

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ario, M., & Asra, A. (2018). *Pengaruh Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Hasil Belajar Kalkulus Integral Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Tersedia pada: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/anargya> (diakses pada 23 April 2020)
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arsyad, A. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- BSNP. (2008). *Deskripsi Butir Instrumen Penilaian Buku Teks Pelajaran SMP, SMA, SMK Komponen Kegeografian*. Jakarta
- Clark, D. (2006). *Games and E-Learning*. Tersedia pada: www.caspianlearning.co.uk/Whtpcaspiaan-games_1.1.pdf (diakses tanggal 29 April 2020)
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Riset Terapan*. Yogyakarta : UNY Press
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standarized Educational Games*. Ratings: Suggested Criteria.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Ifa, D.S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effect*. Tersedia pada: http://digilib.uinsby.ac.id/27367/1/Ifa%20Datus%20Saadah_D94211073.pdf (diakses tanggal 30 April 2020)
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. Tersedia pada: <http://core.ac.uk/download/pdf/12350648.pdf> (diakses tanggal 29 April 2020)
- Kementerian Riset dan Teknologi. (2018). *Ristek Dikti di Era Revolusi Industri 4.0*. Tersedia pada: <https://www.ristekbrin.go.id/rakernas-2018/> (diakses tanggal 27 April 2020)

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Laporan Hasil Ujian Nasional SMA IPA*. Tersedia pada : https://hasilun.puspendik.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional (diakses tanggal 12 juli 2020)
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Purwanti, Budi (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE*. Tersedia pada: <http://202.52.52.22/index.php/jkpp/article/view/2194/2344> (diakses tanggal 10 Mei 2020)
- Purwanto, Yulis. & Swaditya Rizky. (2015). *Pengembangan bahan ajar berbasis kontekstual pada materi himpunan berbantu video pembelajaran*. Tersedia pada : <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/95> (diakses tanggal 10 Mei 2020)
- Pujirianto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanaky, Hujair. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Diktat kuliah.
- Yanuar, H.M. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI*.