

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. V. D. (2007). Curriculum Design Research. Dalam Plomp, T., Nieveen, N. An Introduction to Educational Design Research. (pp. 37-52). Amsterdam: SLO Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Alim, J. A., dkk. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Trimono Matematika dalam Tatanan Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 034 Tarai Bangun Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*. 1(1): 41-48.
- Ardianto. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3): 517-525.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jaakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanti, R. dan Ferdianto, F. (2019). Identifikasi Kemampuan Visualisasi Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1): 400-410.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Aufa, M., dkk. (2016). Development of Learning Devices through Problem Based Learning Model Based on the Context of Aceh Cultural to Improve Mathematical Communication Skills and Social Skills of SMPN 1 Muara Batu Students. *Journal of Education and Practice*. 7(24):232-248.
- Bolton, S. (2011). *Decoding Visual Thinking*. Naver Workshop, Visualising Creative Strategies.
- Borg, W. R. dan Gall, M. D. (1963). *Educational Research An Introduction Second Edition*. New York: David McKay Company, Inc.
- Branchais, S. dan Achmadi, H. R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2): 508-511.
- Chin, P. (2004). *Using C&IT to Support Teaching*. USA : RoutledgeFalmer.
- Creswell, J. W. 2014. *Research Design: Qualitative, and Mixed Methods Approaches*. USA: Sage Publications, Inc.

- Damayanti, P. A. dan Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Jurnal Kreano*, 10(2): 119-124.
- Etikan, I., et al. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1): 1-4.
- Fatimah, L. (2019). Aktivitas Siswa SMP dalam Proses Pembelajaran Kooperatif pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Indonesia Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 1(1): 19-26.
- Finadia, D. (2018). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (TTW) Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Kelas XI SMAN 1 Rambatan*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri, Batusangkar.
- Handayani, D. dan Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan I-Spring dan APK Builder. *Jurnal Mathline*, 5(1):12-25.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, D.J., Smaldino, S.E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA: Courier Kendallville, Inc.
- Himmi, N. dan Hatwin, L. (2018) Pengembangan Modul Sistem Pertidaksamaan Dua Variabel Berbasis Geogebra terhadap Kemampuan Visual Thinking Matematis Siswa Kelas X. *PYTHAGORAS*, 7(1):35-46.
- Huda, M. (2014). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kania, N. (2016). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Maya (Virtual Manipulative) terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *Jurnal Theorems*, 1(1):45-57.
- Kemdikbud. (2020). Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran CORONAVIRUS DISEASE (Covid-19).
- Kominfo. (2017). Survey Penggunaan TIK Serta Implikasinya terhadap Aspek Sosial Budaya Masyarakat, *Booklet*.
- Kusuma, A., dkk. (2020). Profil Berpikir Visual Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Imajiner*, 2(3):245-257.
- Lavy, I. (2006). *Dynamic Visualization and The Case of Stars In Cages*. *Proceedings 30th Convergence of The International Group for The Psychology of Mathematics Education*, vol 4. Pp. 25-32. Prague: PME

- Lukman, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Matematis Siswa di SMP Swasta AR-Rahman Percut*. Skripsi, Matematika, Unimed, Medan.
- Lukman, A., dkk. (2020) Penerapan Media Pembelajaran Holo-Math (Hologram Mathematics) dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Matematis Siswa di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. *Jurnal Fibonacci*, 1(2):15-12.
- Machali, I. (2014). Dimensi Kecerdasan Majemuk dalam Kurikulum 2013. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1):21-45.
- Maulana, L. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Geogebra terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa dalam Materi Sistem Koordinat Kartesius pada Siswa Kelas VIII di MtsN 3 Mataram Tahun Ajaran 2019/2020*. Skripsi, FTK, UIN Mataram, Mataram.
- Meganta, E. dan Situmorang, Y. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Visual Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Seminar Nasional Matematika dan Terapan*. vol. 1: 26-33.
- Nadzifah, T. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII di MTs Wahid Hasyim 01 Dau Malang*. Skripsi, Ilmu Pengetahuan Sosial, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang.
- Nieveen & Plomp, T. (2007). *An Introduction to Education Design Research*. Proceeding of Seminar Conduced at The East China Normal University. Shanghai (PR China), November 23-26.
- Oka, G. P. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pardede, M. C. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Software Geogebra pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Skripsi, Matematika, Universitas Negeri Medan, Medan.
- Prasetyawati, V. (2021). Metode Cooperative Learning dalam Meningkatkan Kualitas Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal EPISTEMA*, 2(2): 90-99.
- Ramadan, F. A. & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan Mobile Learning Rensi (Relasi dan Fungsi) Berbasis Android pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi sebagai Sumber Belajar Mandiri Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1):42-50.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

- Ritonga, P. (2016). *Peningkatan Kemampuan Visual Thinking Matematis Melalui Pendekatan Concrete-Representational-Abstract (CRA) Berbantuan Software CABRI 3D*. Skripsi, FMIPA UPI, Bandung.
- Rozak, A, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA untuk Meningkatkan Prestasi Peserta Didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1):31-50.
- Subekti, F., Rochmad, dan Isnarto. (2021). Kemampuan Representasi Visual Siswa dalam Memecahkan Masalah Sistem Koordinat Kartesius. *Prisma: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, vol. 4: 217-222.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sumarni. (2017). *Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas VI SD Inpres Bertingkat Labuang Baji*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar
- Sundari, E. dan Prabawati, M. (2019). Analisis Kemampuan Visual Thinking dalam Menyelesaikan Domain Soal PISA. *Jarme: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 1(2): 38-45.
- Surahman, E. & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1):26-37.
- Surya, E. (2010). Visual Thinking dalam Memaksimalkan Pembelajaran dapat Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Abmas*, 10(10):36-49.
- Sword, K. L. (2005). *The Power of Visual Thinking*. Gifted and Creative Services Australia.
- Tegas, A. dan Warmi, A. (2019). Kemampuan Berpikir Visual Siswa pada Materi Geometri. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*.
- Utami, I.G.A. (2016). Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *Jurnal PRASI*, 11(01): 4-11.
- Wibowo, Z. A. dan Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Game Tax Administration Millionaire Quiz untuk Mata Pelajaran Administrasi Pajak. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1):85-98.

- Wulandari, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Dasar-Dasar Algoritma dan Pemrograman untuk Siswa Kelas X SMK Nasional Berbah*. Skripsi, Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Yaniartini, Hartoyo, A. dan Hamdani. (2019). Kemampuan Visual Thinking dalam Translasi Representasi Materi Perbandingan Trigonometri Siswa SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(10):1-13.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*. 19(1):75-82.

