

DAFTAR PUSTAKA

- Adrelia D.I., Venny K., and Rully C.I.P., 2015. Permainan Bom Angka Dalam Konsep Kelipatan Persekutuan Terkecil Untuk Anak Sekolah Dasar, *Skripsi*, Tangerang: STKIP
- Al-Amin M. Akhyar, 2015. Pengembangan Media Permainan Dakonmatika pada Materi Faktor Persekutuan Terbesar dan Kelipatan Persekutuan Terkecil Bagi Siswa Kelas IV MI Baitur Rohim, *Skripsi*, Surabaya: UIN Sunan Ampel.
- Anam, 2009. *Matematika Untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Andi, 2013 *shourtcourse android pemrograman with eclipse*, Semarang: CV andi OFFSET.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Deti, L., 2012. Game Edukasi Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar, *Skripsi*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Handriyantini, 2009. Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar, *Skripsi* Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Ismailov V.E., Diego L.R., and Peter B., 2012. "International Journal of Mathematics, Game Theory and Algebra", *International Journal of Mathematics*, ISSN : 1060-9881, vol. 21, no. 6, hal. 451-543, October 2012.
- Khaeruddin, 2005. *Belajar Otodidak Adobe Photoshop CS*. Bandung : CV. Yrama Widya.
- Kiili K., Keith D., Arttu P., Pauliina T., and Antero L., 2015. "Using Video Games to Combine Learning and Assessment in Mathematics Education", *International Journal of Serious Game*, ISSN : 2384-8766, vol. 2, no. 4, hal. 37-55, October 2015.

Luther, Arc C., 1994. *Authoring Interactive Multimedia*. San Fransisco: AP Profesional.

Nugroho D.A., Harmastuti, and Uminingsih, 2017. Membangun Game Edukasi “MATHEMATIC MAZE” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak Sekolah Dasar, *Skripsi*, Yogyakarta: Institut Sains dan Teknologi AKPRIND.

Pressman, R.s., 2001, *software engineering: a practitioner's approach*, McGraw-hill Companies, New York.

Purwachandra, Pandan., 2007. *Cepat dan Mudah Home Recording dengan Adobe Audition 1.5*. Jakarta : Penerbit Andi.

R. Soedjadi, 2000, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia (Konstataasi Keadaan Masa Kini Menuju Harapan Masa Depan)*, Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Safaat, H., dan Nazrudin., 2012, Pemrograman aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC Berbasis *android*, Informatika, bandung.

S. Rosa A, dan Shalahuddin M., 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Yogyakarta: Modula.

Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A., 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.