

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, N. (2013). *Pembentukan Karakter melalui Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Al-Ulum, Volume 13, Nomor 1 (hlm. 25–38).
- Ajeng, S., Octaviana, R., & Sarifah, I. (2022). EDUKATIF: *JURNAL ILMU PENDIDIKAN Strategi Kepala Sekolah dalam Mendorong Partisipasi Orang Tua pada Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar*, Volume 4, Nomor 4 (hlm. 5352–5360).
- Anita Lie, Sarah Prasasti. 2004. *Menjadi Orang Tua Bijak, 101 Cara Membina Kemandirian dan Tanggung Jawab Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ansori, M. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi 2*. Airlangga University Press.
- Antonius. (2002). *Pengaruh Kemandirian Terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja*. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.
- Aprilianti, L., Uswati, T., & Nuryanto, T. (2021). *Nilai-Nilai Karakter dalam Novel Maryamah Karpov: Mimpi-Mimpi Lintang Karya Andrea Hirata Sebagai Bahan Ajar Novel di SMA*. Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 3(1), 65-73. doi:<http://dx.doi.org/10.29300/disastra.v3i1.3306>
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung: Yrama Widya.
- Ardana, I. M. (2021). *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik (MPMbKGOP) Berwawasan THK untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik*. Laporan Penelitian Ardana
- Ardana, I. M. (2022). *Pengembangan Model Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Peserta Didik berorientasi Emotinal Quetient (KoGOPEQ) berwawasan THK untuk Mengembangkan Karakter Peserta Didik*. Laporan Penelitian
- 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
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Asriati, N. (2012). "Mengembangkan Karakter Peserta Didik Berbasis Kearifan Lokal Melalui Pembelajaran di Sekolah". *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 108-113)
- Astuti, Widi., & Wijaya, Ariyadi. (2020). Learning Trajectory Berbasis Proyek Pada Materi Definisi Himpunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 254 – 266. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm>
- Aulia, R., Patmantara, S., & Handayani, A. N. (2016). *Perancangan Buku Digital Interaktif Berbasis Flipping Book TIK Kelas XI SMA*. Prosiding SENTIA 2016, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 346–351).
- Azizia, M.N., & Wangi, E.N. (2019). *Hubungan Pendidikan Karakter Dengan Self-Esteem Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 44 Bandung / Correlation Of Character Education With Self-Esteem On 8th Grade Students At SMP Negeri 44 Bandung*.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran (1st ed.)*. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2022/07/V.2-Dimensi-elemen-subelemen-Profil-Pelajar-Pancasila-pada-Kurikulum-Merdeka.pdf> (diakses pada 20 Juli 2023)
- Badariah, B. (2012). *Pendidikan Karakter dan Karakter Pendidik*.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publishing.
- Bhakti, C. P. (2015). *Bimbingan Dan Konseling Komprehensif: Dari Paradigma Menuju Aksi*. *Jurnal Fokus Konseling*, 1((2)), 93- 106
- Brown, M., McGrath, R. E., Bier, M. C., Johnson, K., & Berkowitz, M. W. (2022). *A comprehensive meta-analysis of character education programs*. *Journal of Moral Education*, 52(2), 119-138. Diakses dari <https://doi.org/10.1080/03057240.2022.2060196> Dikutip pada 24-6-2023.
- Clements, D. H & Sarama, J. (2009). *Learning and teaching early math: the learning trajectories approach*. New York: Routledge
- Damayanti, P.S., Putra, A., & Srirahmawati, I. (2021). *Pengembangan Kecerdasan Emosional Melalui Pendidikan Karakter Pada Peserta Didik di Sekolah Dasar*. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*.
- Dewi, W. A. F. (2020). *Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.

