

DAFTAR PUSTAKA

- Chandra, Julius. 1994. *Kreativitas, Bagaimana Menanam Membangun, dan Mengembangkan Karya*. Yogyakarta : Kanisius.
- Gunarsa, Singgih dan Yulia Singgih Gunarsa. 1986. *Psikologi Pembangunan Anak dan Remaja*. Jakarta Pusat : PT BPK Gunung Mulia.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Rabin, Steve. 2005. *Introduction to Game Development*. Charles River Media.
- Adimihardja, Kusnaka. 2005. *Makanan Dalam Khazanah Budaya*. Bandung, Prolitera.
- Garna, Judistira K. 2008. *Budaya Sunda, Melintasi Waktu Menantang Masa Depan*. Bandung : Lembaga Penelitian Unpad.
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Helmi, R. Dyan dan Saeful Zaman. 2007. *12 Permainan Untuk Meningkatkan Intelegensi Anak*. Visi Media Pustaka.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Morgan Kauffmann Publisher.

Website:

www.wikipedia.com
<http://repository.usu.ac.id>
<http://edweb.sdsu.edu/>
<http://www.bkfk.com/>
<http://www.mos.org/quest/pdf/senet.pdf>
<http://www.fantasyflightgames.com/>
<http://file.upi.edu/>
www.wordpress.com
www.wordiq.com
www.kummara.com
www.boardgamegeek.com