

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, B. I. (2012). Peningkatan kemampuan pemahaman dan komunikasi matematika siswa SD melalui pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika (Hlm. 149-164)*. Yogyakarta: UNY.
- Ali, M. (2009). Komunikasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal MIPA UNHALU*, 8(1), 1-9. ISSN: 1412-2318.
- Anderson, L. W., & David, R. K. (2010). *Kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan assessment*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anthony, A.B., & Clark, L.M. (2011). Examining dilemmas of practice associated with the integration of technology into mathematics classrooms serving urban students. *Urban Education*, 46(6), 1300-1331. DOI: 10.1177/0042085911416015.
- Andrayani, N. N. (2015). *Pengaruh strategi problem solving menurut wankat dan oreovicz terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis dan self regulated learning siswa*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arvianto, Irvan R. & Masduki, B. M. (2011). Penggunaan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan pendekatan instruksional *concrete representational abstract* (CRA). *Prosiding Seminar Nasional Matematika Prodi Pendidikan Matematika*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. 2015. *Statistik pengguna game online di indonesia*. [Online], diakses dari www.apjii.or.id
- Astuti, A. & Leonard. (t.t). Peran kemampuan komunikasi matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Jurnal Formatif*, 2(2), 102-110. ISSN: 2088-351X.
- Azhar, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Azizah, U., Suyono, & Suyatno. (2014). Pengembangan instrumen untuk mengukur kemandirian belajar mahasiswa. *Seminar Nasional Kimia Universitas Negeri Surabaya*, (hlm.155-159). ISBN: 978-602-0951-00-3.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Blair, C. (2003). *Self-Regulation and School Readiness*. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL. [Online], diakses dari www.eric.ed.gov.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
- Dahar, R.W. (2011). *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Darkasyi, M., Johar, R., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan komunikasi matematis dan motivasi siswa dengan pembelajaran pendekatan *Quantum Learning* pada siswa SMP Negeri 5 Lhokseumawe. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1), 21-34, ISSN: 2355-4185.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan menteri pendidikan nasional RI no. 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Fahradani. (2014). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa SMP dengan menggunakan model investigasi kelompok. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1 (1), 54 – 64.
- Fitriana, I.S. (2010). *Penggunaan multimedia interaktif (mmi) pada proses pembelajaran materi teori kinetik gas untuk meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan berpikir kreatif siswa SMA*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Guha, S. & Leonard, J. (2002). Motivation in elementary mathematics: How students and teachers benefit from computers. *TechTrends*, 46 (1), 40-43.
- Gros, B. (2007). Digital games in education: The design of games-based learning environments. *Journal of Research on Technology in Education*, 40 (1), 23-38. ISSN: 800.363.5191.

- Hasrul. (2010). Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal MedTek*, 2(1), 1-8.
- Heruman. (2014). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, S. (2013). *Pengembangan kurikulum baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak, edisi keenam (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1992). *Perkembangan anak, edisi keenam (Jilid 2)*. Jakarta: Erlangga.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-227. ISSN. 2407-6902.
- Indriani, R. (2012). *Pengaruh Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematis Siswa Sekolah Dasar*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Ivers, K.S., & Barron, A.E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Connecticut: Libraries Unlimited.
- Izzati, N. (2012). *Peningkatan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa SMP melalui pendekatan pendidikan matematika realistik*. (Disertasi). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Jacob, C. (2002). Matematika sebagai komunikasi. *Jurnal Matematika atau Pembelajarannya*, 1(8), 378 – 382.
- Jackson, AT. dkk. (2013). An evaluation of interactive tabletops in elementary mathematics education. *Education Tech Research Dev*, 61, 311-332.
- Juliah. (2012). *Analisis kemampuan komunikasi matematis siswa sekolah dasar*. (Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Models of teaching (Eight Edition)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kahfi, M.S. (1996). Geometri sekolah dasar dan pengajarannya: Suatu pola pengajaran berdasarkan teori Piaget dan teori van Hiele. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 262-278.
- Kariuki, P. N., & Morris, D. K. (2013). The relationship between reading comprehension and conceptual mathematics of third grade students at a selected elementary school. *The Annual Conference of The Mid South Educational Research Association*, 1-24.
- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*, 18 (X), 75-83.
- Kariadinata, R. (2012). *Aplikasi multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir matematik tingkat tinggi siswa SMA*. (Disertasi). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding it up: Helping children learn mathematics*. Washington, DC: National Academy Press.
- Ladel, S. (2006). An academic experiment on the use of computers in elementary school mathematics classrooms. *ZDM*, 38 (6), 464-471.
- Leh, J. M., & Jitendra, A. K. (2012). Effects of computer-mediated versus teacher-mediated instruction on the mathematical word problem-solving performance of third-grade students with mathematical difficulties. *Learning Disability Quarterly*, 36(2), 68-79. DOI: 10.1177/0731948712461447.
- Lloret, M. (2009). Self-regulated learning using multimedia programs in dentistry postgraduate students: A multimethod approach. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 2 (1), 101-121. ISSN: 1307-9298
- Makmun, A. S. (2002). *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Milovanovik, M., Obradovic, J., & Milajic, A. (2013). Application of interactive multimedia tools in teaching mathematics – examples of lessons from

