

DAFTAR PUSTAKA

- [AGU-11] Agus, Nugroho H. (2011) *Pengenalan Flash dan Actionscript 3.0*. [Online]. Tersedia : <http://lecturer.ukdw.ac.id/~cnuq/?p=>. [10 Mei 2013]
- [BAW-12] Nidhra, Srinivas. 2012. "BLACK BOX AND WHITE BOX TESTING TECHNIQUES –A LITERATURE REVIEW". *International Journal* 2 (2).
- [GDW-08] Fullerton, Tracy. 2008. *Game Design Workshop : A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, USA : Morgan Kaufmann Publisher
- [MCM-08] Madcoms. 2008 *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional*, Yogyakarta : Andi Publisher
- [MTK-08] Sunarjoe,R.J.2008. *Matematika* 5.Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional
- [PAS-07] Adobe. 2007. *Programming Action Script 3.0*.USA : Adobe System Incorporated
- [PNK-04] Pujiati. 2004. *Pengukuran*. Yogyakarta : Widyaaiswara PPPG Matematika
- [PGM-11] Galih, Ari Purnama. 2011. *Perancangan Game Edukasi Matematika Untuk Anak Sd Kelas III*, Skripsi Sarjana pada UNIKOM Bandung : tidak diterbitkan.
- [PSD-08] Pujiati. 2008. *Permasalahan Pembelajaran Jarak waktu dan kecepatan serta Alternatif Pemecahannya di SD*. Yogyakarta : P4TKMatematika

- [PPI-06] Nandi. 2006. *Penggunaan Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan*. Jurnal GEA. 6 (1)
- [RGR-13] Pratama, Fengky Arga. 2013. *Rancang Bangun Permainan Edukasi Pengenalan Bangun Ruang Pada Platform Pc* ,Skripsi Sarjana pada PTIIK Unibraw Malang : tidak diterbitkan.
- [RBS-10] Kuncara, Eska Setia.(2010). *Rancang Bangun Game Sinjan Untuk Pembelajaran Jaringan Komputer Tingkat Smk*. Makalah pada PENS ITS, Surabaya.
- [ROG-10] Roger, Scott. 2010, *Level UP! The Guide to Great Video Game sign*, Wiley:West Sussex
- [VTB-10] Surya, Edy. 2010. "Visual Thinking Dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa Dapat Membangun Karakter Bangsa". Jurnal Abmas 10 (10).