

DAFTAR PUSTAKA

- Adnani, D. M. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Self-Efficacy Siswa MTs Swasta IRA Medan*. Tesis PPs: UNIMED.
- Al-Baddareen, G., Ghaith, S., dan Akour, M. 2015. *Self-Efficacy, Achievement Goals, and Metacognition as Predicators of Academic Motivation*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*. Vol. 191, 2068-2073.
- Ali, M. 2004 *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Amelia, A. 2013. *Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Melalui Penerapan Pendekatan Kognitif*. Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.
- Ansari, B. I. 2012. *Komunikasi Matematika Konsep dan Aplikasi*. Jakarta: Pena.
- Arcat. 2013. *Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Self Efficacy Siswa SMP Melalui Model Kooperatif STAD Berbantuan Wingeom*. Universitas Pendidikan Indonesia : Bandung.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali.
- Aufa, M., dkk. 2016. *Development Of Learning Devices Trought Problem Based Learning Model Based On Context Of Aceh The Cultural Improve Mathematical Communication Skill And Social Skills of SMPN 1 Muara Batu Students*, *Journal Of Education and Practice* 5 (39).
- Ayotola, A., dan Adedeji, T. 2009. *The Relationship Between Mathematics Self-Efficacy and Achievement in Mathematics*. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Vol. 1, 953-957.
- Badan Pusat Statistik. 2018. *Statistik Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. BPS RI: Jakarta.
- Bandura, A. 1982. *Self-Efficacy Mechanism in Human Agency*. *American Psychologist*. Vol. 37, No. 2, 122-147.
- Bandura, A. 1994. *Self-efficacy*. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of human behavior* (Vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic Press.

- _____. 1997. *Self Efficacy: The Exercise of Control*. An outline composed by Gio Valiante. Tersedia : <http://www.des.emory.edu/mfp/effbook4.html>.
- _____. 1999. *Exercise of Personal and Collective Efficacy in Changing Societies*. Dalam Albert Bandura (Ed.), *Self Efficacy in Changing Societies*. (hlm. 1-30). Australia: Cambridge University Press.
- Binangun, H. H., dan Hakim, A. R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika. 1(2): 204–214.
- Bouchev, H.A., dan Harter, S. 2005. *Reflected Appraisals, Academic Self Perceptions, and Math/Science Performance During Early Adolescence*. Journal Pesychology No 97 Vol 4.
- Brown, E. 2005. *Nutrition: Through the Life Cycle Second Edition*. Thomson Wadsworth: USA.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, and Mixed Methods Approaches*. USA: Sage Publications, Inc.
- Dahar, R. W. 2010. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Erlangga: Jakarta.
- Dahlan., Jarnawi., dkk. 2011. *Analisis Representasi Matematik Siswa Sekolah Dasar dalam Penyelesaian Masalah Matematika Kontekstual*. Jurnal Pengajaran MIPA. Volume 16 No.1. Halaman 128-138.
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Damanik, W., dan Syahputra, E. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Menggunakan Model Discovery Learning*. JURNAL INSPIRATIF p-ISSN : 2442-8876, e-ISSN : 2528-0475.
- Daryanto. 2010. *Belajar dan Mengajar*. Bandung: Yrama Widya.
- Effendi, L. A. 2012. *Pembelajaran Matematika dengan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP*. LPPM UPI. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol 13 No. 2 ISSN 1412-565X.
- England., Elaine., dan Finney, A. 2002. *Interactive Media – What’s that? Who’s Involved?*. Interactive Media UK : ATSF.
- Erviana, L. 2016. *Effect of Student’s Learning Interest, Attitudes, and Perception about Teacher’s Teaching Technique toward Math Learning Outcomes in Class VIII SMP Negeri in The District Bulukumba*. Journal of Mathematics Education 1 (2). 27-32.

