DAFTAR PUSTAKA

[1] M.Salahuddin. dan Rosa A.S, ”Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Dan Berorientasi Objek)”, Bandung, Modula, 2011.

[2] Afrian, (9 April 2016), “Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android Dengan Menggubakan Metode *Linear Congruent Method* (LCM)” [online], 2013, Available: http://pelita-informatika.com/berkas/jurnal/8.%20Afrian.pdf

[3] Dewi Annisa, “Penerapan Strategi Belajar Mnemonic Dan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa IPA Pokok Bahasan Panca Indra Kelas IV DI SDN GLANGGANG 1 PASURUAN”, S.Pd, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember, 2016.

[4] Tina Mariany Kariman dan Eddy Mulia, (8 Juni 2016), “Pemanfaatan Weblog Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Iggris” [online], 2012,Available:http://download.portalgaruda.org/article.php?article=127118&val=5593&title=PEMANFAATAN%20WEBLOG%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20HASIL%20BELAJAR%20BAHASA%20INGGRIS

[5] Zamani. Zaki, “Tuntunan Belajar Tajwid Bagi Pemula”, Yogyakarta: Mutiara Media, 2014.

[6] Dony Novaliendry, (8 Juni 2016), “Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Sistem Kelas IX SMPN 1 RAO)” [online], 2013, Available: http://jurnal-tip.net/jurnal-resource/file/10-vol6No2Sep2013-Dony%20Novaliendry.pdf

[7] Bella Hardiyana dan Julian Chandra W, “Belajar Permograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Java”, Bandung: Megatama, 2013.

[8] Yasmi Afrizal, Wahyuni dan Rauf, “Rekayasa Perangkat Lunak”, Edisi Revisi, Bandung: UNIKOM, 2014

[9] Nazruddin Safaat H, “Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis android”, 2nd ed, Bandung: Informatika, 2015.