

## DAFTAR PUSTAKA

- A.S, R., & Salahuddin, M. (2010). *Modul pembelajaran algoritma dan pemrograman*. Bandung: Modula.
- Abrori, C. (2007). *Berpikir Kritis (Critical Thinking dalam profesi dokter)*.
- Amin, S. (2004). *Dasar-Dasar Dan Proses Pembelajaran Matematika I*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Andayani , S., & Mardapi, D. (2012). Performance Assessment dalam Perspektif. *Multiple Criteria Decision Making*.
- Anderson, L., & Krathwohl, D. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objective*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baker, M., Rudd, R., & Pomeroy, C. (2001). Relation between Critical and Creative Thinking. *Journal of Southern Agricultural Education Research*, 51(1), 173-188.
- Budiyanto, M. W. (2003). *Penganalan dasar-dasar PLC (Programmable Logic Controller)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Chotimah. (2009). *Strategi Pembelajaran untuk Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Surya Pena Gemilang.
- Cildir, S., & Sezen, N. (2011). Skill Levels Of Prospective Physics Teacher On Problem Posing,. *H.U Journal of Education, Hacettepe Universitesi Egitim Fakultesi Dergisi*, 40, 105-116.
- Clark, C. (1998). *Critical Thinking/problem Solving Ability*.

Creswell, J. W. (2010). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*.  
Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Djamarah, S. B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Hasanah, N., Hayashi, Y., & Hirashima, T. (2014). Analysis of Problem-Posing Process of Arithmetical Word Problem as Sentence Integration: Viewpoint of First Selected Sentence. *Emerging Issues in Smart Learning*, 85-90.
- Hasanah, N., Hayashi, Y., & Hirashima, T. (2015). Investigation of Students' Performance in Monsakun Problem Posing Activity based on the Triplet Structure Model of Arithmetical Word Problems. *Proceedings of the 23 International Conference on Computers in Education*, 27-36.
- Hirashima, T., & Kurayama, M. (2011). Learning by Problem-Posing for Reverse-Thinking Problems.
- Hirashima, T., & Kurayama, M. (2013). Analyzer of Sentence Card Set for Learning by Problem-Posing. *AIED 2013*, 628-631.
- Hirashima, T., Yamamoto, S., & Hayashi, Y. (2014). Triplet Structure Model of Arithmetical Word Problems for Learning by Problem-Posing. *HIMI*, 42-50.
- Hirashima, T., Yokoyama, T., & Takeuchi, A. (2015). Long-term Use of Learning Environment for Problem-Posing in Arithmetical Word Problems. 817-824.
- Hofstetter, F. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition. Mc Graw Hill International Edition*.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istianah, U. (2010). Penerapan Pembelajaran Berdasarkan Masalah (PBM) untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematik.

- Kurayama, M., & Hirashima, T. (2010). Interactive Learning Environment Designed Based on A Task Model of Problem-Posing. *Proceedings of the 18th International Conference on Computers in Education*.
- Leacock, T., & Nesbit, J. (2007). A Framework for Evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Press.
- Mukarimah, Sugiharto, & Saputro, S. (2014). Efektivitas Pemberian Problem Posing Pada Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) Terhadap Hasil Belajar Kimia Pada Materi Pokok Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Kelas XI Semester 2 SMA Negeri 4 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, Vol. 3 No. 4, 3.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir, R. (2011). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal dan C. (Edisi Revisi)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Nakano, A., Hirashima, T., & Takeuchi, A. (2015). An Intelligent Learning Environment for Problem Posing and Its Evaluation the case of Arithmetical Word Problems Solved by an Addition or a Subtraction.
- Otto, M. (2011). *Bootstrap from Twitter*. Dipetik Agustus Agustus, 2018, dari Twitter for Development: <https://blog.twitter.com/2011/bootstrap-twitter>
- Prabowo, E. (2003). *Presentasi Multimedia dengan Director MX*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Raharjo, S., & Gudnanto. (2011). *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.

- Rahmah, F., & Susilowibowo, J. (2014). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada kompetensi dasar jurnal penyesuaian perusahaan dagang kelas X AK. 1-9.
- Redhana, I., & Liliyasi. (2008). Program Pembelajaran Keterampilan Berpikir Kritis pada Topik Laju Reaksi untuk Siswa SMA. *Forum Kependidikan*, 27(2), 103-112.
- Salahuddin, M., & Sukamto, R. (2010). *Algoritma dan Pemrograman*. Bandung: INFORMATIKA.
- Saputra, A. (2011). Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP.
- Sardiman, A. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Scriven, M., & Paul, R. (1987). Critical thinking. *In The 8th Annual International Conference on Critical Thinking and Education Reform, CA*.
- Sihotang, K., & Febiana, R. (2012). *Critical Thinking: Membangun Pemikiran Logis*. Jakarta: Sinar Harapan Press.
- Silver, E., & Cai, S. (1996). An Analysis of Arithmetic Problem Posing by Middle School. *Journal for Research in Mathematics Education*.
- Siswono, T. (2007). *Penjenjangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Identifikasi Terhadap Berpikir Kritis Dalam Pemecahan dan Mengajukan Masalah Matematika*. Surabaya: Unesa.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering*. Addison-Wesley.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2007). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sung, H.-Y., Hwang, G.-J., & Chang, Y.-C. (2014). Development of a mobile learning system based on collaborative problem-posing strategi.

- Suyanto, M. (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Suyanto, M. (2004). *Analisis Dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tectacle. (2012). *An Introduction to Twitters Bootstrap*. Dipetik Agustus 10, 2018, dari Tectacle Website: <http://www.tectale.com/an-introduction-to-twitters-bootstrap>
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: ArORuzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Uno, H., & Koni, S. (2012). *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wang, X.-M., & Hwang, G.-J. (2017). A problem posing-based practicing strategy for facilitating students' computer programming skills in the team-based learning mode. *Association for Educational Communications and Technology 2017*.
- Wikipedia. (2006, oktober). Diambil kembali dari Multimedia: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- Winkel, W. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yamamoto, S., Kanbe, T., Yoshida, Y., Maeda, K., & Hirashima, T. (2012). A Case Study of Learning by Problem-Posing in Introductory Phase of Arithmetic Word Problems. *Proceedings of the 20th International Conference on Computers in Education*.
- Zaini, M. (2015). Hasil Belajar dan Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SMA pada Pembelajaran Biologi Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah. *Prosiding Seminar Nasional IPA VI Unnes, Semarang*.
- Zeembry. (2008). Pengertian Multimedia Interaktif.