

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar : Teori, Diagnosis, dan Remediasiny*. Rineka Cipta : Jakarta
- Abidin, Z. (2016). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Anderson, L.W., dan Krathwohl, D.R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education Objectives*. New York: Addison Wesley Lonman Inc.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Asra, Sumiati. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Bani, Asmar. (2017) *Meningkatkan kemampuan pemahaman dan penalaran Matematika Siswa SMP melalui Pembelajaran Penemuan Terbimbing*. SPS UPI Bandung. *Jurnal Pendidikan* Vol.1 No1.
- Dahar, Ratna Wilis. 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Untu Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Permendiknas-no-22-tahun-2006-isi-pdf.
- Fitriyani, dan Heri Suhendri. 2017. *Pengaruh Metode Resitasi Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa*. *Prosning Panel Nasional Pendidikan Matematika*. <https://Journal.lppmunimed.ac.id>.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning : Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan*. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71–85.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia : Bogor
- Hudojo, Herman. (2016). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. UM Press: Malang
- Krathwohl, D R. (2002). *A Revision of Bloom's Taxonomy: An ourview. Teory into partice*.vol41(4).

- National Research Council (NRC). (1989). *Inquiry and The National Science Education Standard A Guide for Teaching and Learning*. Washington DC: National Academy Press.
- Ngalimun. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Limu.
- Ngalimun. (2016). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswanja Pressindo: Yogyakarta.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Increased Interest in Student Learning through Information Technology- Based Learning Media. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan Game Based Learning Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Materi Globalisasi Kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Antropologi*, 25-38
- Prensky, M. (2010). *Digital Game-Based learning*. USA: McGraw Hill.
- Pusat Data dan Teknologi Informasi, Sekretariat Jenderal (2020). *Panduan penerapan model pembelajaran inovatif dalam BDR yang memanfaatkan rumah belajar*. Manual. Pusat Data dan Teknologi Informasi, Jakarta.
- Rusman.(2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suryanita, I. (2017). *Penerapan Lasswell Comunication Model Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMA* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Syadiyah, Halimatus. (2013). *Kacaunya Pendidikan di Indonesia*. Universitas Negeri Semarang.
- Thobroni. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran. Maret 2011. *Kurikulum & Pembelajaran*. Bandung : Rajawali Pers.
- TimPengembang MKDK Kurikulum dan Pembelajaran.2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UPI.

Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Penerbit Kencana: Jakarta

Wardhani, S. (2008). *Analisis SI dan SKL Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*. Pusat Pengembangan dan pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika (PPPTK) : Yogyakarta.

Zarkasyi, Wahyudin dkk. (2016). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Facebook Fanpage: Refika Aditama.



THE
Character Building
UNIVERSITY