DAFTAR PUSTAKA

1. Crawford, C. (2003), *On Game Design*: New Rider
2. Fathansyah, I. (1999), *Basis Data,* Informatika, Bandung
3. Fatta, A. H. (2007), *Analisis dan Perancangan Sistem Iformasi,* ANDI, Yogyakarta
4. Gayeski, D. (1993), *Multimedia for Learning*, Educational Technology Publications, New Jersey.
5. Keraf, Gorys.(1996), Linguistik Bandingan Historis : Gramedia,68
6. Latuheru, John D. (1988), *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*, Depdikbud &P2 LPTK, Jakarta.
7. Novak, Jeannie(2012),*Game Development Essentials* 3rd *Edition*: Delmar,124-214
8. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan.(2002), Kamus Besar Bahasa Indonesia : Balai Pustaka,597
9. Rahardi, R. Kunjana. (2006),Dimensi-dimensi Kebahasaan: aneka masalah bahasa Indonesia Terkini : Erlangga , 11
10. Rollings, A. ,Ernest, A. (2003), *On Game Design*: New Riders
11. Safiera, Alissa.(2012), 4 Manfaat yang didapat dengan Mengajak Anak Bermain Game Puzzle, Lifestyle Wolipop, Indonesia terbit 9 agustus 2012 http://wolipop.detik.com/read/2012/07/09/185142/1961435/857/4-manfaat-yang-didapat-dengan-mengajak-anak-bermain-puzzle,diakses 19 april 2013 pukul 15.27
12. Shneiderman, B. (2005), *Designing the user interface* : *strategies for effective human computer interaction* : Addison-Wesley, 74-76
13. Soedjito. Saryono, Djoko.(2011), Kosakata Bahasa Indonesia : Aditya Media Publishing,1
14. Sommerville, Ian. (2011), *Software Enginering (9th Edition),* Addison-Wesley, 30-31
15. Sugiyono. (2011), Metode Penelitian KOMBINASI (Mixed Methods),Alfabeta, 135-139, 192-198.
16. Sugono, Dendy. (2009), Mahir Berbahasa Indonesia dengan Benar : Gramedia,4
17. Wahid, Salahudin (2011), Merawat Bahasa Indonesia, Kompas, Indonesia terbit 28 oktober 2011

http://edukasi.kompas.com/read/2011/10/28/03323014/Merawat.Bahasa.Indonesia diakses 6 mei 2013 pukul 13.54