

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-ntegratif Berbasis Sosiokultural Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*. 2(2): 121-132.
- Alhikmah, L. 2016. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray untuk Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Amrina, R. dan Karim. 2013. Pengaruh Teori Belajar Van Hiele Terhadap Hasil Belajar Geometri Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1): 42-51.
- Annajmi. 2015. Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Siswa SMP Melalui Metode Penemuan Terbimbing Berbantuan Software Geogebra. *Journal of Mathematics Education and Science*. 2(1): 1-10.
- Arifin, Z. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Cetakan kelima. Remaja Rosdakarya. Bandung
- _____. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Arikunto, S. 2009. *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2010. *Prosedur Penilaian*. Rineka Cipta. Jakarta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Edisi Kedua. Bumi Aksara. Jakarta.
- Ariyanto, L. 2012. Efektifitas Pembelajaran Matematika Model Learning Cycle 5E Berbantuan CD Interaktif Materi SegitiganKelas VIIIndi SMPN 2 Limpung Kabupaten Batang. *JMP* 4(1): 207-215.
- Asih. 2015. Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Yogyakarta. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Basmalah, Y.N. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Software Swish Max dengan

Pendekatan Realistik pada Pokok Bahasan Luas dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta

Buchory, A. 2013. Keefektifan Penggunaan Autograph, Cabri 3D dan Maple sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Aksioma*. 1(1).

Devita, D. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII SMPN di Kecamatan Lubuk Begalung Padang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 4(1): 191-195.

Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta.

Faridah. 2012. *Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Widyaiswara. Sulawesi.

Fatimah, F. 2012. Kemampuan Komunikasi Matematis dan Pemecahan Masalah Melalui Problem Base Learning. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. 20.

Fatmawati, L. 2013. Keefektifan Metode Permainan untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV di SDN Senden Mungkid Magelang. *Skripsi*. Pendidikan Guru Sedolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta

Fu'aidah, W. I. 2017. Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Self Confidence Siswa. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Bandar Lampung.

Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara. Jakarta.

Hamdu dan Agustina. 2011. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 12(1): 81-86.

Harefa, A. O. 2013. *Penerapan Teori Pembelajaran Ausubel dalam Pembelajaran*. Warta Dharmawangsa. April. Halaman 45. Medan.

Herlina. 2012. Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT untuk Meningkatkan Aktivitas dan Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2).

Hidayat, A.T. 2012. Hubungan Antara Atribut Produk dengan Minat Beli Konsumen. *E-jurnal Mahasiswa Universitas Padjajaran*. 1(1).

- Hidayah, dkk. 2017. Permainan Kimia Kotak-katik sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik Unsur. *Jurnal Tadris Kimiya*, 2(1): 91-96.
- Hasnawati. 2016. Pendekatan Contextual Teaching Learning Hubungannya dengan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. 3(1): 53-62.
- Huda, M. 2011. *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Irawati, N. 2017. Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel dengan Pendekatan Open Ended untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas X SMA N 11 Semarang. *Skripsi*. Fakultas Ilmu dan Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Iskandar. 2009. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Gaung Persada Press. Ciputat.
- Kadir, A. 2013. Konsep Pembelajaran Kontekstual di Sekolah. *Dinamika Ilmu*. 13(3): 17-38.
- Kasna. 2015. Penerapan Model Pembelajaran CRH dengan Bantuan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal PGSD*. 3(1).
- Mukhlisah, A.M. 2015. Pengembangan Kognitif Jean Piaget dan Peningkatan Belajar Anak di Skalkulia. *Jurnal Kependidikan Islam*. 6(2).
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Yogyakarta.
- Murniawati, N. S. 2015. Hubungan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Gorontalo. Gorontalo.
- Murwaningsih, E. A. dkk. 2016. Pengembangan Permainan Kotak-katik IPA pada Materi Sistem Ekskresi sebagai Media Pembelajaran Siswa di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 4(3).
- Mutohar, A. 2016. Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Pandanarum pada Materi Kesebangunan dan Kekongruenan. *Thesis*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Purwokerto.
- Nuraeni, N. 2011. Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Generatif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal UPI Bandung*.

- Nurani, I.F. dkk. 2016. Level Berpikir Geometri Van Hiele Berdasarkan Gender pada Siswa Kelas VII SMP Islam Hasanuddin Dau Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 1(5): 978-983.
- Nurjayanti, A. I. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Pertiwi, D. I. 2012. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Matematika Realistik pada Siswa Kelas IV B MIN Tempel Yogyakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Yogyakarta.
- Pribadi, B.A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Purwandi, D. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Domino Terhadap Pemahaman Konsep Materi Program Linear SMK Islam Bojong 2013/2014. *Delta*. 3(1): 25-32.
- Rahwanti, J. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Uno Statik dalam Penenrapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Materi Turunan Kelas XI. *Skripsi*. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Ratnaningsih, N.N. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tanga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Risnawati. 2008. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Suska Press. Pekanbaru.
- Rohmah, E. A. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Berbantuan Media Game Online Terhadap Pemahaman Konsep dan Penalaran Matematis Siswa. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*. 8(2): 126-143.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Santoso, M. 2011. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbuyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Jakarta.

- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sariningsih, R. 2014. Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP. *Infinity: Jurnal Ilmiah Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung*. 3(2): 150-163.
- Septialamsyah, M. A. L. 2014. Pengaruh Kecemasan dan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Melalui Model Pembelajaran Resource Based Learning Materi Prisma dan Limas Kelas VIII SMP Negeri 2 Wiradesa. *Delta : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 2(2): 57-67.
- Setyowati, S. 2013. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) dengan Strategi True or False Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Man 1 Pekanbaru. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Riau
- Sudijono, A. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2011. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2015. *Statistika untuk Penelitian*. Cetakan ke-26. Alfabeta. Bandung.
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Alfabeta. Bandung.
- Suprihatin. 2015. Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 3(1): 78-82.
- Suprihatiningrum, J. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Suprijono, A. 2014. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Suryadi, D. 2010. Menciptakan Proses Belajar Aktif: Kajian dari Sudut Pandang Teori Belajar dan Teori Didaktik. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Padang*. 9 Oktober 2010.

- Sutriyani. 2014. Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Tiya, K. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMPN. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 4(2).
- Trianto. 2011. *Mendesai Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep Lamdasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.
- Trisiana dan Wartoyo. 2016. Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Pkn Progresif*. 11(1): 312-330.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Wena, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Yamin dan Kurniawan. 2011. *Partial Least Square Path Modeling*. Salemba Infotek. Jakarta.

