

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Mahendra I.N. 2016. *“Pengembangan Multimedia Berbentuk Game Edukasi pada Sub Pokok Bahasan Refleksi dan Translasi di Sekolah Menengah Pertama”*. Tugas akhir (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto Suharsimi. 2002. *“Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan”*. Jakarta: Burnia Aksara.
- Eko, Richardus I. 2016. *“Kajian Penerapan Konsep Serious Game dalam Bingkai Pedagogis: Mencari Konteks Pemenuhan Kebutuhan Pembelajaran Moderen”*. Artikel (Tidak diterbitkan). Universitas Negeri Jakarta. Tersedia pada:
[https://www.academia.edu/30220559/Serious Games dalam Bingkai Pedagogik](https://www.academia.edu/30220559/Serious_Games_dalam_Bingkai_Pedagogik). Diakses tanggal 7 November 2019.
- Fahrul, M. *“Pengertian Game Online dan Sejarahnya”*. Tersedia pada <http://my.opera.com/mfahrul/blog/show.dml/10712381>. Diakses pada 10 Juli 2020
- Fuqoha. 2015. *“Pengembangan Game RPG (Role Play Game) sebagai Media Pembelajaran Berbentuk Guide Inquiry pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Siswa SMP Kelas VII”*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta. Tersedia pada:
<https://eprints.uny.ac.id/23089/>. Diakses pada 15 November 2015.
- Hanafiah, Cucu S. 2009. *“Konsep Strategi Pembelajaran”*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Haryanto Hanny & Wellia S.S. 2012. *“Serious Game Berbasis Konsep Open World Sebagai Sarana Belajar Mandiri dalam Pengenalan Bahasa Mandarin untuk Anak”*. Jurnal Techno.COM. Tersedia pada:
<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/technoc/article/view/1015/763>
(Diakses tanggal 11 november 2019).
- Hurd, D. and E. Jenuings. 2009. *“Standar-dized Educational Game Rating: Suggested Criteria”*. Tersedia pada
<http://www.scribd.com/doc/16445410/Educational-Game-Ratings> (Diakses tanggal 20 November 2019).
- Hauge, J.B. & Manjon, B.F. (2015). *“Implications of learning analytics for serious game design”*. Tersedia pada:
https://www.researchgate.net/publication/281872885_Implications_of_Lear

[ning Analytics for Serious Game Design/link/568a517508aebccc4e19ece1/download](#) (Diakses tanggal 14 Mei 2020)

- Ismail Andang. 2009. *“Education Games”*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Jihad Asep. 2008. *“Pengembangan Kurikulum Matematika”*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Mulyasa. 2011. *“Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Remaja Rosdakarya Offset: Bandung*
- Nesbit J, Belfer K, Leacock T. *“Learning Object Review Instrument”*. User Manual. Diakses pada: <https://www.academia.edu> (Diakses tanggal 8 November 2019)
- Rusman. 2015. *“Pembelajaran Berbentuk Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru”*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. 2006. *“Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan”*. Jakarta: Prenanda Media grup.
- Sugiyono. 2011. *“Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sujoko. 2013. *“Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Geger Madiun”*. Jurnal Pengembangan Pendidikan. Tersedia pada: <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/1511/1612> (Diakses tanggal 3 November 2019).
- Suka Maryana, I.M. 2018. *“Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas”*. Skripsi (tidak diterbitkan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisna Hady, P.S.P. 2016. *“Serious Game Jaringan Komputer Berbasis Simple Additive Weighting”*. Tesis (Tidak diterbitkan). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Warohidah Rofifah, 2019. Perkembangan Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Prosiding Sendika.. Tersedia pada: <https://eproceedings.umpwr.ac.id/index.php/sendika/article> (Diakses tanggal 8 November 2019).
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.