DAFTAR PUSTAKA

[1] Wibowo, Sigit Ari;, *Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Soal Cerita Dalam Matematika Melalui Metode Problem Based Learning*, 2012.

[2] I. Kuswardayan. www.gameedukasi.com. [Online]. http://www.gameedukasi.com/2010/11/game-edukasi-metode-belajar-masa-depan/

[3] Z. A. Hasibuan, *Metedologi Penelitian Pada Bidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*. Depok, Indonesia, 2007.

[4] R. S. Pressman, *Software Engineering*, E. Gray, Ed. New York, Americas: McGraw-Hill Companies, 2001.

[5] E. Subiantoro, M. A. Asuja, and S. Anggai, *Pemrograman Game JAVA*. 2007.

[6] M. Rosandini, "S.Ds.," *A Brief History of Game - Sejarah Game*, pp. 1-36, 2011.

[7] P. Funky. (2009, Jun.) www.gamexeon.com. [Online]. http://www.gamexeon.com/forum/console-game-lounge/57020-jenis-jenis-game-sekitar-kita.html

[8] Prayudi, Muhamad. (2008, Mar.) Computer Games Research Groups. [Online]. http://cgrg.wordpress.com/category/teori-game-computer/

[9] W. A. Aeni. (2009,) M-Edukasi.kemdikbud.go.id. [Online]. http://m-edukasi.net/artikel-mobile-learning-isi.php?kodenya=2009-ac

[10] K. Yahya, "S.Kom," *Mempelajari Alur Proses Multimedia*, pp. 1-17, 2011.

[11] J. Susanto. (2007,) Ilmu Komputer.com. [Online]. http://ilmukomputer.org/2012/10/19/pengantar-multimedia-untuk-media-pembelajaran-bagian-1/

[12] Rahardjo, Marsudi, *Pembelajaran Soal Cerita Operasi Hitung Campuran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta, Indonesia, 2011.

[13] N. Fajariyah and D. Triratnawati, *Cerdas berhitung mataematika 3*. Jakarta, Indonesia: Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

[14] P. P. Widodo, *Menggunakan UML*. Bandung: INFORMATIKA, 2011.

[15] B. Raharjo, *Mudah Belajar Java*. Bandung: INFORMATIKA, 2007.

[16] F. R. S and M. Jayantha, *Modul Praktikum Rekayasa Perangkat Lunak*, 2004.

[17] J. Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta, 2006.

[18] A. Tjalla, L. Sudarnoto, and Y. A. Nugraheni, *Statistika Pendidikan*. 2008.