

DAFTAR PUSTAKA

- Adinawan, M. C. & Sugijono. (2010). *Matematika SMP Jilid 2B Kelas VIII. Semester 2*. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- BSNP. (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- BSNP. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 41, Tahun 2007, tentang Standar Proses*.
- Dahar, R. W. (2006). *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Depdikbud. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum Sekolah Menengah Pertama*.
- Happy, N. & Widjajanti, D. B. (2014). *Keefektifan PBL Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis dan kreatif Matematis, serta Self Esteem Siswa SMP*. Jurnal Riset Pendidikan Matematika, Volume 1, Nomor 1, Mei 2014, 48-57.
- Hudojo, H. (2001). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: JICA Universitas Negeri Malang.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Khoiri, W., Rochmat, & Cahyo, A. N. (2013). *Problem Based Learning Berbantuan Multimedia dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. *Journal of Mathematics Education* 2 (1) (2013) Universitas Negeri Semarang. Hlm. 115-121.
- MADCOMS. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Mason, J., & Wilder, S.J. (2004). *Fundamental in Mathematics Education*. Routledge Falmer. USA.
- Nieveen, Nienke. et al. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. London: Kluwer Academic Publisher.

- Nurrahman, A. (2015). *Ada Apa dengan Berpikir Aljabar dalam Belajar*. Seminar disajikan dalam Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Permana, Y. dan Sumarmo, U. (2007). Mengembangkan Kemampuan Penalaran dan Koneksi Matematik Siswa SMA Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Educationist* (Volume 1 Nomor 2). Hlm. 116 -127.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan ActionScript 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Safi'i, I. & Nusantara, T. (2012). *Diagnosis Kesalahan Siswa pada Materi Faktorisasi Bentuk Aljabar dan Scaffoldingnya*. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Negeri Malang*, Volume 1, Nomor 3.
- Slavin, R. E. (2011). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. (Alih bahasa: Marianto Samosir). Jakarta: Indeks.
- Suherman, E., dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: Penerbit JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tarhan, L., H. A. Kayali., R. O. Urek., & B. Acar. (2008). *Problem-Based Learning in 9th Grade Chemistry Class: 'Intermolecular Force'*. *Res Sci Educ*, Vol 38: 285-300.
- Wahana Komputer. (2010). *Step by Step Menggunakan CorelDRAW X5*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Widyoko, E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.