

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdussakir. (2002). *Pembelajaran Geometri Berdasarkan Teori Van Hiele Berbantuan Komputer*. Prosiding Konferensi Nasional Matematika. Malang: Universitas negeri Malang.
- Ansari, B.I. (2003). *Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematik melalui Strategi Think-Talk-Write* (Eksperimen di SMUN kelas I Bandung). Disertasi Doktor pada PPS UPI Bandung: tidak Diterbitkan.
- Aprianto, D.A. (2008a). *Alat Peraga Checkerboard untuk Perkalian Bilangan Ganjil*. [online]. Tersedia: <http://matriks-exacta.blogspot.com> [diakses 24 Januari 2009].
- \_\_\_\_\_. (2008b). *Pentingnya Alat Peraga dalam Mengajar IPA*. [online]. Tersedia: <http://dedeawan.blogspot.com> [diakses 24 Januari 2009].
- Arcavi A. (2003). *The Role of Visual Representations in the Learning of Mathematics Educational Studies in Mathematics*, 52, 215-241.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Draf Final Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama dan Madrasah Tsanawiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Blanke, B. (2008). *Using Visual Model for Strategic Reasoning in Mathematics*. [Online]. Tersedi:[http://www.mathlearningcenter.org/media/rikenrek\\_0308.pdf](http://www.mathlearningcenter.org/media/rikenrek_0308.pdf) [diakses 26 Maret 2009].
- Budiarto, M.T. (2000). *Pembelajaran Geometri dan Berpikir Geometri*. Dalam prosiding Seminar Nasional Matematika “Peran Matematika Memasuki Milenium III”. Jurusan Matematika FMIPA ITS Surabaya. Surabaya, 2 Nopember.
- Burger, W.F. & Shaughnessy, J.M.. (1993). *Restructuring Geometry. Reseach Ideal for The Classroom: High School Mathematics*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Coe, R. (2002). *It's the Effect Size, Stuoid<sup>1</sup>: What Effect Size is and Why it is Important*. Presented at the British Educational research Association Annual Conference.

- Diana. (2011). *Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Usia Dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Depdikbud. (1990). *Penggunaan Alat Peraga dalam Pengajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Proyek Peningkatan Pusat Pengembangan Penataran Guru.
- Dwirahayu, G. (2013). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Eksploratif terhadap Peningkatan kemampuan Visualisasi, Pemahaman Konsep Geometri dan Karakter Siswa*. Bandung: Disertasi Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan
- Fanyadhiba. (2011). *Efektivitas Perangkat Pembelajaran*. [online]. Tersedia; <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2198130-efektivitas-perangkat-pembelajaran/>. Diakses 15 Desember 2012.
- Gagne, R. M. (1970). *The learning of concepts IN Clarizio, H. F., Craig, R. C. & Mehrens W. A. (Eds.) Contemporary Issues in Educational Psychology*. Boston: Allyn & Bacon.
- Giaquinto, M. (2007). *Visual Thinking in Mathematics An epistemological study*. United States by Oxford University Press Inc., New York
- Guzman, M. (2002). *The Role of Visualization in Teaching and Learning of Mathematical Analisis*. 2nd Internarional Conference on The Teaching of Mathematics. [Online]. Tersedia: [www.math.uoc.rg/~ictm2/proceedings/invGuz.pdg](http://www.math.uoc.rg/~ictm2/proceedings/invGuz.pdg) [diakses: 2 Februari 2013].
- Haditono, (1994). *Studi Komparasi antara Pembelajaran Matematika dengan LKS Buatan Guru dan LKS Buatan Penerbit Pokok Bahasan Barisan Bilangan dan Deret Kelas I Cawu 3 MA Nurussalam Kudus*. Skripsi. Semarang FPMIPA UNNES.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- \_\_\_\_\_. (2003) . *Proses Belajar mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Herman, T. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Proposal Penelitian. Bandung: Tidak diterbitkan.
- Hoffman, B. (2009) .*The Importance Of Math Manipulative*. [online]. Tersedia: <http://hubpages.com/hub/theimportanceofmathmanipulatives> [diakses 26 Maret 2009].

