

DAFTAR PUSTAKA

- Armanto, D., Syahputra, E., & Nurdalilah. (2013). *Perbedaan Kemampuan Penalaran Matematika dan Pemecehan masalah Pada Pembelajaran Berbasis Masalah dan Pembelajaran Konvensional di SMA Negeri 1 Kualuh Selatan. Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA*, 109-119
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RAJAGRAFINDO PERSADA
- Daryanto. (2014). *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Jogjakarta: Gava Media.
- Duffin, J. M., & Simpson, A. P. (2000). A Search for Understanding. *Journal of Mathematical Behaviour*, 18(4), 415-427.
- Effendi, S., & Tukiran. (2012). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES
- Eliyana. (2017). *Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Pemecehan Masalah Matematika Pada Materi Trigonometri Kelas X SMAN 1 Unggul Darul Imarah*. Skripsi. UIN Ar-Raniry Darussalam. Banda Aceh
- Falahuddin, Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkungan Hidup. Jakarta: Widyaswara Network Journal, Edisi 1 No.4 Oktober -Desember 2014. 104-117
- Ferdianto, F. (2014). *Media Audio Visual pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas IX*. *Journal Euclid*, 251-365.
- Hastuti, Endang Dwi. (2012). *Penerapan Strategi Pembelajaran Poster Session untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika*. Skripsi. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan)
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard Skills dan Soft Skills (1st ed.)*. (N. F. Atif, Ed.) Bandung, Indonesia: Refika Aditama.
- Jihad, A. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT. Cipta Persada Bandung.

- Juariah., Syaf, A.H., Rohimah, I., Sugilar, H., & Kariadinata, R. (2018). MathDroid Application Development of Three-Dimensional Geometry Materials. *Proceeding Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2017)*, 1-7
- Kamarullah. 2017. *Pendidikan Matematika Di sekolah Kita*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika, 22.
- Kariadinata & Abdurrahman (2012). *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia
- Kesumawati. (2008). *Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika*. Universitas PGRI Palembang.
- Kurniasih, Imas & Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Suarabaya:Kata Pena
- Lamothe, A., 2014. Design Video Games.<http://www.dummies.com/how-to/content/designing-video-games.html>. Diakses pada 26 November 2018
- Maspupah. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Lingkaran Siswa*. Skripsi. UIN Jakarta (Tidak diterbitkan)
- Misbahudin, D. 2018. *Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran Efektifkah?*. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika. 43-48.
- Musfiqon & Nurdyansyah, (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo. Nizamia Learning Center
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America: The National Council of Theachers of Mathematics, Inc.
- Novitasari, Dian. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*. Vol.2 No.2. 8-9
- NYU. 2013. Educational Video Games Can Boost Motivation to Learn, NYU, CUNY Study Show.

- OECD. (2016). Programme For International Student Assessment (PISA) result from PISA 2015. Diunduh 31 Juli 2019, dari OECD: <http://www.oecd.org/pisa/PISA-2015-Indonesia.pdf>
- Oktavia, R. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTs Negeri Lubuklinggau*. Jurnal, 2-5.
- Oktaviani, S., Santoso, B., & Hiltrimatin, C. (2017). *Penggunaan Powerpoint Game pada Pembelajaran Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Raja*. Jurnal Pendidikan Matematika, II(1), 30-31.
- Polly, D., (2012). *Homemade Powerpoint Game*. <Http://wwild.coe.uga.edu/pptgames/teacher>. Diakses pada 23 Jumat 2018.
- Putra, D, H. dkk. (2018) *Kemampuan Pemahaman matematis Siswa SMP di Bandung Barat*. JPPM. 19-28
- Putri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Yang Dilengkapi Dengan Education Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matemati Siswa*. Tesis. UNILA (Tidak diterbitkan)
- Rahayu, N. (2016). *Handout Statitika Penelitian Pendidikan*. Bandung.
- Rahmawati. (2016). Seminar hasil TIMSS 2015. 3-4
- Rahmawati. (2019). *Analisis Minat Belajar Siswa MA Al-Mubarak Melalui Pendekatan Sainifik Berbantuan Aplikasi Geogebra Pada Materi Statistika Dasar*. Journal on Education. 386-395.
- Rofalina, F., 2015. *Infografik: Persepsi dan Kebiasaan Belajar Siswa Indonesia*. <https://www.zenius.net/blog/7420/persepsi-kebiasaanbelajar-siswa-indonesia>. Diakses pada 26 November 2018.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers. PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arif S (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Siko, J. P., & Barbour, M. K. 2012. *Homemade PowerPoint Games: Game Design Pedagogy Aligned to the TPACK Framework*. *Computers in the Schools*, 29(4), 339-354.
- Slavin, R. E. 2005. *Educational Psychology Theory and Practice* (8th ed). Boston: Allyn & Bacon.
- Suhendi, Edi. (2009). *Membuat Presentasi Cantik dengan Microsoft Powerpoint 2007 untuk Pemula*. Bandung: Yrama Widya.
- Suherman (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: JICA. UPI
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rosita. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Suraji, Maimunah, & Saragih, S. (2018). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada SPLDV*. *Suska Journal of Mathematics Education*, 4(1), 9-16.
- Susilawati, Wati. (2015). *Belajar dan Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Insan Mandiri
- Susilawati, Wati. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Matematika*. Bandung: CV. Insan Mandiri.
- Yulianti., Buchori, A., & Murtianto, Y.H (2017). *Pengembangan Media Presentasi Visual Dengan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP*. *Journal Of Mathematics Education, Science And Technology*
- Zhao, Y., & Breslow, L. (2013). *Literature Review on Hybrid/Blended Learning: Teaching & Learning Laboratory*
- Zulkardi., Marfuah, S., & Aisyah, N. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Disertai Visual Basic For Application Materi Jarak Pada Bangun Ruang Kelas X*. *Jurnal Gantang Pendidikan Matematika FKIP UMRAH*.