

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2013). *Pengenalan Algoritma Pendekatan Secara Visual Dan Interaktif Menggunakan RAPTOR*. Yogyakarta: Andi OFFSET.
- Ahmad Faiq Abror. (2012). *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1*. Jurnal Elektronik UNY. Diambil pada tanggal 20 Februari 2017, dari [http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20\(08520244018\).pdf](http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20(08520244018).pdf).
- Arsyad, Azhar. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dananjaya, Utomo. (2008). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Darmawan. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Nonformal dan Informal. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Kesetaraan*. Jayagiri: BP-PNFI.
- Evy Maya Stevany. (2015). Respon Siswa Pada Pengembangan Media Pembelajaran Implementasi Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Denpasar [Versi Elektronik]. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 2, 1-6.
- Fifin Noviyanto. (2008). Membangun Sistem Pengenalan Bentuk Untuk Anak Berbasis Multimedia Game Interaktif [Versi Elektronik]. *Jurnal informatika*, 2, 158-167.
- Fitri Yeni, Yarmis Hasan, & Tarmansyah. (2013). Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar di MIN Koto Luar, Kecamatan Pauh. *E-JUPEKhu*, 2, 501-513.
- Hariningsih. (2005). *Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Indonesia. (2014). *Matematika SMP/MTs Semester 1*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jasson. (2009). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto. (2009). *Algoritma Dan Pemrograman*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning Pinsip-Prinsip Dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Zarlis. (2008). *Algoritma Dan Pemrograman: Teori Dan Praktik Dalam Pascal Edisi Kedua*. Medan: USU Press.

- Munir. (2013). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Nelly Indriani Widiastuti dan Irawan Setiawan. Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo [Versi Elektronik]. *Jurnal Ilmiah Computer dan Informatika*, 1, 41-48.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik [Versi elektronik]. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 8, 19-34.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I Made, dan I Made Kirna. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Elektronik Undiksha*. Diambil pada tanggal 24 Agustus 2017, dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008>.
- Utomo Dananjaya. (2013). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Whitton, Nicola. (2012). The Place Of Game-based Learning In An Age Of Austerity. *Electronic Journal of e-Learning*. Diambil pada tanggal 12 Desember 2016, dari www.ejel.org/issue/download.html?idArticle=197.
- Wibawanto, Wandah. (2005). *Membuat Game dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Winarni, Endang Setyo dan Sri Harmini. (2012). *Matematika untuk PGSD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Yuni Yamasari. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas. Disajikan pada Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS.