## DAFTAR PUSTAKA


[1] Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak : Pendekatan Praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta : Andi Offset. 2002.

[2] Ganong, William F. *Pembelajaran Berbantuan Komputer (alih bahasa M. Djauhari Wijayakusumah)* Edisi tiga, Jakarta : EGC. 2002.

[3] Heinich, R, dkk. *Instructional media and technology for learning.* 7th edition. New Jersey: Prentice Hall, Inc. 2002.

[4] Natawijaya, 1978:94.

[5] Peterson, R, dkk. *Standards for Educational, Edudutaiment and Developmentally Benificial Computer Games*. In J. Luca & E. Weippl (Eds.), proceedings of world Conference on Educatinal Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2008 (pp. 1307 – 1316) Chesapeake, VA:AACE. 2008.

[6] Sadiman, S.A, dkk. *Media Pendidikan.* Jakarta : PT. RayaGrafindo Persada. 2006.

[7] Suparman, A. *Desain Intruksional*. Jakarta : PAU PPAI Universitas terbuka. 1997.

[8] Karyono, dkk. *Fisika untuk SMA dan MA kelas X.* jakarta : CV.Sahabat. 2009.

[9] Kanginan, Marthen. *Olimpiade Sains Nasional Fisika untuk SMP.* Bandung : Yrama Widya. 2012.

[10] Kanginan, Marthen. *IPA FISIKA untuk SMP kelas VIII* . Jakarta : Erlangga. 2002.

[11] Nikensasi , Putri, dkk. Jurnal Teknik Its Vol. 1: *Rancang Bangun Permainan Edukasi Matematika dan Fisika dengan Memanfaatkan Accelerometer dan Physics Engine Box2d pada Android*. Surabaya : Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS). 2012.

[12] Fullerton, Tracy. *Game Design Workshop*. USA: Morgan Kaufmann Publisher. 2008.

[15] Sugiyono, *Metode Penelitian Management.* Bandung:Alfabeta.2013