

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. D. (2017). Kerangka Analisis Komponen Konsep dan Desain Game. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 86.
- Arikunto, S. (2013). *PROSEDUR PENELITIAN - Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barakbah, A. R., karlita, t., & Ahsan, A. S. (2014, Januari). Logika dan Algoritma. 1. SURabaya, Jawa Timur, Indonesia.
- Beck, J. C., & Wade, M. (2004). Younger Managers Think And Learn Differently-Is Your Organization Ready? *Got Game*, 2.
- Buana, D. C. (2016). Rancang Bangun Multimedia Berbasis Educational Game dengan Model LC 7E untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Pelajaran Administrasi Server. *Skripsi*, 73.
- Code.org. (2015, November 09). *Code.org, Disney and Star Wars launch Hour of Code "build-your-own-game" tutorial to broaden computer science participation*. Diambil kembali dari Code.org: <https://code.org/star-wars-announcement>
- Code.org. (2018). *Hour of Code*. Diambil kembali dari Code.org: <https://code.org/learn>
- Enterbrain, K. (2015, November 24). *RPG MAKER MV*. Dipetik Maret 22, 2018, dari RPG Maker: <http://www.rpgmakerweb.com/products/programs/rpg-maker-mv#overview>
- Faisal, R. (t.thn.). *Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi*, 2-3.
- Fitri, T. C. (2015). Skripsi. *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game dengan Menggunakan Model Pembelajaran Vak (Visual, Auditory dan Kinesthetic) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar*.
- Goohan. (t.thn.). *Top 10 Greatest Video-Game Genre*. Diambil kembali dari The Top Tens: <https://www.thetoptens.com/video-game-genres/>
- Hasan, H. (2015). Kendala yang Dihadapi Guru dalam Proses Belajar Mengajar Matematika di SD Negeri Gani Kabupaten Aceh Besae. *Jurnal Pesona Dasar*, 47-48.

- Hidayat, A. (2017, Februari 3). *METODE PENELITIAN: Pengertian, Tujuan, Jenis*. Dipetik April 5, 2018, dari Statiskian: <https://www.statistikian.com/2017/02/metode-penelitian-metodologi-penelitian.html>
- Ismail, A. (2006). *Education Game*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Jasson. (2009, Juli). *Role Playing Game (RPG) Maker*. Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia: Andi Publisher.
- KBBI. (t.thn.). *Arti Kata Permainan menurut KBBI*. Dipetik Juli 29, 2018, dari Kamus: <https://kbbi.kata.web.id/permainan/>
- Kinder, K. (2013, Oktober 21). *Sublime Text: One Editor to Rule Them All*. Diambil kembali dari Linux Journal: <https://www.linuxjournal.com/content/sublime-text-one-editor-rule-them-all>
- Kodable. (2018). *Hour of Code : Beginner*. Diambil kembali dari Kodable: <https://dashboard.kodable.com/#/kcurriculum/lesson/63/>
- Lakoro, R. (2009). Mempertimbangkan Peran Permainan Edukasi dalam Pendidikan di Indonesia. 14.
- Mubarok, H. (2018, Februari 8). *Pengertian, Tujuan, Jenis dan Contoh Metode Penelitian*. Dipetik April 5, 2018, dari Alfidy: <https://alfidy.com/metode-penelitian/>
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, R. (2011). *Algoritma & Pemograman dalam Bahasa Pascal dan C edisi revisi*. Bandung: Informatika.
- Musyaddad, K. (2013). Problematika Pendidikan di Indonesia. *Edu-Bio, vol 4*, 51-55.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Learning*. Newyork: Corwin Press.
- Rachman, A. B. (2014, Oktober 26). *Modul Inkscape*. Bandung, Bandung, Indonesia.
- Riadi, M. (2013, November 12). *Definisi Game*. Dipetik April 1, 2018, dari Kajian Pustaka.com: <https://www.kajianpustaka.com/2013/11/definisi-dan-elemen-game.html>

- Sari, K. W., Saputro, S., & Hastuti, B. (2004). 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)*, 94.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, A. A. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wardhani, R., & Yaqin, M. H. (2013). Game Dasar-Dasar Hukum Islam dalam Kitab Madabi'ul Fiqh Jilid 1. *Jurnal Teknis Vol.5 No.2*, 473.
- Wibowo, A. (2017, November 16). *Ada 4 Jenis dan 11 Genre Game, yang mana pavorit kamu?* Dipetik Maret 16, 2018, dari \$pricebook: <http://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Wolfe, B. (2018, April 23). *Minecraft Hour of Code Teaches Kids the Basics of Programming*. Diambil kembali dari Make Use Of: <https://www.makeuseof.com/tag/minecraft-hour-of-code/>
- Yuniarto, B. T. (2013). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Inquiring Minds Want To Know Berbasis Pemecahan Masalah. *Skripsi*, 2.
- Ziz, R. (2015, April 10). *Apa Perbedaan Games, Game-based Learning dan Gamification? [Infographic]*. Dipetik Juni 8, 2017, dari boardgame.id: <http://boardgame.id/apa-perbedaan-games-game-based-learning-dan-gamification-infographic/>