

## DAFTAR PUSTAKA

### **Buku:**

- Arryawan, Eko. 2012. *Game edukasi Terbaik Untuk Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiman, Kris. 2005. *Ikonisitas: Semiotika Sastra Dan Seni Visual*. Yogyakarta: Buku Baik.
- Beck, John C. Mitchell Wade. 2004. *Got Game*. Boston: Harvard Business School Press.
- Idi, prof.Dr.H. Abdullah, M.Ed. 2008. *Pengembangan Kurikulum Teori & praktik*. Yogyakarta : Gramedia.
- Kusrinto, Adi. *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: ANDI
- Leeds-Hurwitz, W., 1993. *Semiotics and Communication: Signs, Codes, Cultures*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Rustan, Suriyanto, S. Sn., 2011. *Huruf Font Tipografi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sundayana, Drs.H. Rostina, MPd. 2013. *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Jakarta : ALFABETA.

### **Skripsi:**

- Ahmad Faiq Abror. 2012. Mathematics adventure games berbasis role playing game sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas VI SD Negeri Jetis 1. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunis Aprilianti. 2013. Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android. *Skripsi*. Institut Sains dan Teknologi AKPRIND Yogyakarta.

### **Web:**

- www.sekolahdasar.net, 2013. *Kurikulum KTSP 2006 untuk Sd dan Mi*. URL: <http://www.sekolahdasar.net>
- Kemendikbud.go.id, 2014. *Kurikulum baru*. URL: <http://kemendikbud.go.id>

Belajarpsikologi.com, 2011. *Pengertian pendidikan menurut para ahli*. URL :  
<http://belajarpsikologi.com>

Carapedia.com, 2012. *Pengertian definisi game*. URL <http://carapedia.com>

Satriamuda.com, 2013. *Multimedia*. URL <http://www.satriamultimedia.com>

Etunas.com, 2009. *Teori game*. URL <http://www.etunas.com>

Putra-putri-indonesia.com, 2011. *Tujuan pendidikan nasional*. URL  
<http://www.putra-putri-indonesia.com>