

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Moh. dan Asrori, Moh. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daradjat, Zakiah. 1994. *Remaja Harapan dan Tantangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmaprawira W.A., Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB
- Koster, Raph. 2005. *A Theory of Fun for Game Design*. USA: Paraglyph Press
- Mulyadi, S. 2004. *Bermain dan kreativitas (Upaya Mengembangkan kreativitas anak melalui Kegiatan Bermain)*. Jakarta: Papis Sinar Sinanti
- Neumann, J. Von and Morgenstern, O. 1955. *Theory of Games and Economic Behavior, 3rd Ed*. USA: Princeton
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Rouse III, Richard. 2005. *Game Design: Theory & Practice: Game design*. Texas: Wordware Publishing
- Santrock, John. W. 2003. *Adolescence, 6th Ed*. Jakarta: Erlangga
- <http://www.iai.or.id/> diakses 1 Maret 2015 jam 19.00
- <http://bandungheritage.org/> diakses 1 Maret 2015 jam 19.00
- <http://www.segitiga.net/> diakses 1 Maret 2015 jam 19.00