

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sar, M. E. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Pelajar Tijue.
- Amalia, N. F., Aini, L. N., & Makmun, S. (2020). Analisis Tingkat Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ditinjau Dari Tingkat Kemampuan Matematika. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 97.
- Anam, S., Nashihin, H., Taufik, A., Mubarak, Sitompul, H. S., Manik, Y. M., Suparto, Arsid, I., Jumini, S., Nurhab, M. I., Solehudin, W., N. E., & Luturmas, Y. (2023). *Metode Penelitian (Kualitatif, Kuantitatif, Eksperimen, dan R&D)* (Padang). PT Global Eksekutif Teknologi.
- Angkatan, M. T. M. (2020). *Generasi Hebat Generasi Matematika*. PT.Nasya Expanding Management.
- Anita, N., Maghfuroh, L., Sutrisno, A. E., & Ariasih, R. A. (2023). *Biostatistik Dasar*. Kaizen Media Publishing dan Penulis.
- Anshori, M., & Iswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Pusat Penerbitan dan Percetakan UNAIR (AUP).
- Aprilia, P. N., Khoirunisa, F. S., Husna, A. M., & Asri, M. M. (2023). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Dengan Model dan Media Inovatif*. Cahya Ghani Recovery.
- Arifin, M., Syahputra, H., & Batubara, I. H. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. UMSU Press.
- Arrosyad, M. I., Yuliana, F., Nurjannah, S., & Marina. (2023). Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 01–13.
- Ayuningtyas, K. W., & Zulfah, N. (2021). Analisi Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Cahyani, H. D., Hadiyanti, A. H. D., & Saptorio, A. (2021). Peningkatan Sikap Kedisiplinan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 919–927.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 385–395.
- Fadhallah. (2020). *Wawancara*. UNJ press.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan

- Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5, 181–188.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ghodang, H., & Hantono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Konsep Dasar dan Aplikasi Analisis Regresi dan Jalur dengan SPSS*. PT.Penerbit Mitra Grup.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646.
- Hardisman. (2020). *Tanya Jawab Analisis Data : Prinsip Dasar dan Langkah-Langkah Praktis Aplikasi pada Penelitian Kesehatan dengan SPSS*. The First On-Publisher in Indonesia.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(1), 78–85.
- Hidayah, N., & Amin, M. (2023). Pengaruh Penerapan Asesmen Diagnostik Terhadap Semangat Belajar Siswa Kelas IV MI Ma'arif Ketegan Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(6), 245–255.
- Hidayat, A. A. (2019). *Cara Mudah Menghitung Besar Sampel*. Health Books Publishing.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50.
- Indra, I. M., & Cahyaningrum, I. (2019). *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104.
- Jamilah. (2020). Guru profesional di era new normal: Review peluang dan tantangan dalam pembelajaran daring. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 238.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 2580–1147.
- Juhaeni, Saffaruddin, Nuhayati, R., & Tanzania, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38–48.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Deepublish Publisher.
- Kurniawati, D., Ekayanti, A., Keguruan, F., Pendidikan universitas, I., & Ponorogo, M. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika.

*PeTeKa*, 3(2), 107–114.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Kusumastuti, A., Khoiron, A. M., & Achmadi, T. A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish Publisher.
- Lestari, I., & Arsyad, M. N. (2019). Kartu Kuartet Peristiwa Dan Tokoh Sejarah Sebagai Media Utomo Malang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran 2019*, 300–306.
- Lestari, S. D., Khamdun, K., & Riswari, L. A. (2023). Penerapan Model Make a Match dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Boloagung 02. *As-Sabiqun*, 5(2), 592–603.
- Marwa, Kresnadi, H., & Pranata, R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V SD Mujahidin Pontianak. *Journal on Education*, 06(01), 6760–6769.
- Matondang, Z., & Nasution, H. F. (2021). *Pengolahan Ekonomrika Dengan Eviews dan SPSS*. CV.Merdeka Kreasi Groub.
- Maulana. (2018). *Dasar-Dasar Konsep Peluang : Sebuah Gagasan Pembelajaran Dengan Pendekatan Metakognitif*. UPI Press.
- Maulana. (2019). *Pedagogi Matematika*. UPI Sumedang Press.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198.
- Muallimah. (2023). *Teknologi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. GUEPEDIA.
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 2655–7762.
- Mukhtazar. (2020). *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Absolute Media.
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *Journal of Primary Ad Childrens Edication*, 4, 261–280.
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161.
- Neolaka, A. (2014). *Metode Penelitian dan Statistik*. PT.Remaja Rosda Karya.
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115.
- Nurdiyana, T., & Indriyani, P. D. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Seni Kolaborasi*. Jejak Pustaka.
- Nurfadilah, A., Hakim, A. R., & Nurropidah, R. (2022). Systematic Literature Review: Pembelajaran Matematika pada Materi Luas dan Keliling Segitiga.

- Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–13.
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Tim CV Jejak.
- Padafing, A. (2019). Eksplorasi Etnomatematika dalam Mokodan Kain Tenun Motif Kui pada Kebudayaan Masyarakat Alor Suku Abui. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–8.
- Pakia, G. N. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Pakaian Adat Suku Mori di Sulawesi Tengah. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 2359–2367.
- Paramitha, D. S., Kusumawati, N., Mariani, & Hidayat. (2021). *Nilai Esensial*. Penerbit Insania.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Rahmawati, L. E., & Huda, M. (2022). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Muhammadiyah Universitas Press.
- Riswari, L. A., Ermawati, D., & Evanita. (2022). Pengembangan Aplikasi GIBRAN GIAT ( Game Edukasi Berbasis Android Jejak Petualangan Pada Pemahaman Konsep Persegi Matematika ) di SD 1 Jepang. *JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 11(2), 347–354.
- Riswari, L. A., Fitriana, V., Syafrudin, I. M., & Purnama, Y. A. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Catung untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Gammath : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(2), 74–82.
- Rosyidah, M., & Fijra, R. (2021). *Metode Penelitian*. Deepublish Publisher.
- Ruqoyah, S. (2021). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Edutrimedia Indonesia.
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Salfadilah, F., Prastowo, A., & Wibowo, Y. R. (2023). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Penilaian Kognitif Berbasis Hots Di Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 6(1), 36–45.
- Samin. (2022). *Berpikir Kritis Dengan Game Edukasi*. CV.Mega Press Nusantara.
- Sanyoto, B., Setiana, D., & Agustito, D. (2021). Eksplorasi Etnomatematika Pada Bangunan Masjid Agung Mataram Kotagede. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(3), 297–308.
- Sartika, B., Litik, Y., Argarini, D. F., & Utomo, I. B. (2023). Eksplorasi Etnomatematika Pada Artefak Peninggalan Sejarah Di Kota Ntt. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 79–88.
- Sastradinata, B. L. N. (2023a). *Transformasi Mindset dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Aktif*. Deepublish Digital.

- Sastradinata, B. L. N. (2023b). *Transformasi Mindset dalam Membangun Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Pembelajaran Aktif*. CV.Budi Utama.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Penerbit Deepublish.
- Setyawan, N. R., Wanabuliandari, S., & Ermawati, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD dengan Menggunakan Model PBL Berbantu Media Papan Madu. *Fondatia*, 7(1), 260–270.
- Setyawati, E., Wibowo, A., & Adilla, A. (2023). *Pengantar Pengujian dan Implementasi Sistem*. Indonesia, PT Mafy Media Literasi.
- Simbolon, I., Limbong, A., Tambunan, E. H., Rantung, G. A., & Simanjuntak, S. M. (2023). *Biostatistik*. Green Publisher Indonesi.
- Siregar, M. D., Dewa, I., & Partha, P. (2020). Mengatasi Masalah Belajar Membaca Melalui Tutor di SD Negeri 2 Selong. *Jurnal Konseling Pendidikan Siregar; Partha*, 4(1), 20–26.
- Sole, F. B., Nahak, R. L., & Bulu, V. R. (2021). *Konsep Dasar Matematika SD*. CV.Pena Persada.
- Sugiono. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV PUSTAKA ABADI.
- Sunhaji. (2022). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah*. Zahira Media Publisher.
- Supriyanto, A., & Miftahudin. (2019). *Explore Matematika*. Penerbit Duta.
- Suryana, D. (2024). *Matematika Jidil 1*. D.Sur.
- Tampomas, H. (2019). *Matematika Plus*. Ghalia Indonesia.
- Tohardi, A. (2023). *Metodologi Penelitian*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Tyas, D. N. (2021). Peningkatan Kemampuan Ecoliteracy Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema Pemanfaatan SDA Hayati dan Nonhayati untuk Siswa SD. *Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 10(2), 115–125.
- Ulfa, R. (2021). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 4, 196–215.
- Vassya, F. N., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 6 Boja. *IJES:International Journal Of Elementary School*, 3(2), 10–19.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., & Prasetyo, H. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Wardana, D. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian dan Pembagian Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 72–77.
- Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis, D. F., & Nugroho, O. F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kahoot Sebagai Inovasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 302–307.
- Wicaksono, A. A., Depra, L., Maharani, S., & Syahrial. (2022). Media Digital Dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3),

1349–1358.

Yaumi, M. (2019). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana.

Yuningsih, N., Nursuprianah, I., & Manfaat, B. (2021). Eksplorasi Etnomatematika pada Rancang Bangun Rumah Adat Lengkong. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(1), 1–13.

