DAFTAR PUSTAKA

[1]. Hanifah Wuryani. (2008). *LKS Lintas Modul Bahasa Inggris Kelas 3 SD*. Penerbit GITA KENCANA.

[2]. Nur Fajariyah & Defi Triratnawati. (2008). *Cerdas Berhitung Matematika Untuk SD/MI Kelas 3.* Penerbit Departemen Pendidikan Nasional.

[3]. Pressman, Roger S. (2010), Software Engineering, A practitioner's Approach. 6th edition, New York: McGraw-Hill, Inc.

[4]. Husni Idris. (2008*). Pengembangan multimedia pembelajaran Berbantuan computer*. Januari. 51-52. http://jurnaliqro.files.wordpress.com/2008/08/05-husni-48-57-final.pdf. 27 april 2013

[5]. Yadi Mulyadi. (2012). *Pembangunan Aplikasi Game Edukasi IPA Dan Matematika Untuk Siswa SMP*. UNIKOM. Bandung.

[6]. Drs St. Mulyanta & Marlon Leong. (2009). *Tutorial Membangun Multimedia Interakti - Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta

[7]. Sigit. (2008). *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interatif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah, Universitas Negeri Semarang.

[8]. Agustinus Nilwan. (2009). *"Pemrograman Animasi dan Game Profesional"*. Penerbit : Elex Media Komputindo

[9]. Ari Purnama. (2011). *Perancangan Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sd Kelas III*, UNIKOM. Bandung.

[10]. Ghea Putri Fatma Dewi. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Sisiwa SD Berbasis Macromadia Flash*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

[11]. Hurd, Daniel, dan Erin Jenuings. (2009) *"Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*

[12]. Fatta, A. H. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.* Yogyakarta: Penerbit ANDI

[13]. Sekolah Dasar. http://www.kemdiknas.go.id/kemdikbud/pesertadidiksekolah-dasar, 6 April 2013

[14]. Dicky Reza. (2009). *Asyik Bermain & Belajar Bahasa Inggris*. Penerbit: Agro Media Pustaka. http://www.bukukita.com/Anak-Anak/Pendidikan-Anak/70326-Asyik- Bermain-&-Belajar-Bahasa-Inggris-.html, 6 April 2013

[15]. Matematika. http://id.wikipedia.org/wiki/Matematika, 23 Maret 2013

[16]. Ir. Rinaldi Munir. (2009). *Algoritma Greddy. "Diktat Kuliah IF3051. Strategi Algoritma".* Departemen Teknik Informatika Institut Teknologi Bandung. http://id.scribd.com/doc/30550680/Algoritma-Greedy. Bandung

[17]. Bachtiar Ramdhani. (2012). *Pembangunan Aplikasi Game Edukasi Mengenai Negara-Negara Di Dunia*. UNIKOM. Bandung

[18]. Asep Gumelar. (2007). *Memanipulasi & Editing Image dengan Adobe Photoshop*. http://pfi3pdata.litbang.deptan.go.id/laporan/one/24/. 6 April 2013