

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi, M. (2013). Pengaruh game online terhadap tingkat efektivitas komunikasi interpersonal pada kalangan pelajar kelas 5 SDN 009 Samarinda. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(4), hlm 111-187.
- Afrilianto, M. (2012). Peningkatan pemahaman konsep dan kompetensi strategis matematis siswa SMP dengan pendekatan methaphorical thinking. *Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung* 1(2), hlm 192-202.
- Akpan, J. P., & Beard, L. A. (2014). Assistive technology and mathematics education. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), hlm 219-222.
- Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 05 kelurahan sidomulyo kecamatan samarinda ilir. *E-Jurnal Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Mulawarman*, 1(2), hlm 532-544.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Aryawati, N,N., & Suarjana, M. (2016). Penerapan model teams games tournament untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Mimbar PGSD*, 4(1), hlm. 2-9.
- Asra & Sumiati. (2007). *Metode pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Astuti, R.D., & Abadi, A. M. (2015). Keefektifan pembelajaran jigsaw dan TAI ditinjau dari kemampuan penalaran dan sikap belajar matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), hlm 235-250.
- Barajas, A., dkk. (2015). Short serious games creation under the paradigm of software process and competencies as software requirements. Case study: elementary math competencies. *The Turkish Online Jurnal of Educational Technology*, 14(2), hlm 155-166.
- Brodie, K. (2010). *Teaching mathematical reasoning in secondary school classroom*. New York: Springer.
- Bulandari, K., & Bachri, B.S. (2015). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament pada mata pelajaran matematika materi bilangan sub bagian penarikan akar pangkat dua dari bilangan

Emay Aenu Rohmah, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENALARAN MATEMATIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- kuadrat terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1 (2), hlm. 1-9.
- Cai, J., Lane, S., & Jakabcsin, M.S. (1996). *The role of open-ended task and holistic scoring rubrics: assessing student's mathematical reasoning and communication*. Dalam P.C Elliot dan MJ Kenney (Eds). Yearbook Communication in Mathematics K-12 and Beyond Reston, Virginia: NCTM.
- Carrol, W. M. (1999). *Using short questions to develop and assess reasoning*. Dalam Developing Mathematical Reasoning in Grade K-12. Virginia: NCTM.
- Cepsi, D. (2012). Perbedaan efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dan tipe think pairs share (TPS) dengan pendekatan penemuan terbimbing terhadap prestasi dan minat belajar matematika siswa kelas viii SMPN 1 mlati. *E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 4(2). [Online]. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/5579/43/604>
- Chen, G.D., dkk. (2012). When a classroom is not just a classroom: building digital playgrounds in the classroom. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 11(1), hlm 202-211.
- Chotimah. (2010). *Metode pembelajaran untuk penelitian tindakan kelas*. Bandung: Rineka Cipta.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational research: planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson.
- Darhim. (2004). *Pengaruh pembelajaran matematika kontekstual terhadap hasil belajar dan sikap siswa sekolah dasar kelas awal* (Disertasi). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Delacruz, G.C. (2012). *Impact of incentives on the use of feedback in educational videogames*. Center for Research on Evaluation, Standards, and Student Testing (CRESST) University of California, Los Angeles.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Peraturan menteri pendidikan nasional RI no. 22 tahun 2006 tentang satuan isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewanti, R.W., & Susanah. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan permainan monopoli pada materi prisma dan limas kelas VIII SMP Katolik Angelus Custos Surabaya.

- E-Jurnal Unesa*, 3 (3). [Online]. Diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/12844>.
- Dourda, K, dkk. (2014). Content and language integrated learning through an online game in primary school: a case study. *Electronic Journal of e-Learning*, 12(3), hlm 243-258
- Farida, A.H., & Nurhakiki, R. (2012). Penerapan pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan permainan tic tac toe sebagai upaya peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas VII E SMPN 1 sutojayan blitar. *Jurnal Universitas Negeri Malang*, 1 (3), hlm 43-55.
- Hamalik, O. (2004). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Haris, A., & Abadi, A. M. (2013). Keefektifan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan GI ditinjau dari standar kompetensi, sikap dan minat siswa terhadap matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), hlm. 109-119.
- Harjoko. (2014). Meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif TGT siswa kelas v SDN kedungjambal 02. *E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 3(16). [Online]. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal>.
- Hennesey, A., & Dionigi, R. A. (2013). Implementing cooperative learning in australian primary schools: generalist teachers' perspectives. *Issues in Educational Research*, 23(1), hlm. 52-68.
- Hong, J.C., dkk. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in online moral game. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(2), hlm 82-90.
- Huda, M. (2011). *Cooperative learning: metode, teknik, struktur, dan model penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan anak*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim & Muslimin. (2008). *Pembelajaran kooperatif*. Surabaya: University Press.
- Ibrahim & Hidayati, N. (2014). Pengaruh model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika ditinjau dari kemampuan awal siswa. *Journal AgriSains*, 5(2), hlm. 115-136.
- Isjoni. (2009). *Cooperative learning*. Bandung: Alfabeta.

