

DAFTAR PUSTAKA

- Ardana, I. M. 2016. *Pembelajaran Matematika Berkarakter*. Makalah disajikan dalam rangka SemNas oleh FPMIPA IKIP PGRI BALI di Grand Mutiara Ballroom Hotel Nikki, Denpasar Bali pada Tgl 13/1/2016
- Ardana, I. M. 2019. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berorientasi *General Education (GE)* Berwawasan *Tri Hita Karana (THK)* untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik. Laporan penelitian.
- Ardana, I. M. 2020. Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berorientasi *SocioCultural Theory* Berwawasan *Tri Hita Karana (THK)* untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik. Laporan penelitian.
- Asmoro, B. P., & Mukti, F. D. (2019). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Ilmu Pengetahuan Alam Melalui Model Contextual Teaching and Learning Pada Siswa Kelas Va Sekolah Dasar Negeri Karangroto 02. *Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 115–142.
- Ayu Chrisdiana, I. (2015). Aplikasi Geogebra dalam Mendesain Motif Batik Geotri sebagai Pembentukan Pendidikan Karakter Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Ponorogo [Phd Thesis]. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Cahyady, F. A., Astawa, I. W. P., & Suarsana, I. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pecahan dengan Pendekatan Saintifik Untuk Mendukung Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11(2).
- Cramer, K., Monson, D., Whitney, S., Leavitt, S., & Wyberg, T. (2010). Dividing fractions and problem solving. *Mathematics Teaching in the Middle School*, 15(6), 338–346.
- Fadillah, S. (2013). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Paradikma*, 6(2), 142–148.
- Hohenwarter, M., & Fuchs, K. (2004). *Combination of dynamic geometry, algebra and calculus in the software system GeoGebra*.
- Ismunandar, D., & Nurafifah, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Matematika Berbantuan Geogebra terhadap Karakter Kreatif Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 526–532.
- Kafit, M. (2009). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas VIII MTS NU Hasyim Asy'ari 03 Honggosoco Jekulo Kabupaten Kudus*. Diambil dari <http://core.ac.uk/download/pdf/12350648.pdf>
- Kania, N. (2018). Alat Peraga untuk Memahami Konsep Pecahan. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(2).

- Kemendiknas. 2011. *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendiknas.
- Mardapi, D. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekiawan Press.
- Mohammad Irfandi, Darwan, Arif Muchyidin (2014). "Pengaruh Penggunaan *Software* GeoGebra Terhadap Pemahaman konsep siswa pada Pokok Bahasan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Al-tarbiyah*. Volume 27. www.academia.edu (diakses pada 15 Mei 2021).
- Mudlofir, Ali, dan Evi Fatimur Rusydiyah. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT RajaGrafinfo Persada.
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muna, Hidayatul, dkk. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI. Semarang: *Aksioma*. 6 (2).
- Nur, I. M. (2017). Pemanfaatan Program Geogebra dalam Pembelajaran Matematika. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 10-19.
- Priyo, E. D. (2018). *Analisis Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Mata Pelajaran IPA dikelas VIII MTs Annuriyah Tanjung Pasir*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Muhammadiyah Pontianak
- Putra, I. K. A. A. J., Suarsana, I. M., & Suharta, I. G. P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Pecahan untuk Siswa SMPLB Tunarungu dengan Pendekatan Multi Representasi. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 9(2), 158–170.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
- Ramlah. Benu, Sudarman & Paloloang, Baharuddin. 2016. Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan di Kelas VII SMPN Model Terpadu Madani. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 1 No. 2. P-ISSN: 2502-7638; E-ISSN: 2502-8391.
- Reddi, U. V., & Mishra, S. (2003). *Educational multimedia. A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA.
- Sakinah, K., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ispring untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Pembelajaran IPA Berbasis STEM. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 3(2), 118–131.

- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan karakter rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran sejarah melalui media puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158–166.
- Wahyudin. (2008). *Pembelajaran dan Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Diktat kuliah.
- Widyasusanti, M., Sarifah, I., & Herlina, H. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-LEARNING BERBASIS MOODLE PADA MATERI PECAHAN SENILAI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 1–15.
- Zafirah, A., Agusti, F. A., Engkizar, E., Anwar, F., Alvi, A. F., & Ernawati, E. (2018). Penanaman nilai-nilai karakter terhadap peserta didik Melalui permainan congkak sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1).
- Zurintan, D., Untari, E., & Sutansi, S. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas V SD pada Muatan IPA Tema 3 Subtema 1. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah*, 120–127.