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

- Hershkowitz, R. (1998). *About Reasoning in Geometry*. In C. Mammana & V. Villani (eds) *Perspectives on The Teaching of Geometry sor The 21<sup>st</sup> Century*. Dordecht: Kluwer.
- Husnaeni, (2006). *Penerapan Model Pembelajaran Van Hiele dalam Membantu Siswa Kelas IV SD Membangun Konsep Segitiga*. Universitas Terbuka: Jurnal Pendidikan, Volume 7, Nomor 2, September 2006, 67-78. [online]. Tersedia: <http://lppm.ut.ac.id/jp/72sept06/01husnaeni.pdf> [diakses 8 Maret 2013]
- Idris, N. (2006). *Teaching and Learnign of Mathematics: Making Sense and Developing Cognitive Abilities*. Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- Ihsan, M. (2007). *Belajar Matematika Menggunakan Media Alat Peraga*. [online]. Tersedia: <http://handono-eksak.blogspot.com> [diakses 24 Januari 2009].
- Iswadji, D. (2003). *Pengembangan Media/Alat Peraga Pembelajaran Matematika di SLTP*. Makalah; Tidak diterbitkan.
- Kamii. (2009). *I Love Math Manipilative. But*. [online]. Tersedia: <http://schoolcrossing.blogspot.com/2009/01/i-love-mathmanipulativesbut.html> [diakses 26 Maret 2009].
- Kariadinata, R. (2010). *Aplikasi Berbasis Komputerdalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Disertasi Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Kaswan. (2005). *Peningkatan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Kegiatan LaboratoriumBerbasis Inkuiri pada Pokok Bahasan Rangkaian Listrik Arus Searah*. Bandung: Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Kelly, C. A. (2006). *Using Manipulatives in Mathematical Problem Solving: A Performance-Based Analysis*. [online]. Tersedia: [http://www.math.umd.edu/tmme/vol3no2/TMMEvol3no2\\_Colorado\\_pp184\\_193.pdf](http://www.math.umd.edu/tmme/vol3no2/TMMEvol3no2_Colorado_pp184_193.pdf) [diakses 26 Maret 2009].
- Linda. (2011). *Penggunaan Alat Peraga*. [Online]. Tersedia: <http://www.penggunaan-alat-peraga> [diakses 7 Juni 2013]
- Kusumah, Y. S. (2012). *Media Pembelajaran*. Disajikan dalam Kegiatan Pelatihan. Sekolah Pascasarjana UPI.

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

- Marno. (2006). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Konsep Pecahan dengan Menggunakan Benda Manipulatif (Alat Peraga) (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III SD Percobaan Negeri Pajagalan 58 Bandung)*. Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Moyer, et al. (2002). *Learning Mathematics with Virtual Manipilatives*. [online]. Tersedia: [http://www.cited.org/index.aspx?page\\_id=151](http://www.cited.org/index.aspx?page_id=151).
- Mullis, et a. (2011). *TIMSS: Trends in Mathematics anf Science Study: Assessment Speciafication 2006*. Boston: The International Study Center.
- Mutaqin, I. Z. (2012). *Pembelajaran Matematika Berbantuan CD Interaktif dengan Evaluasi Menggunakan Mathematic Education Game (MEG) pada Pokok Bahasan Persamaan Garis Lurus*. [online]. Tersedia: <http://www.makalahmajannai.blogspot.com/2012/07/makalah-pembelajaran-matematika.html> [diakses 7 April 2013]
- NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM
- Nasution, S. (1995). *Berbagai pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Niam. (2010). *Pengertian Media Pengajaran, Alat Pelajaran, Alat Peraga*. [Online]. Tersedia: <http://niam's.blogspot.com/2010/04/> [diakses 7 Juni 2013]
- Nurdin, E. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Koneksi Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pembelajaran Visual Thinking: Kuasi-Eksperimen pada Siswa Salah Satu MTs Negeri di Tembilahan*. Bandung: Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan
- Nurlaela, E. (2012). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Temas-Games-Tournamens untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis dan Penalaran Matematis Siswa Madrasah Aliyah*. Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- PISA. (2000). *The PISA 2000 Assesment of Reading, Mathematical and Scientific Literacy*. [Online]. Tersedia: <http://www.pisa.oecd.org/dataoecd/44/63/33692793.pdf>. [26 Februari 2013].
- Pujianti. (2004). *Penggunaan Alat Peraga dalam pembelajaran Matematika SMP*. PPPPtK Matematika. Yogyakarta.

