

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, 2014. *Membangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak Kelas Satu SD*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- I Wayan P.D.P, 2016. *Aplikasi Game Pazzlle Pesona Bali Berbasis Android*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Insaf.Idul.K. 2012. *Menguasai Adobe Flash Cs.3*. Jakarta: Kuncikom.
- Nahel,Bintu, 2011. *Pengertian Edukasi Game (permainan Edukatif)*. From <http://id.shvoog.com/social-sciences/education/2134123pengertian-education-games-permainan-edukatif>,16 Maret.
- Munawar, 2005, *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susanto, 2012. *Game Edukasi Mencocokkan Gambar dan Huruf Menggunakan Java SE*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Kurniawan Adi Widodo, 2015. *Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Waluyo.Y. J. 2011. *Tigapuluh Menit Menguasai Adobe Photoshop Cs5*. Yogyakarta: Andi.
- Yohanis Henakin, 2014. *Aplikasi Pemebelajaran Untuk Siswa SMP Kelas VII Berbasis Java SE*. Yogyakarta: STMIK AKAKOM.
- Wahana Komputer, 2012. *Beragam desain Game Edukasidengan Adobe Flash CS.5*. Yogyakarta: Andi.
- Permana, Dian, 2009. *Matematika untuk SD dan MI Kelas 1*. Departemen Pendidikan: CV Thursina.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 1 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 2 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.

Supardjo, 2007. *Matematika Gemar Berhitung untuk Kelas 3 SD dan MI*. Solo:

Tiga Serangkai.