- geometry. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 12 (1), 12-31.
- Murizal, A., Yarman, & Ompusunggu, V. (2012). Pemahaman konsep matematis dan model pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19-23.
- Moreno, R. (2002). *Who learns best with multiple representations? Cognitive theory implications for individual differences in multimedia learning*. Amerika: ERIC.
- Nandi. 2006. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran geografi di persekolahan. *Jurnal GEA Jurusan Pendidikan Geografi*, 6 (1), 1 – 9.
- NCTM. (1989). *Curriculum and evaluation standards for school mathematics*. Restori, Va: NCTM.
- NCTM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Restori, Va: NCTM
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 Rao). *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 6 (2), 107-111. ISSN: 2086 – 4981
- Nuryadi. (2010). Pembelajaran matematika berbasis IT menuju ke pembelajaran e-learning untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, konstruktif dan lingkungan anak yang “melek teknologi”. *Seminar nasional Pendidikan UNM, (hlm. 1-14)*.
- Nusir, dkk. (2012). Studying the impact of using multimedia interactive programs at children ability to learn basic math skills. *Acta Didactica Napocensia*, 5 (2), 17-32. ISSN 2065-1430.
- Olive, J. (2000). Computer tools for interactive mathematical activity in the elementary school. *International Journal of Computers for Mathematical Learning*, 5 , 241-262. Netherland: Kluwer Academic Publisher.
- Ompusunggu, V.D. (2014). Peningkatan kemampuan pemahaman matematik dan sikap positif terhadap matematika siswa SMP Nasrani 2 Medan melalui pendekatan *Problem Posing*. *Jurnal Sainstech*, 6(4), 93-105. ISSN: 2086-9681.

- Ormord, J. E. (2008). *Psikologi pendidikan membantu siswa tumbuh dan berkembang edisi keenam*. (Terjemahan oleh Prof. Dr. Amitya Kumara). Educational Psychology Developing Learners. Jakarta: Erlangga.
- Permana, S. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif model *insrtuctional games* berbasis game edukasi jaringan komputer. *Jurnal Karmapati*, 2 (5), 21-28.
- Prayitno, S., Suwarsono, S., & Siswono, T.Y. (2013). Identifikasi indikator kemampuan komunikasi matematis siswa dalam menyelesaikan soal matematika berjenjang pada tiap-tiap jenjangnya. *KNPMV, Himpunan Matematika Indonesia*, 3(1), 384-389.
- Qohar, A. & Sumarmo, U. (2013). Improving mathematical communication ability and self regulation learning of junior students by using reciprocal teaching. *IndoMS.J.M.E*, 4(1), 59-74.
- Ramellan, P., Musdi, E., & Armiati. (2012). Kemampuan komunikasi matematis dan pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 77-82.
- Ruseffendi. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung: PT Tarsito.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran berbasi teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Roestiyah. (2008). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Salim, K., dan Tiawa, D. H. (2015). The student's perception of learning mathematics using flash animation secondary school in Indonesia. *Journal of Education and Practice*, 6(34), 76-80. ISSN: 2222-288X.
- Sariningsih, R. (2014). Pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman matematis siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 3 (2), 150- 163.
- Santrock, J. W. (2002). *Life span development (13th Edition)*. Jakarta: Erlangga.
- Seels, B.B. & Richey, R.C. (1994). *Teknologi pembelajaran, definisi dan kawasannya*. Jakarta: LPTK UNJ.