- Fauzi, KMS. A. 2002. *Pembelajaran Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Pembagian di SD*. Tesis. Tidak dipublikasikan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Fitriyah., Murtadlo, A., dan Warti, R. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Man Model Kota Jambi*. Ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/pelangi. Vol. 9 No.2 Juni 2017 Halaman 108-112.
- Gravemeijer, K. P. E. 1994. *Developing Realistic, Mathematics Education*. Utrecht, the Netherlands: CD-β press, Freudenthal Institute.
- Hake, R.R. 1999. *Analizing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Dept. Of Physics, Indiana University. Tersedia [Online]: (<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>).
- Halat, E dan Peker, M. 2011. *The Impacts of Mathematical Representations Developed Through Webquest and Spreadsheet Activities on the Motivation of Pre-service Elementary School Teachers*. TOJET: The Turkish Online Journal of Education Technology, Volume 10 Issue 2. hal 259-263.
- Hasratuddin. 2018. *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Penerbit Perdana Publishing.
- Heinich, R., et al. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Jakarta : Galian Indonesia.
- Hudiono, B. 2010. *Peran Pembelajaran Diskursus Multi Representasi terhadap Pengembangan Kemampuan Matematika dan Daya Representasi pada Siswa SLTP*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Vol.8 No.2 2010: 101-203.
- Hudoyo, H. 2002. *Representasi Belajar Berbasis Masalah*. Jurnal Matematika dan Pembelajarannya. ISSN: 085-7792. Volume viii, edisi khusus.
- Hutagaol, K. 2013. *Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP*. Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Volume 2 Nomor 1 Bandung.
- Hutapea, L. 2019. *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Program Cabri 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Pokok Dimensi Tiga*. Jurnal Matematika,2(1), 2019, 77-85.

- Hwang, W.-Y., Chen, N.-S., Dung, J.-J., dan Yang, Y.-L. 2007. *Multiple Representation Skills and Creativity Effects on Mathematical Problem Solving using a Multimedia Whiteboard System*. *Educational Technology & Society*, 10 (2), 191- 212.
- Indiastuti, F. 2016. *Pengembangan Perangkat Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu*. *Jurnal Pendidikan Matematika JPM RAFA* Vol.2, No.1, September 2016.
- Julianingsih, D. 2018. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Penemuan Terbimbing Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. *Jurnal AKRAB JUARA* Volume 3 Nomor 3 Edisi Agustus 2018, 20-37.
- Jhonson., dan Tambunan, H. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic Dan Smoothboard Pada Matematika*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, Vol. 1, No. 1, Juni 2014, p-ISSN: 2355- 4983; e-ISSN: 2407-7488.
- Katz, S. 2015. *Enhancing Self-Efficacy of Elementary School Students to Learn Mathematics*. *Journal of Curriculum and Teaching*. Vol. 4, No. 1. ISSN 1927-2677 E-ISSN 1927-2685.
- Kustandi, C. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Liu, X. dan Koirala. H. 2009. *The Effect of Mathematics Self-Efficacy on Mathematics Achievement of High School Students*. *NERA Conference Proceedings 2009*, No. 30. [Online] (http://digitalcommons.uconn.edu/nera_2009/30).
- Mahanta, D. 2012. *Achievement in Mathematics: Effect of Gender and Positive/Negative Attitude of Students*. *International Journal of Theoretical & Applied Sciences* Volume 4 Number 2 Page 157-163.
- Marlina., Ikhsan, M., Yusrizal. 2014. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Self-Efficacy Siswa Smp Dengan Menggunakan Pendekatan Diskursif*. *Jurnal Didaktik Matematika*. Vol. 1, No. 1, 35-45.
- Moma, L. 2014. *Peningkatan Self-Efficacy Matematis Siswa SMP Melalui Pembelajaran Generatif*. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. Th. XXXIII, No. 3.
- Muhson, A. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

- Mustangin. 2015. *Representasi Konsep dan Peranannya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah*. Jurnal Pendidikan matematika , 1(1):15-21.
- NCTM. 2000. *Principles and Evaluation Standards for school Mathematics*. Reston, VA: NCTM.
- Nieveen, N. 2007. *An Introduction to Education Design Research*. China. (www.slo.nl/organisatie/international/publications).
- Nurmayani, 2020. *The Analysis of Students' Mathematical Critical Thinking Ability through Discovery Learning Models*. International Journal of Research and Review Vol.7; Issue: 11; November 2020. E-ISSN: 2349-9788; P-ISSN: 2454-2237.
- Nuzulail, I. 2019. *Kemampuan Representasi Matematis Ditinjau dari Self-Efficacy pada Model Discovery Learning Berbantuan Alat Peraga*. Skripsi. Semarang: FMIPA Unnes.
- Putria, D. N. 2016. *Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Self-Efficacy Matematis Siswa Melalui Pendekatan Realistic Di SMP N 4 Padangsidempuan*. Tesis tidak diterbitkan. Medan: Program Pascasarjana Unimed.
- Rahmadani, E., Fauzi, M. A dan Karnasih. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Disposisi Matematis Siswa Berbantuan Geoboard*. Jurnal PARADIKMA Vol. 10 No. 2 AGUSTUS 2017. p-ISSN: 1978-8002. e-ISSN: 2502-7204.
- Rochmad. 2012. *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Jurnal Kreano, Vol.3 No. 1.
- Ruseffendi. 1991. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Mengajar Matematika untuk Meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito.
- Sabirin, M. 2014. *Representasi Dalam Pembelajaran Matematika*. JPM IAIN Antasari. Volume 01 Nomor 02 Januari –Juni 2014.
- Sanjaya, W. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari G, Gistituati N, dan Syarifuddin H. 2019. *The Effect Of Guided Discovery Learning Method Toward Students' Ability In Understanding Math Concept*. International Journal of Educational Dynamics Vol. 1 No. 2 (pp. 54-60) Juni 2019.

