DAFTAR PUSTAKA

Abdul Aziz. 2009. Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) Pada MIN Pahandut dan MIN Langkai Kota Palangka Raya. Studi Agama dan Masyarakat. Juni.

Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, 2004. Psikologi Belajar. PT. Rineka Cipta, Jakarta.

Ahmad Mudzakir. (1997). Psikologi Pendidikan. Pustaka Setia, Bandung.

Ariesto Hadi Sutopo. 2002. Analisis Dan Desain Berorientasi Objek. J & J Learning, Yogyakarta.

Dayu Bagus Permata. 2007. Panduan Praktis Membuat Game RPG Maker XP. Yogyakarta.

Husni Idris. 2008. Pengembangan multimedia pembelajaran Berbantuan computer. Januari. 51-52

Irwanto. 1997. Psikologi Umum. PT. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.

M. Alisuf Sabri. 1995. Psikologi Pendidikan Berdasarkan Kurikulum Nasional, Pedoman Ilmu Jaya. Jakarta.

Pressman Roger.S. 1997. "*Software Engineering* : *A Practioner's Approach*." 4th .McGrawHill.

Samuel Henry. 2005. Panduan Praktis Membuat Game 3D. Graha Ilmu, Yogyakarta.

Samuel Henry. 2010. Cerdas dengan *Game* Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain *Game.* Kompas Gramedia, Yogyakarta.

Sommerville, Ian. 2001. "*Software Engineering*". 6th. Addison Wesley.

http://wwwdream-frog.com// *rpg-character maker/edition 1*/ 15 September 2010

http://tutorialkuliah.blogspot.com/*dasar-dasar-teori-permainangame.html*/20 September 2010

http://www.scribd.com/Diagnosis kesulitan belajar/20 oktober 2010

http://www.docstock.com/ Membuat game sendiri/ 20 oktober 2010

http://www.rpgmakerid.com/ Warashi's request/16 November 2010

http://babesajabu.wordpress.com/ Processor/22 Desember 2010

http://id.wikipedia.org/ Memory/22 Desember 2010