- Shidu, M.S. (2010). *Technology-assisted problem solving for engineering education : Interactive multimedia applications*. Newyork: Engineering Sciens Reference.
- Seo, Y. & Bryant, D. (2010). Multimedia CAI program for students with mathematics difficulties. *Remedial and Special Education*, 33 (4), 217-225. DOI: 10.1177/0741932510383322.
- Steelman. (2005). Multimedia make it mark. *Learning and Leading with Technology*, hal. 16-19.
- Sugiarto, Junaedi, I., & Waluya, B. (2012). Pembelajaran geometri berbasis enaktif, ikonik, simbolik untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. *Journal of Primary Educational*, 1(1), 12-18. ISSN: 2252-6404.
- Suggate, J., Davis, A., & Goulding, A. (2010). *Mathematical Knowledge for Primary Teacher (Fourth Edition)*. Newyork: Routledge.
- Suherman, E. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Jakarta: UT.
- Sukmadinata, N. S. (2001). *Pengembangan kurikulum: Teori dan praktek*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarmo, U. (2012). Pendidikan karakter serta pengembangan berpikir dan disposisi matematik dalam pembelajaran matematika. *Seminar Pendidikan Matematika*. NTT.
- Sumarmo, U. (2014). Asesmen softskill dan hardskill matematik siswa dalam kurikulum 2013. *Makalah Seminar Pendidikan Matematika*. Batusangkar: STAIN.
- Sutarno, E. & Mukhidin, M. (2013). Pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif pengukuran untuk meningkatkan hasil dan kemandirian belajar siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 21(3). 203-218. ISSN: 2477 – 2410.
- Soenarjadi, G. (t.t). Profil pemecahan masalah geometri ditinjau dari perbedaan gaya belajar dan perbedaan gender. *E-journal Dinas Pendidikan Kota Surabaya*, 3(-), 1-8. ISSN: 2337-3253.

- Syahril, A. (2014). *Penerapan strategi active knowledge sharing untuk meningkatkan kemampuan pemahaman, komunikasi, serta kemandirian belajar siswa Sekolah Menengah Pertama*. (Tesis). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Tellez, A. G. (2007). Authoring multimedia learning material using open standards and free software. *Interactive Technology and Smart Education*, 4 (4), 192-199. ISSN: 1741-5659
- Umar, W. (2012). Membangun kemampuan komunikasi matematis dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*, 1 (1), 1-9.
- Van De Walle, J. A. (2008). *Matematika sekolah dasar dan menengah* (Dr. Suyono, M.Si. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Vrieling, E. (2012). Consequences of increased self-regulated learning opportunities on student teachers' motivation and use of metacognitive skills. *Australian Journal of Teacher Education*. 37 (6), 102-117.
- Wardani, S., Muzdalipah, I., & Hidayat E.. 2013. Multimedia interaktif untuk memfasilitasi belajar mandiri mahasiswa pada mata kuliah kapita selekta matematika. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18 (2), 167-177.
- Warsihna, J. (2005). "Dilema" pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi (ICT) untuk meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 16 (10), 60-76.
- Warsita, B. (2011). Landasan teori dan teknologi informasi dalam pengembangan teknologi pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, XV (1), 84-96.
- Waskito, D. (2014). Media pembelajaran interaktif matematika bagi sekolah dasar kelas 6 berbasis multimedia. *Speed Journal – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 11(3), 59-65. ISSN : 1979-9330.
- Yusuf, S., Sugandhi, & Nani M. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Zulkarnain, I. (2013). Kemampuan pemahaman dan komunikasi matematis siswa dalam pembelajaran kooperatif berbasis konflik kognitif. (Disertasi). Sekolah Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.