DAFTAR PUSTAKA

[1] _____ (2003). *Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bagian Kedua Pasal 17*. http://www.dpr.go.id/id/undang-undang/2003/20/uu/Sistem-Pendidikan-Nasional. Diakses pada tanggal 26 Desember 2012.

[2] _____ (2007). *Game Development Process*. http://www.e-games.tech.purdue.edu/GameDevProcess.asp. Diakses pada tanggal 3 April 2012.

[3] _____ (2011). *Game Edukasi Sebagai Penunjang Mengajar Yang Efektif*. http://pelatihanguru.net/category/game-edukasi. Diakses pada tanggal 30 Maret 2012.

[4] Setiabudi, David. (2004). *Sejarah Divine Kids dan Game Pertama Indonesia*. http://www.divinekids.com/sejarah.html. Diakses pada tanggal 29 Maret 2012.

[5] Dennis, Wixom, Tergaden (2009). *System Analysis & Design, 3th* : John Wiley & Sons, Inc.

[6] Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

[7] Shaleha, Syaefini, Evi. (2006). *Bahasa Inggris*. Bandung: Sarana Panca Karya Nusa.

[8] Goldstone, Will. (2009). *Unity Game Development Essentials.* Birmingham: Packt Publishing Ltd.

[9] Purwanto, Budi, Eko. (2008). *Perancangan dan Analisis Algoritma*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

[10] Kusrini. (2006). *Sistem Pakar, Teori, dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi.

[11] Januar, Iwan, M., dan Turmudzi, F., E., (2006). *Game Mania*. Jakarta: Gema Insani.

[12] Nazir, Moh. (2005). *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia.

[13] Sumantri, Mulyani., dan Syaodih, Nana. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

[14] Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

[15] Sartono, E. Kusnadi. (2006). *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Armandelta.

[16] Sidiknas (2012). *Sekolah Dasar*. http://kemdikbud.go.id/kemdikbud/peserta-didik-sekolah-dasar. Diakses pada tanggal 1 April 2012.

[17] Sigit, Christianus (2010). *Top 100++ Freeware*. Yogyakarta: Elcom.

[18] Joko, Sulianto., dan Sulis, Porniawati. (2011). *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar dengan Metode Pemecahan Masalah*. http://dikti.go.id/index.php?option=com_content&view=article&id=2011:upaya-meningkatkan-aktivitas-dan-kreativitas-siswa-dalam-pembelajaran-matematika-di-sekolah-dasar-dengan-metode-pemecahan-masalah&catid=159:artikel-kontributor, 1 April 2012.

[19] Hidayat, Taufik. (2004). *Titian Mahir Matematika*. Jakarta: Versindo Media Persada.

[20] Prabowo, Pudjo, Widodo., dan Herlawati. (2011). *Mengguanakan UML*. Bandung: Informatika.

[21] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.