- Diantari N. (2022). *Pengembangan Modul Digital Berorientasi MBM<sub>b</sub>KGOP dalam Pembelajaran Pecahan di Kelas IV untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik*. <https://doi.org/Undiksha Repository>.
- Dinatha, N. M. (2019). *Pengembangan Modul Pratikum Digital Berbasis Nature of Science (NOS) untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill (HOTS)*. *Journal of Education Technology*, volume 3, nomor 4 (hlm. 293-300).
- Fachrul Hidayat, F. H., & Ima Mulyawati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd*.
- Fadhallah, R. A. (2020). *Wawancara*. UNJ Press. Jakarta Timur.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe*. *Jurnal Gantang*
- Fauziyah, L. (2014). *Jurnal Prima Edukasia*. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menunjang Pendidikan Karakter Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Volume 2, Nomor 2.
- Firmansah, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*. Terampil *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 7, No. 2 (hlm. 159-172).
- Hake, Richard R. (1999). *Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses*. *American Journal of Physics*, Volume 66, Nomor 1(hlm. 66-67).
- Hasan, Maimunah. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA press
- Hendayani, M. (2019). *Problematika Pengembangan Karakter Peserta Didik di Era 4.0*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 183). <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.368>
- Husna, Laila. (2017). *Pendidikan Karakter Mandiri Pada Siswa Kelas Iv Sd Unggulan Aisyiyah Bantul*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke-6*.
- Karmila, D. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berorientasi Etnomatematika pada Materi Dimensi Tiga*. Skripsi (diterbitkan), Program Studi Tadris Matematika. Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Kementerian Agama. (2020). *Indeks Karakter Siswa Menurun: Refleksi Pembelajaran Masa Pandemi*. Diakses dari

<https://balitbangdiklat.kemenag.go.id/berita/indeks-karakter-siswa-menurun-refleksi-pembelajaran-masa-pandemi>. Dikutip pada 25-06-2023.

Kementrian Pendidikan Nasional. *Disain Induk Pendidikan Karakter*, Jakarta: Kemdiknas, 2005

Khairinal, K., Suratno, S., & Aftiani, R. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh*. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 458–470)

Komara, Endang. (2018). *Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21 in SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, Volume 4(1), April, pp.17-26. Bandung, Indonesia: Minda Masagi Press owned by ASPENSI, ISSN 2407-7348.

Kumala, Yusfita. (2018). *Pendidikan Karakter dalam pembelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume 1, Nomor 2

Lickona, Thomas. *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media, 2013.

Maemonah, 2012. *Aspek-Aspek Dalam Pendidikan Karakter*. *Forum Tarbiyah* vol.10.no.1juni201

Mahendra, I. G. E. (2021). *Pembuatan video pembelajaran interaktif siswa berbasis "CINTA" melalui SFH untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi*. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 1-10.

Mania, S. (2008). *Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran*. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, Volume 11, Nomor 2

Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekiawan Press.

Marsen, C., Neviyarni, S., & Murni, I. (2021). *Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan moral peserta didik sekolah dasar di era revolusi industri 4.0*.

Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Risdakarya. Musser, G. L., Burger, W. F., & Peterson, B. (2008). *Mathematics For Elementary Teachers*.

Muslich, Masnur. (2011). *Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- N, O. (2015). "*Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan*". Nopan Omeri, 9(manager pendidikan), 464–468
- Nieveen, N. (1999). *Prototype to reach product quality*, dalam van den Akker, J.,Branch, R.M., Gustafson, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (Ed). Design approaches and tools.
- Noetel, Michael & Griffith, Shantell & Delaney, Oscar & Sanders, Taren & Parker, Philip & del Pozo Cruz, Borja & Lonsdale, Chris. (2021). *Video Improves Learning in Higher Education: A Systematic Review*. Review of Educational Research. 91. 003465432199071. 10.3102/0034654321990713.
- Nurwahidah, Cut Dhien., dkk. (2021). *Media Video Pembelajaran dalam meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. Jurnal Pemikiran & Pencerahan*. 17(1): halaman 118-139.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research*. Netherlands Institute for Curriculum Development. SLO, 1 – 206.
- Posner, B. Z., Kouzes, J. M., & Dixit, V. (2011). *The leadership challenge*. J Educ Voc Res, 1(1), 1-3.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). *Video pembelajaran interaktif-animatif sebagai media pembelajaran IPS SD kelas tinggi di masa pandemi covid 19*. Indonesian Journal of Primary Education, 5(1), 32-38.
- Pulukuri, S., & Abrams, B. (2020). *Incorporating an Online Interactive Video Platform to Optimize Active Learning and Improve Student Accountability through Educational Videos*. Journal of Chemical Education, Volume 97, No. 12 (hlm. 4505-4514). Tersedia pada <https://pubs.acs.org/doi/pdf/10.1021/acs.jchemed.0c00855>.
- Puspendik (2019). *Model Penilaian Karakter*. Pusat Penilaian Pendidikan Jakarta.
- Qadriani, N.L., Hartati, S., & Dewi, A.O. (2021). *Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia.
- Rahayu, C., & dkk. (2021). *Games Pembelajaran Berbasis Android untuk Mendukung Curiosity Peserta didik dalam Mengenalkan Matematika Awal*. AKSIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, Volume 10, Nomor 1 (hlm. 1-14).
- Rahmadi. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press
- Rahmat dan Irfan, D. (2019). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Komputer dan Jaringan Dasar di SMK*. Jurnal Vokasional Teknik

