DAFTAR PUSTAKA

1. Wihardjo.2004. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta.
2. Ir. Rinaldi Munir, M.T. *Algoritma Greddy*. Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. Bandung.
3. Husni Idris. 2008. *Pengembangan multimedia pembelajaran Berbantuan computer*. Januari.
4. Dicky Jaya Umbara.2009.*Rancang Bangun Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia*, UNIKOM. Bandung.
5. Sugiyono, D. P. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
6. Ari Purnama.2011. Perancangan Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sd Kelas III, UNIKOM. Bandung.
7. Rima Nurita Ramdhani.2011.Penggunaan *Electronic Book* Melalui Program Flash Dalam Meningkatkan Pemahaman Pelajaran IPA Pada Siswa Tunarungu, UPI. Bandung.
8. Definisi game dan jenis-jenisnya, http://chikhungunya.wordpress.com/ 2011/05/26/ definisi-game-dan-jenis-jenisnya/ (diakses pada tanggal 29 Februari 2012 jam 14:10 WIB)
9. Ilmu Alam, http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_alam (diakses pada tanggal 27 Maret 2012 jam 19.30 WIB)

10. Sekolah Menangah Pertama, http://id.wikipedia.org/wiki/ Sekolah_menengah_pertama (diakses pada tanggal 19 April 2012 jam 18.30 WIB)
11. Matematika, http://id.wikipedia.org/wiki/Matematika (diakses pada tanggal 19 April 2012 jam 18.40 WIB)
12. Fisika, http://id.wikipedia.org/wiki/Fisika (diakses pada tanggal 19 April 2012 jam 18.50 WIB)
13. Biologi, http://id.wikipedia.org/wiki/Biologi (diakses pada tanggal 19 April 2012 jam 19.30 WIB)
14. AI(Artificial Intelligence / Kecerdasan Buatan)
15. http://ariefikhwan.web.ugm.ac.id/?tag=pengertian-uml (diakses pada tanggal 19 April 2012 jam 19.40 WIB)
16. 113070316-collision-detection (diakses pada tanggal 5 Juli 2012 jam 18.40 WIB)
17. Temmy Ahmad Wildansyah.2012. Pemanfaatan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Alat Pencernaan Pada Manusia Mata Pelajaran Ipa Sdn Cibeber I Kabupaten Cianjur, UPI. Bandung.

{Referensi Coding}

18. www.babaflash.com
19. www.warungflash.com
20. Priyanto Hidayatullah dkk. 2008. Membuat Animasi Pendidikan Untuk Memvisualisasikan Materi Pelajaran. Informatika. Bandung.