**Nia Kania , 2013**

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

- Rumini, Sri. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan (UPP) UNY.
- Ruseffendi, E.T. (1992). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- \_\_\_\_\_. (2005). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Noneksakta Lainnya..* Bandung: Tarsito.
- Sahid. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. UNY
- Santyasa, I. W. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung. Tidak Diterbitkan.
- Saragih, S. (2000). *Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Menggunakan Laboratorium Mini untuk Meningkatkan Kemampuan Keruangan*. Tesis Universitas Negeri Surabaya. Tidak dipublikasikan.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sauji, A. (2008). *Penggunaan Benda Konkret dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Menghitung Keliling Bangun Datar Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas III di SD Negeri I Panjer*. Tugas Akhir Tidak Dipublikasikan. Universitas Sebelas Maret, Surakarta.
- Slavin, R. E. (1977). *Education Psychology Theory and Practice. Fifth Edition*. Allyn and Bacon: Boston.
- Stoke, S. (2001). Visual Literacy in Teaching and Learning: A Literature Perspective. *Electronic Journal for Integration of Technology in Education*, vol. 1 no. 1. [online]. Tersedia: <http://eite.isu.edu/Voleme1No1/Stokes.html>. [diakses: 2 Februari 2013].
- Sudjana. N. (2003). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi*. Bandung: Tarsito.
- Sugilar, H. (2012). *Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif dan Disposisi Matematika Siswa Madrasah Tsanawiah melalui Pembelajaran Generatif*. Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Sugiyono. (2004). *Metode Penelitian Bisnis*. Cetakan keenam. Bandung. Penerbit : Alfabeta.