- Schunk, D. H. 1995. *Self-Efficacy, Motivation and Performance*. Journal of Applied Sport Psychology.
- _____. 2012. *Learning Theories An Educational Perspective* (6 th ed). Boston: Pearson Education.
- Setiawan, T. B; Suharto dan Susanto, A. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model Discovery Learning Dengan Memperhatikan Beban Kognitif Pada Materi Trigonometri Kelas X SMK*. Kadikma, Vol. 7, No.1, hal 1-9, April 2016.
- Setyosari, P. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shofiah, V., dan Raudatussalamah. 2014. *Self-efficacy dan self-regulation sebagai unsur yang penting dalam pendidikan berkarakter (aplikasi pembelajaran mata kuliah akhlak tasawuf)*. Kutubkhanah: jurnal penelitian sosial keagamaan. Vol. 17, No. 2, 214-229.
- Simonson, M. R., dan Thompson, A. 1994. *Educational Computing Foundations* (2Nd ed). Columbus, On: Meril.
- Sinaga, B. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan Masalah Berbasis Budaya Batak (PBMB3)*. Disertasi. Tidak dipublikasikan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Siriparp, T. 2015. *Examining Self-Efficacy and Achievement in an Educational Research Course*. Procedia – Social and Behavioral Sciences. Vol 171, 1360-1364.
- Slavin, R. E. 2006. *Educational Psychology, Theories and Practice*. Eighth Edittion. Masschusetts: Allyn and Bacon Publishers.USA: Library of Congress Cataloging-in-Publication Data.
- Slavin, R. E. 2011. *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Smaldino, E. S., dkk. 2008. *Instrucional Technology and Media For Learning*. New Jersey: Upper Saddle River.
- Somakim. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Self Efficacy Matematik Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Penggunaan Pendekatan Mateatika Realistik*. Disertasi Tidak Dipublikasikan. Bandung: Program Pascasarjana UPI Bandung.

- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Rahmawati, E., dan Suhendri, H. 2016. *Pengembangan Desain Pembelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar Kelas 6*. Jakarta: Jurnal Formatif, 6(3): 184–196.
- Susanti, E., Rodiawati, A., dan Syam, S. 2017. *Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Koneksi Matematis*. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pembelajarannya 2017.
- Susanto, J. 2016. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. Journal of Primary Educational. JPE. 1 (2):77-71.
- Surur, M dan Oktavia, S. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep Matematika*. JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol. 6 No. 1 Januari 2019. P-ISSN : 2339-2258 (Print) E-ISSN: 2548-821X (Online).<http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>.
- Syafri, F. S. 2017. *Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan Pembuktian Matematika*. Jurnal Edumath, Volume 3 Nomor 1, Januari 2017, Hlm. 49 –55.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Penerbit Kencana Prenada Media Group, Jakarta.
- _____. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahab, R. 2016. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Wigati, S., Rahmawati, D. S., dan Widodo, S. A. 2018. *Pengembangan Youtube Pembelajaran Berbasis Ki Hadjar Dewantara untuk Materi Integral di SMA*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (pp. 810–813).
- Zazkis, R., dan Liljedahl, P. 2004. *Understanding Primes: The Role of Representation*. Journal for Research in Mathematics Education 2004. Vol.35, No. 3, 164-186.
- Zimmerman, B. J. 2000. *Self-efficacy: An essential motive to learn*. Contemporary Educational Psychology, 25(1), 82-91.