

## DAFTAR PUSTAKA

- Dennis A, Barbara Haley Wixom, David Paul Tegarden. 2005. *System Analysis Design with UML version 2.0 an Object-Oriented Approach*. Wiley. Indiana University.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, C. R. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist*.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Purworejo: KEPEL Press.
- Kadir, Abdul. 2013. *From Zero to a Pro Pemograman Aplikasi Android*. Yogyakarta : Andi.
- Khalilullah. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Puskur, Andi. (2007). *Kurikulum Berbasis Kompetensi. Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Rosadakarya.
- Sidik, Betha dan Iskandar Pohan, Husni. 2001. *Pemograman WEB dengan HTML Disertai lebih dari 200 contoh program beserta tampilan grafisnya*. Bandung : CV.Informatika.
- Sudjino & Waldjinah. (2009). *Pembelajaran IPA Terpadu untuk Kelas VII SMP/MTS*. Jakarta: PT.Intan Pariwara.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif & RND*. Alfabeta. Bandung.
- Sunyoto, Andi. 2007. *Ajax Membangun Web dengan Teknologi Asynchronous JavaScript & XML*. Yogyakarta : C.V ANDI OFFSET.

Virvou, M., Katsionis, G., & Manos, K. (2005). *Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational. Educational Technology & Society.*

Widiastuti,dkk. 2012. *Membangun Game Edukasi.* Yogyakarta : Andi offset.

Widodo, P.P. & Herlawati. 2011. *Menggunakan UML.* Bandung : Informatika.