Elektronika dan Informatika, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 48-53).

- Ramdhani, M.A. 2014. *Lingkungan Pendidikan dalam Implementasi Pendidikan Karakter, Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 08 (01): 28-37.
- Rantauwati, Henny. (2020). *Kolaborasi orang tua dan guru melalui kubungortu dalam pembentukan karakter siswa sd*. Jurnal Ilmiah WUNY. 2. 10.21831/jwuny.v2i1.30951.
- Rokhmawan, T., & dkk. (2020). *Panduan Pembelajaran Via Simulasi Digital (SimDig)*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rudyanto, H. E., & Retnoningtyas, W. A. (2018). Integrasi nilai-nilai karakter melalui pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 1, 34-43
- Rukaesih, A., dkk. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persad.
- Ruli, E. (2020). *Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Peserta didik*. Jurnal Edukasi Nonformal, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 143–146). <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/428>
- Safaria, T, Rahardanto, M, S. (2017). *Berani Berkarakter Positif*. Jakarta: Bumi Aksara
- Salmiati, S. (2021). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Murid Kelas IV Sub Tema Bangga Menjadi Anak Indonesia Melalui Model Pembelajaran Kolaborasi Pada SDN 1 Padang Tiji Kecamatan Padang Tiji Kabupaten Pidie*.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto (2013). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Pemaja Rosdakarya.
- Schacter, Daniel & Szpunar, Karl. (2015). *Enhancing Attention and Memory During Video-Recorded Lectures*. *Scholarship of Teaching and Learning in Psychology*. 1. 10.1037/stl0000011.
- Seftriawan, D., Azrita, & Hendri, W... (2017). *Hubungan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Dengan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X Mipa Sma Negeri 5 Padang*.
- Seniati, et al. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendidikan Karakter Pada Materi Pecahan di Kelas V MIN 2 Pontianak Barat*. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. Volume 9, Nomor 1
- Shafa, A.F., & Yunianta, T.N. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk*

*Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika*. Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika.

Shapiro, E. Lawrence. (2003). *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Simon, M. A. (1995). Reconstructing Mathematics Pedagogy from a Constructivist Perspective. *Journal for Research in Mathematics Education*, 26(2), 114-145. <https://www.math.ntnu.edu.tw>

Suardika, I. M. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Trigonometri Interaktif Berbasis Edpuzzle untuk Siswa SMA Kelas X*. Skripsi (diterbitkan), Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Suharta, G. P. (2018). *Penelitian Desain Dalam Pendidikan Matematika*. Undiksha Press.

Sunbanu, H.F., Mawardi, M.C., & Wardani, K.W. (2019). *Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Two Stray Di Sekolah Dasar*.

Suseno, P., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia*. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59-74. doi: <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>. Dikutip pada 25-6-2023

Susilana, R., & Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima

Ulfatin, N. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan: Teori dan Aplikasinya*.

Uno, Hamzah B. 2006. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Volume 4, No. 2 (hlm. 117-182).

Wahyuni, Sri. (2020). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas Xi Sma Negeri 5 Jeneponto*. <http://eprints.unm.ac.id/> Dikutip pada 21-2-2024.

Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.

Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter*. *Journal of Education*

Technology, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735> Dikutip pada 26-6-2023.

Yuniastuti, dkk. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Malang: Scopindo Media Pustaka.

