

DAFTAR PUSTAKA

- Anggara. 2008. *Memahami Teknik Dasar Pembuatan game berbasis flash*, Yogyakarta : Gava Media.
- Asrumiati .2013.*Adobe Flash CS6*.Yogyakarta: Andi Wahana Komputer
- Hakim, Lukman. 2005. *Pembangunan Game dengan Visual Basic*, Elex Media Komputindo, Jakarta
- H.M, Jogyanto. 2005. *Analisis &Desain Sistem Informasi : Pendekatan struktur , Teori dan praktik aplikasi bisnis*. Yogyakarta : Andi Offset
- Prambudi, AR.,Retnowati.,ND. 2014. *Pembuatan Virtual Tour Guide Kabupaten Trenggalek Menggunakan Metode Tracing Ma, Jurnal compiler*. Volume 3. Nomor 2 , Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto, Yogyakarta.
- Supriyono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syukron 2011. *Penggunaan Media Games Puzzle*.Jakarta : Media Pratama
- Retno Ayu SP. 2011. *Pengertian Game, (online)*. http://retno-ayusp/2011/03/pengetahuan-game_23.html diakses tanggal 2 Juni 2018
- Weksi Budiaji. 2013. *Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert*. Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan. Fakultas Pertanian Untirta (Vol. 2 No. 2 hlm 126). <http://umbidharma.org/jipp>. Diakses pada 25 Juli 2018 pukul 16.35 WIB.
- Yulianti I, Rani. 2011. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta : Laskar Askara
http://melindahospital.com/modul/user/detail_artikel.php?id=1904_Manafaat-Bermain-Puzzle diakses pada 1 Juli 2018
<http://formasi-islam/2017/04/pengertian-huruf-hijaiyah.html>, diakses pada 2 Maret 2018