

DAFTAR PUSTAKA

- Apandi, I. (2017). Pembelajaran dan Penilaian HOTS. *Pembelajaran dan Penilaian HOTS*, 2.
- Arifin, Z. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakayra Offset.
- Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian* . Jakarta : Bumi Aksara.
- Bungin, P. D. (2005). *METODOLOGI PENELITIAN KUANTITATIF*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri .
- Bybee, L. W. (1990). *Becoming a Secondary School Scienc Teacher*. Melburne : Merrill Publishing Company .
- Dharna. (2008). *Kreasi Menggunakan CorelDraw*. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Enterprise, J. (2017). *Otodidak Desain Grafis Dengan Adobe Illustrator Cara Kilat Menguasai Adobe Illustrator CS2 Secara Mandiri*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2018). *CorelDRAW 2018 Komplet* . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Enterprise, J. (2018). *Ragam Desain Adobe Illustrator* . Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ernest, A. (2010). *Fundamentals of Game Design, 2nd*.
- Ganapathy, M. (2017). Promoting Higher Order Thinking Skills via Teaching Practice. *Promoting Higher Order Thinking Skills via Teaching Practice*, 76.
- KEBUDAYAAN, K. P. (2015). *PANDUAN PENILAIAN PADA SEKOLAH MENGENGAH KEJURUAN*.
- Kulsum, U. (2013). Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia . *Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia* , 1.
- Limbach, B. &. (2010). Developing Higher Level Thinking. *Journal of Instructional Pedagogies*, 1-9.
- Mudjiono, D. &. (1994). *Belajar dan Pembelajaran* . Jakarta : Depdikbud.
- Munir, M. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Resnick, L. B. (1987). Education and Learning to Think. *Education and Learning to Think*, 8.
- Roedavan, R. (2017). *Construct 2*. Bandung: Informatika.
- Sagala, P. D. (2011). *KONSEP DAN MAKNA PEMBELAJARAN Untuk Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.

- Salen, K. Z. (2003). *Rules of play : Game Design Fundamental*. MIT Press.
- Sibero, C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Mediakom.
- Sudijono, P. D. (1996). *PENGANTAR EVALUASI PENDIDIKAN*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sugeng, W. (2006). Jaringan Komputer dengan TCP/IP. In W. Sugeng, *Winarno Sugeng* (p. 2). Bandung: Informatika.
- Sugiharti, S. (2016). Penerapan Metode Inkuiri Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Kajian Teor dan Praktik Pendidikan*, 47.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Uno, P. D. (2011). *MODEL PEMBELAJARAN Menciptakan Proses Belajar yang Kreatif dan Efektif*. (F. Yustiati, Ed.) Jakarta: Bumi Aksara.