

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Fibby Syaeful., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 7 (3) Hal 434 - 443
- Abdurrahman, M., (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A., (2013). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Askar, A., (2002). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman., (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- Azwar, Muhammad Zahwan., (2015). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Kemampuan Koneksi Matematika Siswa. *Artikel*
- Bernard, Martin., dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematik Siswa SMP dengan Menggunakan Pendekatan Metaphorical Thinking Berbantuan Software Geogebra. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 3 (2) Hal 79 - 87
- Daesang, Joong, D., Hyung, W., (2013). *Cognitive Sinergy In Multimedia Learning, Canadian Center Of Science And Education*, Vol.6, No.4, Hlm. 76-84.
- Depdiknas. (2003). *Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas
- Dolk, Marten. (2006). *Realistic Mathematic's Education*. Makalah kuliah umum di Program Pascasarjana Universitas Sriwijaya, Palembang, tanggal 29 juli 2006.
- Fathurohman, M. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Fuqoha, A. A. N. (2015). Pengembangan Game RPG (Role Play Game) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Guided Inquiry Untuk Siswa Smp Kelas VII. *Thesis*: Yogyakarta
- Hadi, S., (2005). *Pendidikan Matematika Realistik dan Implementasinya*. Banjarmasin : Tulip
- Handayani, Dyah Putri.,dkk., (2019). Pengembangan Media Game Side Scrolling dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 3 (3) Hal 278-287

- Harahap, HS., E Djulia., Hasruddin., (2016). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash dalam Komputer pada Materi Sistem Pencernaan dan Sistem Pernafasan Manusia Untuk Kelas XI SMA/MA, *Prosiding Seminar Biologi*, Vol. 12, No.1, Hlm. 1
- Hasratuddin, (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Edira
- Hobri, (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Jember: Center for Society Studies,
- Hudojo, Herman. (2005). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Leone, S., & Leo, T. (2011). The Synergy of Paper-Based and Digital Material for Ubiquitous Foreign Language Learners. *Knowledge Management & E-Learning: An International Journal*, 3(3), 319-341.
- Lestari, Ratna Setia.,dkk. (2016), Profil Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Smp Dalam Menyelesaikan Soal Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Kemampuan Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Volume 3 (1)
- Miles Miles, B Matthew & A Michael Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode - Metode Baru*. Jakarta: UT Press
- Meleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Naryaningsih, Putri Dwi., (2018). Pengembangan Multiplayer Game untuk Melatihkan Kemampuan Koneksi Dan Disposisi Matematis. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
- NCTM, (2000). *Principle and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*, dalam Plomp, T; Nieveen, N; Gustafson, K; Branch, R.M; dan van den Akker, J (eds), *Design Approaches and Tools in Education and Training*, London; Kluwer Academic Publisher
- Ningsih, A., (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prasetyanto, Donny.,dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Lottery Card Terhadap Pencapaian Kemampuan Koneksi Matematik Siswa Smp Pada Pokok Bahasan Segiempat. *Jurnal Analis*. Vol 2 (1) Hal 31-39
- Ramdani, Intan Ba'ih.,(2020). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMR) terhadap Kemampuan Koneksi Matematis Siswa pada Materi Bilangan. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*. Vol 4 (2) Hal 37 - 43
- Ramdani, Yani. (2012). Pengembangan instrumen dan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan komunikasi, penalaran, dan koneksi matematis dalam konsep integral. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 13 (1) Hal 44-52.

- Riajanto, M. L. E., (2010). *Peningkatan Kemampuan Pemahaman dan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Melalui Pendekatan Matematik Realistik*. Bandung: Tesis SPs UPI. tidak diterbitkan.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Shoimin, Aris. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-ruzz Media.
- Sudjana, Nana. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung : PT Alfabeta
- Sukirman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pediajogja
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi, Imam., dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan PMRI untuk Mengatasi Miskonsepsi Matematis Siswa. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 1 (5) Hal 107-119
- Wijaya, Ariyadi. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik Suatu Alternatif Pendekatan Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yamasari, Yuni. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS Surabaya, ISBN : 979-545-0270-1
- Yuliana, Nita., (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Pokok Materi Pythagoras dikelas VIII SMP. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Zed, Mestika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta : Yayasan Obor Indonesia