- Ismail, A.K., Sugiman, & Hendikawati, P. (2013). Efektifitas model pembelajaran teams games tournament (TGT) dengan menggunakan media 3 in 1 dalam pembelajaran matematika. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 2(2), hlm. 25-32.
- Jeen Yang, D., Zhi Chiu, J., & Kun Chen, Y. (2011). Examining the social influence on college student for playing online game: gender differences and implications. *The Tourkish Online Journal of Educational Technology*, 10(3), hlm 115-122.
- Jhonson, D.A.; Rising, D.R. (1972). *Guidelines for teaching mathematics*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Katmada, A., Mavridis, A., & Tsiatsos, T. (2014). Implementing a game for supporting learning in mathematics. *Electronic Journal of e-Learning*, 12(3), hlm 230-242.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., & Findell, B. (2001). *Adding it up: helping children learn mathematics*. Washington DC: National Academy Press.
- Lie, A. (2008). *Cooperative learning: mempraktikkan cooperative learning di ruang-ruang kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Main, S., & O'Rourke, J. (2011). New directions for traditional lessons: can handheld game consoles enhance mental mathematics skills?. *Australian Journal of Teacher Education*, 36(2), hlm 43-55.
- Meltzer, D.E. (2002). *The relationship between mathematis preparation and conceptual learning gains in physics: a possibble hidden variabel in diagnostic pretest score*. American Association of Physics Teacher, 70(12).
- Millah, I., Parlan, & Sukarianingsih, D. (2013). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) terhadap prestasi belajar siswa kelas x SMA laboratorium UM pada materi hidrokarbon. *Jurnal MIPA Universitas Malang*, 36(2), hlm. 43-55.
- Murizal, A., Yarman dan Yerizon. (2012). Pemahaman konsep matematis dan model pembelajaran quantum teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), hlm. 19-23.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Prinsiples and standards for school mathematics*. Reston: NCTM.
- Nurdiansyah, S. (2014). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

- pokok operasi bilangan pecahan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), hlm. 1-10.
- Patahuddin, M., & Rokhim, F. (2009). Website permainan matematika online untuk belajar matematika secara menyenangkan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), hlm 103-111.
- Purnamasari, Y. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap kemandirian belajar dan peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematis peserta didik smpn 1 kota tasikmalaya. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 1(1), hlm 43-55.
- Purwanto, M. N. (1994). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Purwati, H. (2010). Keefektifan pembelajaran matematika berbasis penerapan TGT berbantuan animas grafis pada materi pecahan kelas IV. *E-Jurnal Aksioma*, 1(2). [Online]. Diakses dari <http://e-jurnal.upgrismg.ac.id/index.php/aksioma/article/view/57>
- Rahmadiyah, N. (2012). Upaya meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan pemecahan masalah matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (teams games tournament) pada siswa kelas IV SDN Kretek Bantul. *E-Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(2), [Online]. Diakses dari <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/226/43/72>
- Riyanto, B. (2011). Meningkatkan kemampuan penalaran dan prestasi matematika dengan pendekatan konstruktivisme pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), hlm. 111-127.
- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). Effects of using teams games tournament (TGT) cooperative technique for learning mathematics in secondary schools of Bangladesh. *Malasyian Online Journal of Educational Technology*, 3 (3), Hlm. 35-45.
- Sari, D.P., & Rahardi, R. (2012). Peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 1 Turen pada pokok bahasan turunan dengan pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT). *Jurnal Univesitas Negeri Malang*, 1(3), hlm 43-55.

