

DAFTAR PUSTAKA

- Adkon, R. (2006). *Metode dan teknik menyusun tesis*. Bandung : Alfabeta.
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
- Anwar, V. N. (2012). *Pengaruh pembelajaran eksploratif terhadap peningkatan kemampuan penalaran, kemampuan komunikasi dan karakter matematik siswa sekolah menengah pertama*. Tesis Magister pada PPS Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Tidak diterbitkan.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi pembelajaran*. Bandung : PT Ramaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azizah, L., Mariani, & Rochmad. (2012). Pengembangan perangkat pembelajaran model core bernuansa konstruktivistik untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis. 2(1), 101-105.
- Baharudin. (2010). *Teori belajar dan pembelajaran*. Jogjakarta : AR-Ruzz Media.
- Bakar, R. (2014). The effect of learning motivation on student's productive competencies in vocational high school, west Sumatra. *International Journal of Asian Science*, 4(6), 722-732.
- Beladina, N. (2013). Keefektifan model pembelajaran CORE berbantuan LKPD terhadap kreativitas matematis siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 1(1).
- Calfee, et al. (2010). Increasing teacher's metacognition develops students higher learning during content area literacy instruction: finding from the read-write cycle project. *Journal of University of California*, 19(2), 128-151.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Erlangga.
- Dahlan, M. D., et al. (2013). *Meningkatkan kemampuan penalaran dan pemahaman matematis siswa SLTP melalui pendekatan pembelajaran open-ended*. Disertasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung: Tidak diterbitkan.

- Djamarah, S.B. (2002). *Psikologi belajar edisi 2*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Eka, L., Karunia, & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian pendidikan matematika*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Ekaningsih, B. (2012). *Peningkatan kemampuan pemahaman dan penalaran matematis siswa SMA melalui pendekatan kognitif berbantuan autograph..* Tesis. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung : Pustaka setia.
- Hidayat, W. (2017). *Adversity quotient dan penalaran kreatif matematis siswa sma dalam pembelajaran argument driven inquiry pada materi turunan fungsi. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*. 15-28.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jacob, C. 2011. *Refleksi pada refleksi (suatu pembelajaran berbasis metakognisi)*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UPI.
- Khairina, M., dkk. (2014). *Alat peraga dalam pembelajaran*. Diakses pada *Matematika*.<http://www.contohalatperagadalam pembelajaran matematika.com>.
- Kusmaryono, I. (2011). *Strategi pembelajaran matematika*. Semarang : Unissula Press.
- Kusmaryono, I. (2013). *Kapita selekta pembelajaran matematika*. Semarang : Unissula Press.
- Lala, I. (2012). Pembelajaran matematika dengan model CORE untuk meningkatkan kemampuan penalaran dan koneksi matematis siswa di sekolah menengah Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia. Repository. Upi. Edu.
- Nachiappan, Suppiah, et al. (2014). Snake and ladder games in cognition development on students with learning difficults. *Review of Arts and Humanities*, 3 (2), 217-229.
- Nana, Sudjana. (2005). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar Baru NCTM. (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: NCTM.

- Polya, G. (1973). *On solving mathematical problem in high school*. New Jersey: Princeton University Press.
- Prastowo, A (2011). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahina Nugrahani. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan*, 36(1).
- Rokhaeni. (2013). *Penerapan model core dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan koneksi matematis siswa*. Online, http://www.academia.edu/5684094/ARTIKEL_PENERAPAN_MODEL_CORE_DALAM_PEMBELAJARAN_MATEMATIKA_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_KONEKSI_MATEMATIS_SISWA. [diakses pada 31 oktober 2018].
- Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito.
- Sardiman, M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sariningsih, R., & Purwasih, R. (2017). *Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Self Efficacy Mahasiswa Calon Guru*. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*. hal 163-177.
- Shadiq, F. (2014). *Pembelajaran matematika cara meningkatkan kemampuan berpikir siswa*. Jakarta : Graha Ilmu.
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam kurikulum 2013*, Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemarmo, U. & Hendriana, H. (2014). *Penilaian pembelajaran matematika*. . Bandung: PT Refika Aditama.

- Sudijono, A. (2011). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2010). Dasar-dasar proses belajar, sinar baru bandung, Sinar Bandung Cerdas Berhitung BSE-Nur Fjriyah, Defi Triratnawati (2010: 149) Gemar Belajar Matematika, Buchori Jumadi (2014:114).
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian bisnis*. Bandung: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharti, A. (2013). Improvement of power mathematical in learning math trough learning model combined. *International Journal of Science and Technology*, 2(8). 576-582.
- Sundayana, R. (2013). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika untuk guru, calon guru, orang tua, dan para pecinta matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2010a). *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Media.
- Suprijono, A. (2010b). *Cooperative learning: teori & aplikasi paikem..* Yogyakarta : pustaka pelajar.
- Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka, 2009). hal 67.
- Suyono, & Hariyanto, (2011). Belajar dan pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan model pembelajaran cooperative belajar dan faktor-fakor yang mempengaruhinya. *Jurnal Nasional TA'DIB*, 16(1), 1-24.
- Ubaidah, N., & Maharani, H. R. (2015). Pembelajaran matematika pada materi keliling dan luas persegi panjang dengan metode power teaching. *Jurnal Pendas*, 2(1), 09-22.
- Uno, Hamzah B. (2014). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardani, R. K. & Rachmawati, L. (2018). Pengembangan permainan ultako untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Taman. *Jurnal pendidikan* 6(2), 55-61.

