN TIK UNTUK SISWA KELAS 3 SD NEGERI PUJOKUSUMAN 2 YOGYAKARTA*. YOGYAKARTA.
- [3]. Dedy Indrawan, D. (2010). *GAME ILMU PENGETAHUAN UNTUK USIA TIGA SAMPAI TUJUH TAHUN BERBASIS J2ME*. Surabaya: ITS.
- [4]. Asrori, Lutfi. (2011). PEMBUATAN GAME “PETUALANGAN KAPten PATTIMURA MEREBUT BENTENG ZEELANDIA” DENGAN SOFTWARE RPG MAKER XP. Yogyakarta: AMIKOM
- [5]. Levy, L. (2009). *GAME DEVELOPMENT ESSENTIALS (GAME QA & TESTING)* .New York: Cengage Learning.