**Nia Kania , 2013**

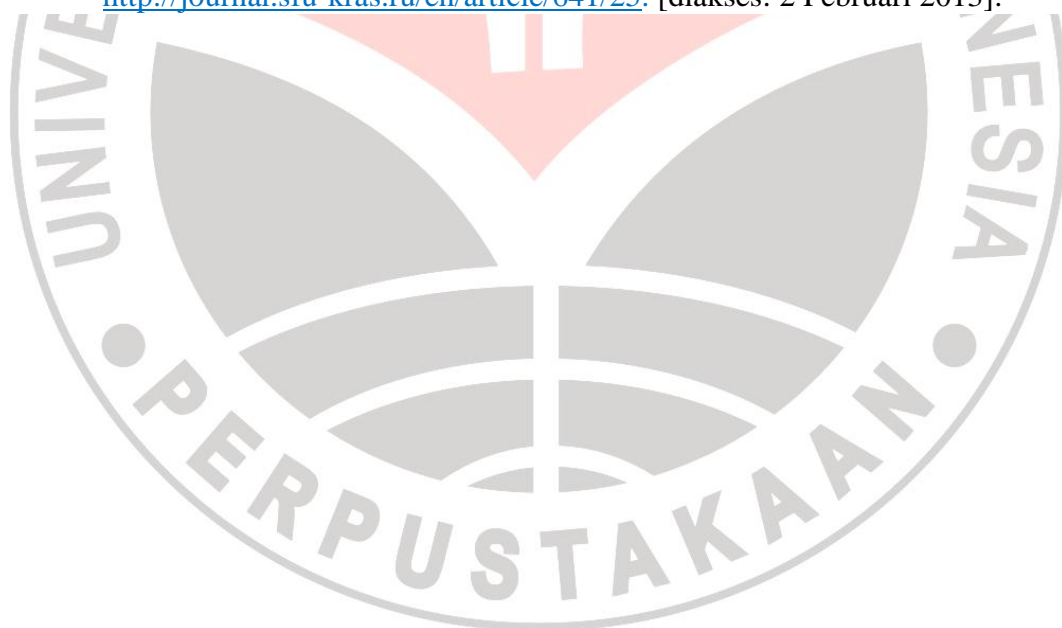
Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E dan Sukjaya. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijayakusumah.
- Suherman, E, dan Winataputera, U. S. (1993), *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suherman, E, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. JICA: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sunardi. (2001). *Hubungan antara Usia, Tingkat Berfikir dan Kemampuan Siswa dalam Geometri*. Dalam prosiding Seminar Nasional Matematika. Jurusan Matematika FMIPA ITS Surabaya.
- Supriatna. (2006). *Penggunaan Alat Peraga Keping untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat di Kelas V SD Negeri Durman I Kota Bandung. (Penelitian Tindakan Kelas)*. Tesis Jurusan Pendidikan Matematika SPs UPI Bandung. Tidak diterbitkan.
- Surya, E. (2011). *Visual Thinking dalam Memaksimalkan Pembelajaran Matematika Siswa dapat Membangun Karakter Bangsa*. Jurusan pendidikan Matematika FPMIPA Unimed.
- Suter, W.N. (2012). *Introduction to Educational Research: A Critical Thinking Approach*. Second Editon. SAGE Publication.
- Suyitno, A. (1997). *Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika*. Semarang: Jurusan Matematika FPMIPA UNNES.
- Trends International Mathematics Science Study (TIMSS)*. (2011). [online]. Tersedia: <http://doelfproduct.blogspot.com/2013/01/hasil-timss-terbaru.html>. Diakses tanggal 31 Januari 2013.
- Thornton, S. (2001). *A Picture in Worth A Thousand Words*. [online]. Tersedia: <http://math.upina.it/~grim/AThornton251.PDF> [diakses: 2 Februari 2013].
- Turmudi. (2008). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika (Berparadigma Eksploratif dan Investigatif)*. Jakarta: Leuser Cipta Pustaka.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Taktik dan Strategi Pembelajaran Matematika (Referensi untuk Guru SMK, Mahasiswa, dan Umum)*. Jakarta: Leuser Cita Pustaka

Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa

- Wahyudin. (1999). *Kemampuan Guru Matematika, Calon Guru Matematika dan Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Disertasi pada PPS IKIP Bandung. Bandung: tidak diterbitkan.
- Walle, J. A. V. (1994). *Elementary School Mathematic*. New York; Longman. (Cakrawala Pendidikan, Februari 2006. Th. XXV, No. 1).
- Widyantini, T.H, dan Sigit, T.G. (2009). *Pemanfaatan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika SMP Diklat SMP Jenjang Dasar..* Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika. Yogyakarta: Tidak Diterbitkan.
- Won, P. H. (2001). *The Comparison beetwen Visual Thinking using Computer and Conccentional Media in The Concept Generation Stage of Design*. *Jurnal Automation in Construction* vol. 10. [online]. Tersedia: [www.elsevier.com/locate/autocon](http://www.elsevier.com/locate/autocon). [diakses: 2 Februari 2013].
- Zhukovskiy, V. I dan Pivovarov, D. V. (2008). *The Nature of Visual Thinking*. *Journal of Serbian Federal University*. [onlibe]. Tersedia: <http://journal.sfu-kras.ru/en/article/641/25>. [diakses: 2 Februari 2013].



Nia Kania , 2013

Perbandingan Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Konkret Dengan Alat Peraga Maya (*Virtual Manipulative*) Terhadap Peningkatan *Visual Thinking* Siswa