

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraha, M. D., Agustina, I. & Fauziah.** 2018. *Game Edukasi Berbasis Kinect untuk Anak Berkebutuhan Khusus (Autis) dengan Metode Finite State Machine.* *Journal of Information Technology and Computer Science (JOINTECS).* Universitas Nasional. **3** : 183 – 187.
- As'ari, R.A., et al.** 2017. *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 1.* Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia: Jakarta.
- Binanto.** 2010. *Tahap Multimedia Development Life Cycle.* Yogyakarta: Andi.
- Expro.** 2010. *Role Playing Game.* <https://mapgamer.weebly.com/>. 08 Mei 2019.
- Fredrik.** 2015. *Bermain Sambil Belajar.* <https://digilib.unila.ac.id/>. 07 Mei 2019.
- Ismail, A.** 2016. *Game Edukasi.* Yogyakarta: Pilar Media.
- Jurisman, R.** 2015. *Pre Test dan Post Test.* <http://repository.upi.edu/20451/>. 12 September 2019.
- Krismiaji.** 2010. *Flowchart.* <https://elib.unikom.ac.id/>. 15 Mei 2019.
- Kurniawan.** 2017. *MANDIRI (Mengasah Kemampuan Diri) Matematika untuk SMP/MTS Kelas VII.* Erlangga: Jakarta.
- Maryuliana., Subroto, I. M. I., Haviana, C. F. S.** 2016. *Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert.* *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika.* **2** : 1-12.
- Permendikbud.** 2016. *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah.*
- Premsky, F.** 2012. *Game Edukasi.* <https://sinta.unud.ac.id/>. 08 Mei 2019.
- Putri.** 2012. *Bilangan Pecahan.* <https://ejournal.unri.ac.id/>. 09 Mei 2019.
- Rahadian, F. M., Suyatno, A & Maharani, S.** 2016. *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game The Relationship.* *Jurnal Informatika Mulawarman.* Universitas Mulawarman. **11** : 14-22.
- Singh.** 2012. *Game.* <https://library.binus.ac.id/>. 08 Mei 2019.

Vitasari, I et al. 2016. Kejenuhan Belajar Ditinjau Dari Kesepian dan Kontrol Diri Siswa Kelas XI Sman 9 Yogyakarta. *E-Jornal Bimbingan dan Konseling*. **7** : 6075.

Widoyoko. 2015. Penilaian Skala Lima. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yeni, F. 2013. Penggunaan *Game* Edukasi. <https://eprints.umpo.ac.id/> . 09 Mei 2019.

Yuwono, A. 2016. *Problem Solving* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Tulungagung. **4** : 143-155.

