

DAFTAR PUSTAKA

- Mahardhika, G. P. (2016). Digital Game Based Learning dengan Model ADDIE untuk Pembelajaran Doa Sehari-Hari. *Digital Game based Learning dengan Model ADDIE*.
- Pranata, B. A., Arief, U. M., & Suryanto, A. (2017). Media Pembelajaran Simulasi Perakitan Komputer Menggunakan Unity 3D. *Edu Komputika Journal*.
- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2014). Pengembangan Game Edukasi Kimia Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Struktur Atom Sebagai media Pembelajaran Mandiri Untuk Siswa Kelas X SMA Di Kabupaten Purworejo. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), Vol. 3 No. 2 Tahun 2014*.
- Abror, A. F. (2012). Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika.
- Afandi, M. (2018). Virtualisasi Tiga Dimensi Museum Sandi.
- ALFINA, A. (2017). Berpikir Komputasional Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Aritmatika Sosial Ditinjau Dari Gender.
- Anonim. (2017, November 20). *Computational Thinking Bersama Ketua TOKI*. Retrieved November 23, 2018, from fmipa.ipb.ac.id: <http://fmipa.ipb.ac.id/bicara-computational-thinking/>
- Anonim. (2017, Januari 09). *Game Assets 2D-OpenGameArt Summer*. Retrieved Juli 5, 2019, from imedia9: <https://www.imedia9.net/2017/01/game-assets-2d-opengameart-summer.html>
- Aprilia, W. (2014, may 06). *Multimedia Authoring Tools*. Retrieved january 07, 2019, from busybuzzlightyear: <https://busybuzzlightyear.wordpress.com/2014/05/06/multimedia-authoring-tools/>
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*.
- Kurniawati, A. (2010). Studi Analisis Tools Pembelajaran Berbasis Game dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Keahlian Pemrograman. *Rekayasa*.
- Kurniawati, A. (2012). Studi Analisis Tools Pembelajaran Berbasis Game.
- Padmanthara, S. (2004). Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dan Manfaat. *TEKNO*.
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). Model Pembelajaran *Problem solving* Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Unnes Journal of Biology Education*.
- Santoso, PhD, H. B. (2015). Pemaparan Kompetensi TIK & Lingkup Materi TIK.

- Saputra, A. (2012). Model Pembelajaran *Problem solving* Pada Materi Pokok Keseimbangan Kimia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa.
- Yanti, A. P., & Syazali, M. (2016). Analisis Proses Berpikir Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Berdasarkan Langkah-Langkah Bransford dan Stein Ditinjau Dari Adversity Quotient Siswa Kelas X MAN 1 Bandar Lampung Tahun 2015/2016.