

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina dan Wahyudi. (2015). Aplikasi Game Pendidikan berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering, Vol 1 No.* Yogyakarta: AMIK BSI
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Perkasa
- Asmani, J. M. (2010). *Tips Efektif Aplikasi KTSP di Sekolah*. Yogyakarta: Bening.
- Asnawir dan Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Blum dan Ferri. (2009). Mathematical Modelling, Can It Be Taught and Learned?. *Journal of Mathematical Modelling and Application Vol 1 No 1 45-55*. Universidade The Blumenau.
- Cahyar, R.N. (2015). *Pembuatan Game Edukasi Pemberantasan Koruptor Berbasis 3D Menggunakan Unity 3D*. Tugas Akhir. UNS : Tidak Diterbitkan.
- Depdiknas. (2006). *Permendiknas No 41 Tahun 2005 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas.
- Dewey, J. (1964). *Democracy and Education*. New York: The Macmillan Company
- Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gafur, A. (2012). *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Gagne dan Briggs. (1979). *Principle of Instructional Design*. New Yorks: Holt Rinehart and Winston.
- Gerlach dan Ely. (1980). *Teaching and Media: A Systematic Approach, Second Edition*. Boston: Allyn and Bacon.

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS

SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC

BERBANTUAN ANDROID MOBILE GAME

- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hastjarjo, D. (2008). *Ringkasan buku Cook & Campbell. (1979). Quasi-Experimentation: Design & Analysis Issues for Field Settings*. Houghton MifflinCo. www.dickyh.staff.ugm.ac.id
- Hastuti, Waryanto, dan Retnowati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Berupa Android Mobile Game Untuk Siswa SMP Kelas VII Pada Materi Segi Empat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 6 No 2, 67-75. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irawan, A. (2015). *Desain Didaktis Bahan Ajar Problem Solving Pada Konsep Persamaan Linear Satu Variabel*. Seminar Nasional Pendidikan Matematika UNY. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi Mata Pelajaran Matematika (Peminatan) Melalui Pendekatan Saintifik*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lengkong, Sinsuw, dan Lumenta. (2015). Perancangan Penunjuk Rute pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi pada Google Maps. *E- Journal Teknik Elektro dan Komputer*, 18-25, (ISSN : 2301-8402). Manado: Universitas Sam Ratulangi.
- Leshin, C. B. (1992). *Instructional Design Strategies and Tactics Englewood Cliffs*. New Jersey: Educational Technology Publisher.
- Leyton dan Shoham. (2008). *Essentials of Games Theory*. United States of America: Morgan & Claypool.
- Lovitt. (1991). *Math Problems Solving and Modelling*. Cengage South Western: UM International Math Ser.

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS

SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC

BERBANTUAN ANDROID MOBILE GAME

- Moore dan Novak. (2010). *Game Industry Career Guide*. New York: Delmar/Cengage Learning.
- Nueman dan Morgenstern. (1994). *Theory of Game and Economic Behaviour*. Princeton: University Press.
- Paul, S. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Piaget, Jean. (1988). *Antara Tindakan dan Pikiran*. diterjemahkan oleh Agus Cremers. Jakarta: Gramedia Utama.
- Putri, H. E. (2012). *Pengembangan Model Bahan Ajar Strategi Konflik Kognitif (Cognitive Conflict) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa SMP*. Skripsi. Departemen Pendidikan Matematika FPMIPA UPI. Bandung: tidak diterbitkan
- Ramadhani, As'ari, dan Rahardjo. (2015). *Kompetensi Pemodelan Matematika Masalah Persamaan Linier Siswa MAN Tlogo dan Scaffoldingnya*. Handout Seminar Matematika dan Pendidikan Matematika. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sanaky, A.H. (2009). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfa Beta.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, N.S. (2006). *Metode Penelitian Tindakan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik dan Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional Volume 5 No 13*. Malang.
- Susilana dan Ihsan. (2014). Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Berdasarkan Kajian Teori Psikologi Belajar. *Edutech Tahun 13, Volume 1 No 2*. Bandung: UPI.

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS

SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN SCIENTIFIC

BERBANTUAN ANDROID MOBILE GAME

- Swan, M. (2007). The roles of modelling in learning mathematics. *Modelling and Applications in Mathematics Education, The 14th ICMI Study, vol 10*,. New York: Springer.
- Taufani.(2008). *Minat, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Thorndike dan Hagen. (1977). *Measurement and Evaluation in Psychology and Education*. New York: John Wiley & Son, Ltd.
- Uno, H. B. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Utami, S.S. (2014). *Pengaruh Creative Problem Solving Terhadap Pemahaman Konsep Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah : Tidak Diterbitkan.
- Zarlis, M. (2008). *Prinsip Pemodelan Matematika*. Universitas Sumatera Utara: Tidak Diterbitkan.

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS

SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*

BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME*

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