

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mutaqin, 2011, *Abacus (sempoa)*, (<https://abdublog92.wordpress.com/2011/09/15/abacus-sempoa/#jp-carousel-72>), Diakses November 2016.
- Dony Novalindry., 2013, *Jurnal : Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO)*. Padang : Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan.
- Eka Lutfiyatun, 2015, *Skripsi : Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab untuk Siswa Kelas VIII MTs*, Semarang : Universitas Semarang.
- F. M. Syifa., N. Dorlina Simatupang, 2015, *Jurnal : Penggunaan Sempoa dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*. Surabaya : Universitas Surabaya.
- Ida Novita Sari, 2015, *Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pakaian Adat Suku Batak "ULOS" Pada Platform Android*. Bali : Universitas Udayana.
- Joni Maulinda., dan Alfian Aria Mustofa, 2016, *Jurnal : Perancangan Aplikasi Tagihan SPP Berbasis Android*. Surakarta : STMIK Duta Bangsa.
- JW Soft. 2016. *Abacus Math Games*, (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.jwsoft.gameabacus>). Diakses September 2016.
- Kusrini., dan Andri Kunio., 2007, *Tuntunan Praktis Memabangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan SQL Server*. Yogyakarta : Andi.
- Meier, Reto., 2012, *Professional Android™ 4 Application Development*. New York : John Wiley & Sons.
- Michello Pratama Tjahyadi. et. al., 2014, *Jurnal : Prototipe Game Musik Bambu Menggunakan Engine Unity 3D*. Manado : Universitas Sam Ratulangi.
- Musrid Yunus., dkk., 2015, *Jurnal : Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. Samarinda : Universitas Mulawarman.
- Nazruddin Safaat H, 2011, *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung : Informatika Bandung.
- Oktiana D. P. Herawati., Rusdy Siroj., H.M. Herawati., 2010, *Jurnal : Pagaruh Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas XI IPA SMA negeri 6 Palembang*. Palembang : Universitas Sriwijaya.
- Wahyu Wibisono, Lies Yulianto, 2010, *Jurnal : Perancangan Game Edukasi untuk Media Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Pertama Persatuan Guru Republik Indonesia Gondang Kecamatan Nawangan Kabupaten Pacitan*. Surabaya : Journal Speed.
- Yogi Siswanto., Bambang Eka Purnama , 2013, *Jurnal : Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengentahuan Alam untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasari*. Surabaya : Journal Speed.