

## DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W. ((2021)). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui daring di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arfani, L. (2018). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018 ). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi ke-3)*. . Bumi Aksara.
- Asalamah, A. (2025). Analisis kemampuan matematika dasar siswa kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Eliyanora, E. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Metode Inkuiri di Kelas IV SDN 10 Koto BALINGKA Kabupaten Pasaman Barat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6),.
- Fadillah, B. N. (2023). Analisis Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar melalui Aplikasi Quizizz. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 3(2).
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Indiana University.
- Hamidah, H. K. (2024). Pengaruh model gamifikasi berbantuan Quizizz terhadap keterampilan komunikasi matematis dan motivasi belajar siswa. *urnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–12.
- Hapsari, L. Z. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(2), 651-660.
- Hikmah, S. N. (2023). Penerapan Model Inkuiri pada Materi Operasi Hitung Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 1(1), 12–22.
- Hosnan, M. (2017). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, K. R. (2022). *Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kemendikbudristek.

- Khabibullaev, S. K. (2024). Teaching Mathematics Through Quizizz Games to Improve High School Math Learning Outcomes. *American Journal of Pedagogical and Educational Research*, 24, 17–21.
- Kurniawan, M. W. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Online guna Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Kurniawati, R. B. (2022). Analisis kemampuan matematis siswa sekolah dasar pada pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 1–13.
- Masang, A. (2021). Hakikat Pendidikan: Suatu Tinjauan Filosofis. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* Vol. 1, No. 1, 1–12.
- Masuddi, S. J. (2022). Pengaruh Model Contextual Teaching Learning dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Mathematics., N. C. (2000). Principles and standards for school mathematics. NCTM.
- Melisania, R. &. (2025). Efektivitas penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Quizizz terhadap hasil belajar matematika. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 6(3), 576–586.
- Noor, F. (2018). Pendidikan dan Kualitas Bangsa. *Jurnal Penelitian Politik (Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia - LIPI)* Vol. 15, No. 2, 115–120.
- Rahman, A. A. (2023). Pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 120–130.
- Rizka, R. d. (2025). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Ruseffendi, E. T. (2018). Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSM. Bandung: Tarsito.
- Sadiman, A. S. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Sari, M. S. (2023). mplementasi Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Quizizz terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis SPLTV. *UWARA: Jurnal Wawasan dan Aksara* 3(1), 57–67.

- Sugiyono. (2022). etode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sumarmo, U. (2012). Berpikir dan Berpikir Matematik: Proses dan Pengembangan dalam Pembelajaran. STKIP Siliwangi.
- Supriatna Y, N. A. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DAN MODEL PEMBELAJARAN KONVENSIONAL DENGAN KONSEP DIRI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. Jurnal Visipena Volume 10, Nomor 2,.
- Supriyono, S. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 10(1), 45–52.
- Sutikno, S. (2015). Metode & Model-Model Pembelajaran: Menjadikan Proses Belajar Mengajar Lebih Menarik dan Efektif. Holistica.
- Taufina, T. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. Sukabumi: CV Jejak.
- Trianto. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Kencana.
- Widyastuti, R. T. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(3), 1120–1129.
- Wulandari, S. B. (2023). Development of a Quizizz-Based Mathematics Learning Assessment Tools to Improve Students' Concepts Understanding. Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika,. Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 7(1), 71–84.