- Sanjaya, W. (2006a). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, W. (2006b). *Pembelajaran dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Santoso, S. (2005). *Menggunakan SPSS untuk statistik non parametrik*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Santrock. J.W. (2010). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiana, S.W., & Purwanto. (2013). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan pecahan pada siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), hlm. 1-11.
- Septiana, M., Mashuri, & Agoestanto, A. (2012). Keefektifan model TGT berbantuan CD rekreatif terhadap motivasi dan hasil belajar. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 1 (2), hlm. 15-21.
- Setyowati, A., Budiyono, & Riyadi. (2013). Eksperimentasi model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (tgt) dan *fan-n-pick* pada prestasi belajar matematika ditinjau dari kecemasan pada matematika. *Jurnal FKIP UNS*, 1(6), hlm. 606-618.
- Shadiq, F. (2004). *Pemecahan masalah, penalaran dan komunikasi*. Disampaikan pada Diklat Instruktur/Pengembang Matematika SMA Jenjang Dasar Tanggal 6 s.d. 19 Agustus 2004 di PPPG Matematika. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru (PPPG) Matematika Yogyakarta.
- SIG CAI. (2009). *Game dalam pembelajaran berbasis multimedia*. [Online]. diakses dari http://tif.uad.ac.id/new_forum/index.php?topic=577.0.
- Silberman, M.L. (2004). *Active learning 101 cara belajar siswa aktif*. Bandung: Nusamedia & Nuansa.
- Skemp, R. R. (1976) Relational understanding and instrumental understanding. *Mathematics Teaching*, 77, hlm. 20–26.
- Slavin, R.E. (2009). *Cooperative learning: teori, riset dan praktik*. Bandung: Nusamedia.

- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E. (2003). *Evaluasi pembelajaran matematika untuk guru dan mahasiswa calon guru matematika*. Bandung: JICA-UPI.
- Sulistyowati. (2013). Analisis kesalahan mengerjakan soal geometri pada siswa kelas V SD/MI di kota yogyakarta. *E-Jurnal UNY*, 1(2), hlm. 1-23.
- Sumarmo, U. (1987). *Kemampuan pemahaman dan penalaran matematik siswa SMA dikaitkan dengan kemampuan penalaran logik siswa dan beberapa unsur proses belajar mengajar*. (Disertasi). IKIP, Bandung.
- Sumarmo, U. (2002). *Alternatif pembelajaran matematika dalam implementasi kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: FMIPA-UPI.
- Sumarmo, U. (2003). Berfikir matematik tingkat tinggi: apa, mengapa, dan bagaimana dikembangkan pada siswa SD dan SM dan mahasiswa calon guru. *Makalah Seminar Nasional dan Lokakarya, FKIP Universitas Sriwijaya, Palembang, 20-21 Agustus 2003*.
- Tiya, K. (2013). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), hlm. 177-190.
- Trianto. (2010). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.
- Trisnawati & Wustqa, D.U. (2015). Perbandingan keefektifan quantum teaching dan TGT pada pembelajaran matematika ditinjau dari prestasi dan motivasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2 (2).hlm. 297-307.
- Turmudi. (2008). *Landasan Filsafat dan Teori Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Leuser Cita Pustaka.
- Turmudi. (2009). *Modul 4, Bangun-Bangun Geometri Di Bidang Datar*. [Online]. Diakses dari: <http://file.upi.edu/Direktori/>
- Usman, U. (2008). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Van De Walle, J. A. (2008). *Matematika sekolah dasar dan menengah*. (Dr. Suyono, M.Si. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.
- Veloo, A., & Chairhany, S. (2013). Fostering students attitudes and achievement in probability using teams-games-tournaments. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 93. Hlm. 59-64.

Emay Aenu Rohmah, 2016

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN PENALARAN MATEMATIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan model-model pembelajaran*. Jakarta: CV IPA Abong.
- Wahyudin. (2015). *Kapita selekta matematika dasar, pengetahuan bermuatan pedagogis*. Bandung: Penerbit Mandiri.
- Wati, A.A., & Zuhdi, U. (2015). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa kelas V tema 8 di SDN Babatan I/456 Surabaya. *E-journal Unesa*, 3(2), diakses dari <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/15707>.
- Widjaya, W. (2010). *Design realistic mathematics education lesson*. Makalah Seminar Nasional Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya, Palembang 1 Mei 2010.
- Wijayanto, G. (2013). Peningkatan hasil belajar melalui pembelajaran teams games tournament (TGT) pada siswa kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), hlm. 1-11.
- Wilujeng, S. (2013). Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model teams games tournament (TGT). *Journal of Elementary Education*, 2 (1), hlm. 45-53.
- Yanti, A.R., Musdi, E., & Putra, A.A. (2014). Pengaruh pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika di kelas VIII SMPN Bukittinggi Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3 (1). hlm. 1-5.
- Zakaria, E., Lu Chung Chin, & Daud, Md. Y. (2010). The effect of cooperative learning on students' mathematics achievement and attitude toward mathematics. *Journal of Social Science*, 6 (2), hlm. 272-275.