

DAFTAR PUSTAKA

- Amidi, M. Z. (2016). Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016* (pp. 586 - 594). Semarang : PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Erwin, & Purba, F. R. (2013). Game RPG "TRUE DESTINY" Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 389 - 401.
- Henry, S. (2010). Cerdas dengan Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=LruPW7G0BzUC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 12 Juni 2019, pukul 18.15
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Mangunhardjana, A. M. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. Yogyakarta: Kanisius. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=jXIfDg9HbN8C&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 16 Juni 2019, pukul 11.58
- Maulana. (2017). *Konsep Dasar Matematika dan Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif*. Sumedang: UPI Sumedang Press. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=MBhKDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false, pada tanggal 15 Juni 2019, pukul 09.54
- Nadifah, L. U. (2018). *Skripsi : Pengembangan Game "PADUKA.exe" berbasis RPG Maker MV Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Materi Fungsi Komposisi*. Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006
- Pratama, W. (2014). Game Advanture Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus 2014*, 13 - 31.

- Putri, R. S. (2019). *Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Koloid Di SMA Negeri 2 Banda Aceh*. Banda Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Rohman, A. (2011). Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas. *Jurnal Potensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Peningkatan Mutu Pembelajaran di Kelas*, 7.
- Sibero, I. C. (2009). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: MediaKom.
- Silver, E. A. (1997). Fostering Creativity through Instruction Rich in Mathematical Problem Solving and Problem Posing. 75 - 80.
- Soeyono, Y. (2013). Mengasah Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa melalui Bahan Ajar Matematika dengan Pendekatan Open-Ended. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY (hal. 640 - 648). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyono. (2015). *Seri Pendalaman Materi Matematika Program IPA untuk SMA/MA*. Jakarta: Esis.
- Wulandari, A. D. (2012). *Skripsi : Game Edukatif Sejarah Komputer menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP sebagai Media Pembelajaran di SMP 2 Kalibawang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wikipedia. (2019, Juni 5). RPG Maker. Diambil kembali dari https://en.wikipedia.org/wiki/RPG_Maker
Diakses pada 10 juni 2019, pukul 17.32
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group. Diakses secara [Online] pada https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&pg=PA17&dq=kratif+mengembangkan+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=0ahUK Ewim24_17-PiAhUEfisKHRKYDmEQ6AEILjAB#v=onepage&q=kreatif%20mengembangkan%20media%20pembelajaran&f=false, pada 12 Juni 2019, pukul 19.12