

DAFTAR PUSTAKA

- Adityah, Moch. E. (2021). Pembentukan karakter siswa melalui budaya sekolah di jenjang sekolah dasar Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan Volume 09 Nomor 03 Tahun 2021, 764-774. Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Albar, D. A. dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa Matematika.
- Atmadja, N. B. (2019). Tri Hita Karana (Harmoni dengan Tuhan, Sesama Manusia dan Lingkungan Alam untuk Kebahagiaan). LP3M Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewimarni, S. (2017). Kemampuan komunikasi dan pemahaman konsep aljabar linier mahasiswa universitas "YPTK" Padang. Diakses melalui <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/763> pada 10 Juni 2022.
- Edy,dkk. (2017). Membangun Kemampuan Visual Thinking dalam Pembelajaran Matematika.
- Elfrianto, H. dkk. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. UMSU Press.
- Godfrey & Joel Mtebe. (2018). Redesigning Local Games to Stimulate Pupils Interest in Learning Numeracy in Tanzania.
- Gudono. (2017). Analisis Data Multivariat. BPFY-Yogyakarta.
- Hadinugrahaningsih, T. (2016). Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics) Project Dalam Pembelajaran Kimia. LPPM Universitas Negeri Jakarta.

- Hamid Isa, A. (2020). Keefektifan media pembelajaran untuk meningkatkan karakter peserta didik. Webinar Magister Pendidikan Nonformal Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Tema: Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis Sentra Alam dengan Pendekatan saintifik pada masyarakat Teluk Tomini Gorontalo, 8 September 2020 ISBN: 978-602-74311-5-7.
- Hendriana, dkk. (2017). Hard Skills dan Soft Skills Matematik Siswa. Refika Aditama.
- Henrich, A., S., J. M. ., Anderson, J. ., & Bahuaud, E. (2016). Addressing Negative Math Attitudes with Service-Learning. PRIMUS, 26(8), 788–802. <https://doi.org/10.1080/10511970.2016.1174967>.
- Herman, D. S. (2017a). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. UNY Press.
- Herman, D. S. (2017b). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan.
- Kemendikbud. (2013). Permendikbud No.81 A Kurikulum.
- Linuhung, N. dkk. (2017). Pengaruh Pembelajaran Scaffolding terhadap pemahaman konsep integral mahasiswa.
- Mahendra, A. (2021). Membangun Karakter Berlandaskan Tri Hita Karana Dalam Perspektif Kehidupan Global. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Mardiah, B., M,PdI. (2018). NILAI-NILAI PENDIDIKAN BERBASIS KARAKTER PADA PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH <https://media.neliti.com/media/publications/273937-nilai-nilai-pendidikan-berbasis-karakter-3a279cc1.pdf>.

Mertayasa, dkk, K. (2019). ESENSI TRI HITA KARANA PERSPEKTIF
PENDIDIKAN AGAMA HINDU.

<https://ejournal.iahntp.ac.id/index.php/bawiaayah>

Oka, G. P. A. (2021). Media dan Multimedia Pembelajaran. Pascal Books.

Parmajaya, I. P. G. (2018). Implementasi Konsep Tri Hita Karana Dalam Perspektif
Kehidupan Global: Berpikir Global Berperilaku Lokal.

Ramadhana, N. (2017). Peningkatan pemahaman konsep pada pembelajaran
tematik.

Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian.

Septiani, A. N. S. I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development
of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students'
Character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1280.

Serli, R. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di Era
New Normal. STKIP PGRI Sumatera Barat.

Siswono, T. Y. E., dkk. (2019). Paradigma Penelitian Pendidikan Pengembangan
Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika. PT Remaja Rosdakarya,
Bandung.

Sofiyana, M. S., dkk. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan. PT. Global
Eksekutif Teknologi.

Sofyan, A. (2014). Pendidikan Karakter.

Sri, A. (2015). Upaya meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dengan
Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas VIII C SMP Negeri
11 Yogyakarta.

Susanto, A. (2016). Teori Belajar Pembelajaran. Prenamedia Group.

- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primay Education*, 1-7.
- Syofian, S. (2013). Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika dengan menggunakan software Graphmatica. *Journal Penelitian*, Vol 3, (1).
- Widoyoko, E. P. (2017). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Winaya.I.M.A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dengan konsep “Tri Hita Karana” untuk pembelajaran tematik di SD Kelas III Gugus 6 Kecamatan Abiansemal, Badung, Bali.

