DAFTAR PUSTAKA

[1] Riyadi, Tamsir. 1985. *Petunjuk Atletik* . Yogyakarta cetakan II. Yogyakarta.

[2] Mariani, Devi. 2012. *Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini.* [online]. Diakses 7 September 2013 jam 16.05. http://deviarimariani.wordpress.com/2008/06/12/bermain-dan-kreativitas-anak-usia-dini/

[3] Sitorus, Samuel HM. 2010. *Cerdas dengan game.* Gramedia pustaka utama. Jakarta.

[4] Pressman, S Roger. 2010. SoftwareEngineering: A *Practitioner'sApproach*, SeventhEdition, United States.

[5] Nilawan, Agustinus. 2010. *Pemrograman animasi dan game profesional.* Elex Media Komputindo. Jakarta.

[6] Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung. Penerbit: CV. Alfabeta.

[7] Adams, E. 2010, Fundamentals of *Game* Design (2nd edition). New Rider: Berkeley.

[8] Rosa, A.S. M. Shalahuddin. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak.* Informatika.

[9] Djumidar, Mochamad. 2004. *Belajar berlatih gerak-gerak dasar atletik dalam bermain.* PT Raja Grafindo Persada, jakarta.

[10] Edi Purnomo & Dapan. 2011. *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Alfamedia. Yogyakarta.

[11] Basoeki, Soenarjo dkk. 1987-1979. *Tuntunan Mengajar Atletik.* Depdiknas. Jakarta

[12] Bahagia, Yoyo. 2011. *Pembelajaran atletik*. Alfamedia. Yogyakarta.

[13] Syaifuddin, Aip. 1992. *Atletik*. Depdikbud. jakarta

[14] munasifah, 2008. atletik cabang lompat, aneka ilmu, semarang.

[15] Klir, J. George & Yuan. Bo. 1995. Fuzzy Sets and Fuzzy Logic. [e-book]

[16] Gumelar, Asep. 2007. *Memanipulasi & Editing Image dengan Adobe* [online] diakses pada 21 september 2013 jam 08.00 Asep Gumelar. (2007). http://pfi3pdata.litbang.deptan.go.id/laporan/one/24/. 6

[17] "Unity Technologies," 2013. [Online]. Available: http://unity3d.com/. [Accessed 10 October 2013].

[18] Andang, Education *Game*s (Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif), Yogyakarta: Pilar Media, 2006.