

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. (1977). *Selecting and Developing Media for Instruction*. Wisconsin: American Society for Training and Development.
- Ariyus, D. (2009). *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- COLLER, B. (2009). Video Game Based Education in Mechanical Engineering. *A Look at Student Engagement*, 308-309.
- Elizabeth Koh, Y. G. (2011). Teacher perception of games in Singapore school. *Simulation & gaming*, 43.
- freepikcompany. (2010-2019). *Graphic resource for everyone*. Diambil kembali dari Freepik: www.freepik.com
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6.
- PISA, I. (2016, 12 6). *PISA Matematika dan Sains*. Dipetik 3 22, 2019, dari Hasil Pisa 2015 Indonesia Membaik: <https://pisaindonesia.wordpress.com/>
- Pramuditya, S. A. (2017). Mengenal Operasi Dasar pada Kehidupan Sehari-hari. *Game Edukasi RPG Matematika*.
- Rivai, S. &. (1992). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Setiawan, R. F. (2012). Pembuatan Game Evaluasi Operasi Matematika Dasar Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tiga . *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 1.
- Siregar, N. R. (2017). Persepsi siswa pada pelajaran matematika. *Studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game*, 1-9.
- Slameto. (2008). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Wahid, F. (2014). The Antecedents And Impacts of a Green Eprocurement Infrastructure: Evidence From The Indonesian Public Sector. *International Journal of internet Protocol Technology*, 7(4), 210-218.
- Zukhri, Z. (2014). *Algoritma Genetika: Metode Komputasi Evolusioner untuk Menyelesaikan Masalah Optimasi*. Yogyakarta: Andi Publisher.