

DAFTAR PUSTAKA

- Agusni. (2013). Penggunaan Media Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Tunagrahita Ringan. *JASSI_Anakku*, 12.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Asri, E. Y., & Noer, S. H. (2015). Guided Discovery Learning dalam Pembelajaran Matematika. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA* (pp. 891-896). Yogyakarta: PM-127.
- Faisal, B., Lestari, L., & Atmojo, I. R. (2016). Peningkatan Pemahaman Konsep Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) Menggunakan Media Realita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*.
- Fiantika, F. R., Maknun, C. I., Budayasa, I. K., & Lukito, A. (2018). Analysis of students' spatial thinking in geometry: 3D object into 2D representation. *Conference Series*, 1-7.
- Fiantika, F. R. (2019). "Wayang Gandrung" Sebuah Tradisi Seni Dalam Pembelajaran Matematika Masa Kini. *SEMDIKJAR* , 59-68.
- Fiantika, F. R., Darsono, & S, I. (2019). ETHNOMATEMATIKA: KRISTALISASI BUDAYA DALAM MODEL 3R CORE. *BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan* , 205-214.

- Gunanto, & Adhalia, D. (2016). *Matematika untuk SD/MI kelas IV kurikulum 2013 yang Disempurnakan*. Jakarta: Gelora Aksara Pratama.
- Hidayat, K. N., & Fiantika, F. R. (2017). Analisis Proses Berfikir Spasial Siswa Pada Materi Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Prosiding SI MaNIs (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami)*, 1, pp. 385-394.
- Holmes, T. B., & Hoffman, P. S. (2000, May). Elicit, engage, experience, explore: discovery learning in library instruction. *Reference Services Review*, 28(4), pp. 313-322.
- Hwang, W. Y., Chen, N. -S., Dung, J. -J., & Yang, Y. -L. (2007). Multiple Representation Skills and Creativity Effects on Mathematical Problem Solving using a Multimedia Whiteboard System. *Educational Technology & Society*, 191-212.
- Iswantoro, G. (2017). KESENIAN MUSIK TRADISIONAL GAMELAN JAWA SEBAGAI KEKAYAAN BUDAYA BANGSA INDONESIA . *Jurnal Sains Terapan Pariwisata*, 129-143.
- Kemendikbud. (2013). *MODEL PEMBELAJARAN PENEMUAN (DISCOVERY LEARNING)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mudzakir, A. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Muhamad, N. (2016). Pengaruh Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09-22.

- Muntangin. (2015). REPRESENTASI KONSEP DAN PERANANNYA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH. *JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 1, 15-21.
- NCTM. (2000). *Virginia Principles and Standards for School Mathematics*. Reston VA: The National Council of Teachers of Mathematics Inc.
- Negoro, S., & Harahap, B. (1990). *ENSIKLOPEDIA MATEMATIKA*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Puspitadewi, R., Saputro, A. N., & Ashadi. (2016). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KELARUTAN DAN HASIL KALI KELARUTAN KELAS XI MIA 3 SEMESTER GENAPSMA N 1 TERAS TAHUN PELAJARAN 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*, 5(4), 114-119.
- Rahmawati, L., & Lakoro, R. (2017). Perancangan Media Digital Interaktif Gamelan Jawa Timuran sebagai Wadah Pengenalan Alat Musik Tradisional untuk Anak Usia 9-10 Tahun. *JURNAL SAINS DAN SENI ITS*, 6, 74-79.
- Sabirin, M. (2014). REPRESENTASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1, 33-44.
- Sinthiya, I. A., & Sobri, M. R. (2015). RANCANGAN APLIKASI SISTEM CERDAS PEMBELAJARAN ILMU BANGUN DATAR SD NEGERI 01 CANDIRETNO. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 19-25.

Solichah, H., Surani, C. A., & Pratini, H. S. (2016). PENGGUNAAN GAMELAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR MATEMATIKADI SMP NEGERI 1 BERBAH. *Prosiding Seminar Nasional Reforming Pedagogy* , 89-94.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukinah. (2011). Seni Gamelan Jawa Sebagai Alternatif Pendidikan Karakter Bagi Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *Seminar Nasional Revitalitas Nilai-Nilai Budaya Jawa dalam Membentuk Generasi Yang Berkarakter* , 1, pp. 133-141. Yogyakarta.

Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman Pemecahan Masalah Berdasar Gaya Kognitif*. Sleman: deepublish.

Syafri, F. S. (2017). KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS DAN KEMAMPUAN PEMBUKTIAN MATEMATIKA. *Jurnal Edumath*, 3, 49-55.

Yudoyono, B. (1984). *Gamelan Jawa, Awal-Mula Makna Masa depannya*. Jakarta: PT Karya Unipress.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional tersedia: <https://kelembagaan.ristekdikti.go.id>

<https://news.okezone.com/read/2018/11/12/65/1976537/indonesia-gawat-darurat-matematika>