DAFTAR PUSTAKA

[1] Kristiningrum, *"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Macromedia Authorware 7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus",* April, 2007.

[2] Jogianto H.M.,Analisis dan Desain Sistem Informasi.Yogyakarta: Andi Offset, 2001

[3] Afrian, (8 jun 2016), "Perancangan Aplikasi Game Asah Otak Tebak Kata Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Linear Congruent Method (LCM)" [online], 2014, Available : www. stimik-budidarma.ac.id

[4] Marno dan Idris, Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif..Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2008

[5] Robby Haris, "Aplikasi Game Edukasi Berbasis Windows Phone Di Yayasan Sekolah Dasar Al-Falah", S.Kom, Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2012

[6] Bahtiar Simanjuntak, *"Media Pembelajaran Tematik Untuk Anak SD Kelas 1 Sesuai Kurikulum 2013",* Juni, 2014.

[7] -------- (8 jun 2016), "Bahasa Sunda" [online], 2007, Availabel: https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Sunda

[8] Mulia Rahmayani , Skripsi Pengaruh Penggunaan Multimedia Berbasis Camtasia Studio Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa, Juli, 2010.

[9] Kadir. Abdul, Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Yoyakarta, 2002