DAFTAR PUSTAKA

Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*,PT Graha Ilmu. Yogyakarta

Dayu Bagus Permata. 2007. *Panduan Praktis membuat Game RPG Menggunakan RPG Maker XP*, www.dayubagus.com

Jonathan,Sarwono,2006*.”Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif”.PT*. Graha Ilmu. Yogyakarta

Kartini,Kartono. 2007. *Psisikologi Anak(Psikologi Perkembangan)*, CV.Mandar Maju. Bandung

Moeslichatoen R.. 2004. *Metode Pengajaran di Taman kanak-Kanak*, PT Rineka Cipta. Jakarta

Neneng Nurhayati. 2008. *Perancangan Program Aplikasi Pembelajaran Tuntunan Shalat untuk Anak -anak Berbasis Multimedia*, UNIKOM

Roger S, Pressman. 2002. ”*Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (BUKU SATU)”*. ANDI. Yogyakarta.

Samuel Hendry.2010.*Cerdas dengan Game Panduan Praktis Bagi Orangtua Bagi Anak dalam Bermain Game. Kompas Gramedia Yogyakarta*

Sutanta Edhy.2004. *Algoritma Teknik Penyelesaian Permasalahan Untuk Komputasi*,PT Graha Ilmu.Yogyakarta

Tim Pengembang Kurikulum MKDK & Pembelajaran. 2002. ”*Kurikulum dan Pembelajaran”*. UPI, Bandung

Wihardjo.2007. *Pembelajaran Berbantuan Komputer Untuk Anak*, PT Graha Ilmu. Yogyakarta

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

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

Baswir, Revrisond, 2003. *Publik Pemerintahan Indonesia*, Yogyakarta: BPFE. 2003, *Akuntansi Pemerintahan Indonesia*, Yogyakarta : BPFE.

Tilaar, H.A.R. 2002. *Pendidikan Kebudayaan dan Masyarakat Madani Indonesia*.
Bandung : Remaja Rodaskarya

Muhammad Saroni. (2011). *Orang miskin bukan orang bodoh.*
Yogyakarta: Bahtera Buku.

Suparlan Suhartono. (2008). *Wawasan pendidikan: Sebuah pengantar pendidikan.*
Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia

Suharjo. (2006). *Mengenal pendidikan sekolah dasar: Teori dan praktek.*
Jakarta: Depdiknas.

Sigit, dkk. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran yang Berkualitas*. Karya Tulis Ilmiah. Universitas Negeri semarang

Harmon, A. D & Jones, T. S (2005). *Elementary education: A reference*
handbook. California: ABC-CLIO, inc.

Winkel, W.S. (1997). *Bimbingan dan Konseling di Institusi Pendidikan*. (Edisi Revisi). Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana Indonesia

Djiwandono, Siti wuryani.(2002). *Psikologi Pendidikan*.Jakarta:Grasindo

Darsono, Max. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*.
Semarang : CV. IKIP Semarang Press.

Sidik, M., dkk. 2008. "*Pembangunan Model Prediksi Menggunakan Indeks Spektral (Spectral Indices)"*. Prosiding
HyperSri Badan Pengkajian dan penerapan Teknologi.

Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. 2009. *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.

Handriyantini, Eva, S.Kom, M.MT.2009. *Permainan Edukatif (Educational Games)*
Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Malang*: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.

Sutopo, Hadi. 2009. *Perkembangan Model Pembelajaran Pembuatan*

Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game.pada Mata Kuliah Multimedia. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Widodo, Bowo Yohanes dan Mediyanto. 2004. Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer. *Sebuah Implementasi Computer Aided Learning:Aplikasi Drum Interaktif.* Vol.2. 79-91

Vaughan. 2006. *Multimedia Making It Work Edisi 6*. Andi, Yogyakarta