DAFTAR PUSTAKA

[1] Depdiknas. (2006). Kurikulum Berbasis Kompetensi Standar Isi 2006 Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Jakarta: Balitbang Puskur.

[2] Haji, S. (2011). PENDEKATAN PROBLEM POSING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. Diambil dari http://repository.unib.ac.id/329/1/Judul%207%20Saleh%20Haji.pdf

[3] Tiurlina. (2006). MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA. Universitas Pendidikan Indonesia. Diambil dari http://file.upi.edu/browse.php?dir=Direktori/DUAL-MODES/MODEL_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA/

[4] Aeni, W. A. (2009). Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan). Diambil dari http://m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac

[5] Sumardjo, J. (2009). Si Kabayan Sebagai Cerita Rakyat. Diambil dari http://ceritarakyatnusantara.com/id/article/20-si-kabayan-sebagai-cerita-rakyat#

[6] Rachman, T. (2012). Pengguna Android Tumbuh 1.500 Persen. R Diambil dari http://www.republika.co.id/berita/trendtek/gadget/12/06/21/m5ytj8-pengguna-android-tumbuh-1500-persen

[7] Sommerville, I. (2011). *Software Engineering* (9th ed.). Addison-Wesley Publishers.

[8] Algoritmy.net. (2013). Dijkstra's algorithm. Diambil dari Algoritmy.net: http://en.algoritmy.net/article/45514/Dijkstras-algorithm

[9] Algoritmy.net. (2013). Fisher-Yates shuffle. Diambil dari Algoritmy.net: http://en.algoritmy.net/article/43676/Fisher-Yates-shuffle

[10] Joyner, D., Minh, N. V., & Cohen, N. (2011). Algorithmic Graph Theory. Diambil dari http://code.google.com/p/graph-theory-algorithms-book/

[11] Munawar (2005). Pemodelan Visual dengan UML. Yogyakarta : Penerbit Graha Ilmu.

[12] Larman, C. (2005). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development. Pearson Education.

[13] Chandler, H. M., & Chandler, R. (2011). Fundamentals of Game. LLC.

[14] Android. (2013). Developer Tools. Diambil dari http://developer.android.com/

[15] EDU4JAVA. (2013). Android Game Programming tutorials. Diambil dari http://www.edu4java.com/en/androidgame/androidgame.html

[16] Impaler. (2013). *Android Game Development*. Diambil dari http://www.javacodegeeks.com/author/Impaler/

[17] Zechner, M., & Green, R. (2012). Beginning Android Games. Apress.

[18] Eclipse. (2013). Diambil dari The Eclipse Foundation: http://www.eclipse.org/

[19] Oracle. (2013). README Java™ Platform, Standard Edition 7, Development Kit. Diambil dari Oracle Technology Network: http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/jdk-7-readme-429198.html

[20] Propellerhead. (2013). *Reason*. Diambil dari Propellerhead Software AB: http://www.propellerheads.se/products/reason/

[21] TECHNOLOGIES, S. M. (2013). Cubase. Diambil dari Steinberg Media Technologies GmbH: http://www.steinberg.net/en/products/cubase/start.html

[22] Corel. (2013). CorelDRAW. Diambil dari Corel Corporation: http://www.corel.com/corel/product/index.jsp?pid=prod4260069