

DAFTAR PUSTAKA

- Alberta. (2007). *The Alberta K-9 Mathematics Program of Studies With Achievement Indicators*. Alberta : Alberta Education
- Aprilianti, Y., Lestari, U., & Iswahyudi, C. (2013). Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android, Teknik Informatika, Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta, Jurnal SCRIPT, 1 Desember 2013, 2338-6304
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi revisi VI)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ben-Zaken., Oshrat., & Yerushalmy, Michal. (2004). *Mobile Phone in Education: the case of mathematics*. The Institute for Alternatives in Education. University of Haifa
- Depdiknas. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Fitriyah. (2009). Perancangan Permainan (Game) Edukasi Belajar Membaca pada Anak Prasekolah Berbasis Android. 3(1) 2338-2724
- Gonia, M. Firdaus. (2009). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Assesmen pada Pembelajaran Pembiasaan Cahaya*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung
- Handriyanti. (2009). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Buku Guru Matematika SMA/MA SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. (2010). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model Instructional Games Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal. Bandung: Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Neumann, J.V., & Oskar Morgenstern. (1953). *Theory of Games and Economic Behavior*. New Jersey : Princeton
- Novi Hidayat. (2014). *Pengembangan Media Flash Pada Mata Pelajaran Las Busur Manual Di SMK N 1 Pundong Bantul*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Negeri Yogyakarta. Vol 2 : No 4, edisi Oktober 2014.
- Nur, Muhammad. (2001). *Pemotivasian Siswa untuk Belajar (Buku V)*. Ed 2. Disadur dari Chapter 10 *Motivating Student to Learn*. Buku *Educational Pshychology Theory and Practice: Fifth Edition* oleh Charles Robert R., Slavin., Allyn and Bacon. 1997, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.

- Prabowo, A. (2008). Keefektifan Model Pembelajaran Bernuansa Problem Based Learning Berbantuan Media film beserta Aplikasi 3Dmax Terhadap Penguasaan Kompetensi Mahasiswa Mata Kuliah Geometri Ruang. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang, Semarang
- Sadiman, Arif S., R.Rahardjo., Hatyono, Anung., & Rahardjito. (2008). Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta :Rajawali Press
- Smith, D.E. (1953). History of Mathematics, New York: Dover Pubri Cations
- Strangman, N., & Hall, Tracey. (2003). *Virtual Reality/Computer Simulation*. National Center on Accessing the General Curriculum. NS.9-13-03.VR.1
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung :Alfabeta
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta
- Suherman, Erman dkk. (2003). Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutopo Hadi. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya Puzzle Game pada Mata Kuliah Multimedia. Tesis Megister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
- Trismoyoseno, J. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Permainan Teka-teki Silang Untuk Pembelajaran Teknologi dan Komunikasi. Tesis sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Virvou M., G. Katsionis, & K. Manos. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of its Educational Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 8 (2), 54-65. online. Tersedia di <http://www.ifets.info/> [diakses 4 Februari 2016].
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteri-penilaian-media-pembelajaran> pada tanggal 30 Mei 2017 pukul 21.30 WIB
- Wono, Budhi Setya. (2010). Matematika 2. Jakarta Timur : CV Zamrud Kemala