

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, J. (2017). SPSS 24 untuk penelitian dan Skripsi. Jakarta: Kelompok Gramedia.
- Agung, S. A. I. G. (2022). Pengaruh Model *Problem-Based Learning* Berbantuan Alat Peraga Benda Konkret terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III di Gugus IV Mengwi. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 3(2).
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi (Revisi VD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Aris, S. (2014). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: AR-uz Media.
- Ariyana, Y, ddk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi Pada keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktur Jenderal Guru dan Tenaga kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hlm 12.
- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliastuti, C. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amal, I., & Nindiasari, H. (2024). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN BERBANTUAN VIDEO ANIMASI TERHADAP KEMAMPUAN NUMERASI SISWA SMP. *SIGMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 16(1), 130-1.

- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). PENGGUNAAN MEDIA *KAHOOT!* DALAM PEMBELAJARAN STRUKTUR BAHASA INGGRIS. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*, 1(1), 589–596.
- Bunyamin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Kebayoran Baru Jakarta Selatan: UPT UHAMKA Press
- Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Dantes, N., & Handayani, N. N. L. (2021). Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model *Blanded Learning* Pada Siswa Kelas V SD Kota Singaraja. *WIDYALAYA: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 269–283. <http://jurnal.ekadanta.org/index.php/Widyalaya/article/view/121>
- Ekawati, Hanifah., (2016), Perbedaan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think-Pair-Share* dan Pembelajaran Konvensional pada Kelas VII SMP Negeri 10 Samarinda, *Jurnal Pendas Mahakam*, 1 (1): 54-64.
- Ermiana, I., Umar, Khair, B. N., Fauzi, A., & Sari, M. P. (2021). Kemampuan Literasi Numerasi Siswa SD Inklusif dalam Memecahkan Masalah Soal Cerita. *COLLASE: Creative of Learning Students Elementary Education*, 04(6), 895–105
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlishina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di SD Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Educatio Journal)*, 3(1), 93–103.
- Fathurrohman M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Modern*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- FAUZAN, H. (2019). *Model Pembelajaran Dalam Berbagai Pendekatan*.
- Fiangga, S., M. Amin, S., Khabibah, S., Ekawati, R., & Rinda Prihartiwi, N. (2019). Penulisan Soal Literasi Numerasi bagi Guru SD di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Anugerah*, 1(1), 9–18.
- Fazriyah, Nurul, dkk., (2020). Penggunaan Aplikasi *Kahoot* pada Pembelajaran Media dan Sumber Pembelajaran SD. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139-147. (diakses tanggal 1 Maret 2024)
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.

- F Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, N., Azis, A., Pagiling, S. L., Natsir, I., & Anugrah, N. E. (2023). Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian. aizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466-476.
- Han, W., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, Nento, M. N., Akbari, Q. S., & Kemendikbud. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Tim GLN Kemendikbud.
- Han, W., Santoso, D., & dkk. (2017). Materi Pendukung Literasi Numerasi. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamzah, M. A., & Muhlisrarini. (2014). Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika. Jakarta: Rajawali Pers
- Hendriana, H & Sumarmo, U. (2014). Penilaian Pembelajaran Matematika. Bandung: Refika Aditama.
- Haniyya, F. (2016). Pengaruh Pembelajaran Model PBL Materi Pencemaran Terhadap Hasil Belajar Dan Sikap Peduli Lingkungan. *Journal of Biology Education*, 6(1), 45-50.
- Isrok'atun, (2020) Pembelajaran Matematika dan Sains, Sumedang: UPI Sumedang Press h. 14-16.
- Kunandar. (2013). Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). PT. Rajagrafindo Persada.
- kemendikbud. (2022). Rapor Pendidikan Publik 2022. 30 Desember 2023. https://pusmendik.kemdikbud.go.id/profil_pendidikan
- Licorish, S. A., George, J. L., Owen, H.E., & Daniel, B. (2017). "Go Kahoot!" *Enriching classroom engagement, motivation and learning experience with games. In Proceedings of the 25th International Conference on Computers in Education, ICCE 2017 - Main Conference Proceedings*
- Majid, Z. A. (2019). refleksi Al-Qur'an dalam Literasi Global (Studi Tafsir Maudhu'i Dalam Kajian Literasi). *Al Marhalah Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 81-90.
- Mustaji. (2017). Desain Pembelajaran Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kolaborasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berkolaborasi. Surabaya: Unesa Press
- Ngalimun. (2017). Strategi Pembelajaran. Jogjakarta: Dua Satria Offset.

- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Nasution, M. (2018). Konsep Pembelajaran Matematika dalam mencapai hasil belajar menurut teori gagne. 06 No. 2, 112–126.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi penerapan media kuis interaktif berbasis game edukasi *Kahoot!* terhadap hasil belajar mahasiswa. *Vox Edukasi*, 9(1), 271373.
- Nainggolan, M., Tanjung, D. S., & Simarmata, E. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran SAVI terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2617–2625.
- Novita, Lina. dkk. (2019) Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2)
- Purnaningsih, W., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Upaya peningkatan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar tematik melalui model *Problem Based Learning* (PBL) kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 367-375.
- Plump, C.M. and Larosa. (2017). Using *Kahoot!* in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*. Vol. 2. No. 2, pp151-158.
- Prihatmojo, A., & Rohmani, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran "Who Am I"*.
- PUJIWATI, H. (2020). Pemberian Tes Akhir Dengan Aplikasi *Kahoot!* Pada Pelajaran Sejarah. *EDUTECH*, 19(2), 184-199.
- Poernomo, E., Kurniawati, L., & Atiqoh, K. S. N. (2021). Studi Literasi Matematis. *ALGORITMA: Journal of Mathematics Education (AJME)*, 3(1), 83–100. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/algoritma/article/view/20479>
- Paggara Hamzah, dkk., (2022). *Konsep Media Pembelajaran*. Tangerang: Badan Penerbit UNM.
- Puspitasari, I. A., Azainil, A., & Basir, A. (2022, July). Penggunaan media pembelajaran dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran matematika. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Universitas Mulawarman (Vol. 2, pp. 75-92).

- Qasim, Kadir, & Awaludin. (2015). Deskripsi Kemampuan Literasi Matematika Siswa SMP Negeri DiKabupaten Buton Utara. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* Volume 3 No 3.
- Ramadhan, Rossa,. (2010). 8 jam Pintar membuat kuis Berbasis ICT bagi Guru. *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Rofa'ah. (2016). Pentingnya Kompetensi Guru dalam Kegiatan Pembelajaran dalam Perspektif Islam. *Yogyakarta : Deepublish*.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Ramadianti, A. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar. *Primatika : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 93–98.
- Ramdani, D. (2020). Pengertian Kemampuan (Capability), Konsep, Bentuk, Kesesuaian, dan Contohnya. Juli 2020. <https://www.soial79.com/2020/07/pengertian-kemampuan-capabilitykonsep.html? m=1>
- Ricardo., & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol.1, No.1, Hal 90. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rofiyarti, F., & Yunita Sari, A. (2017). Tik untuk PAUD: Penggunaan Platform “*Kahoot!*” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 170
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *CENDEKIA: Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 9(02), 193-210.
- Rohman, R., Syaifudin, S., & Astiswijaya, N. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(2), 165-173.
- Rusman,D., & Pd, M. (2010). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Suyono & hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Safrina, Khusnul dkk.(2014).”Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele.” Jurnal Didaktik Matematika. Vol 1 (1).
- Samidi dan Istarani. (2016). Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Dan Matematika. Jakarta : LARISPA
- Sudjana, N., & Ibrahim. (2013). Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Sinar Baru Algesino.
- Sugiyono (2016). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Sumarsono, (2019). Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online *Kahoot!* dengan Combro. Yogyakarta : Deepublish, Cet I 9.
- Sujarweni, V. Wiratna. (2014). Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sugiyono, (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Kencana Prenadamedia Group.
- Surya, E., Putri, F. A., & Mukhtar. 2017. Improving Mathematical Problem-Solving Ability and Sel-Confidence of High School Students Through Contextual Learning Model. Journal on Mathematics Education Vol 8, No1, January 2017.pp 85-99. ISSN 2087-8885, e-ISSN 2407-0610.
- Saptono, S. (2003). Strategi belajar mengajar biologi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Santoso, S. (2013). Statistika Ekonomi Plus Aplikasi SPSS. Universitas Muhammadiyah Ponorogo Press.
- Sari, M. (2016). *Blended Learning* Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan. Tinggi Ta'dib. Jurnal Fakultas Pendidikan dan pelatihan Guru, Universitas
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. CV. Alfabeta.

- Sundayana, Rostina (2018). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syamsidah, & Hamidah, S. (2018). 'Model *Problem Based Learning* (PBL), Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan'. Yogyakarta: Deepublish
- Sawaludin, dkk., (2022). *Metode dan Model Pembelajaran*. Lombok: Yayasan Hamjah Diha
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Tahar, Irzan., dan E. (2016). Hubungan Kemandirian belajar dan hasil belajar pada pendidikan jarak jauh. *Jurnal Pendidikan RA*, 7(2), 91–101
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113. (diakses tanggal 1 Maret 2024).
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wardani, D. K., Suyitno, & Wijayanti, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 207–213.
- Warsono & Haryanto. (2012). *Pembelajaran Aktif Teori dan Assesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Winaryati, E. (2017). Model Pembelajaran "Wisata Lokal"(Implementasi Pembelajaran Abad 21).
- Wedyawati, N. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.
- Widiasworo, E. (2018). *Strategi pembelajaran edu tainment berbasis karakter* (1st ed.). Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Widoyoko, E.P. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wardani, D. K., Suyitno, & Wijayanti, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 207–213.

Yamin Martinis, (2013). Strategi & Metode Dalam Model Pembelajaran, Jakarta: GP Press Group, hlm. 82

Yuliyanto, A., Farikhin, I., Sofiasyari, I., & Rogibah, R. (2023). Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar.

Zainal Abidin, (2011) Penelitian Pendidikan,. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosda karya Hlm. 195-196