

DAFTAR PUSTAKA

- Al- Qur'an Surah Al- 'Ankabut, Kudus: Al- Qur'an terjemah Bahasa Indonesia. Menara Kudus. Ayat 69.
- Al- Qur'an Surah Al- Insyirah, Kudus: Al- Qur'an terjemah Bahasa Indonesia. Menara Kudus. Ayat 5-6.
- Alfansyur, Andarusni dan Mariyani, "*Pemanfaatan Media Berbasis Ict "Kahoot" Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*", dalam Jurnal Bhineka Tunggal Ika, Volume (6), Nomor (2), November 2019.
- Andarini, Tri dkk, "*Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar*", dalam jurnal Inkuiri, Vol 1, No 2, 2012.
- Ardiansyah, M. "*Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif*" dalam jurnal Matematika Ilmiah vol. 6.2. 2020.
- Arifin, Zaenal. "*Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian*", Jurnal The Original Research of Mathematics 2, No 1. 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Bagiyono, "*Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1*" dalam jurnal Widyanuklida, Vol. 16 No. 1, November 2017: 1 -12 ISSN 1410-5357.
- Budiyono, *Statistik untuk Peneltian*. Surakarta: UNS Pers. 2009.
- Dewi, Cahya Kurnia. "*Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*". Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Ebner, Martin & Andreas Holzinger. *“Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: An example from civil engineering”*, dalam jurnal *Computers and Education* 49. 2007.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara: 2009.
- Hamzah, Ali. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014.
- Ibrahim, Doni Septumarsa dan Suardiman, Siti Partini.. *“Pengaruh Penggunaan E-Learning terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematikasiswa Sd Negeri Tahunan Yogyakarta”*, dalam jurnal *Jurnal Prima Edukasia* volume 2 nomor 1, 2014.
- Jihad, Asep & Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo. 2010.
- Kristiana, Ina. *“Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi”*.
- Mustakim, *“ Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika”*, dalam jurnal *Teknologi Pendidikan*, Vol.6, No. 1, April 2013.
- Musthofa, Ali. *“LP Ma’arif NU Luncurkan Aplikasi Ammanu untuk Permudah Belajar Siswa”*, Jawa Pos Radar Kudus, 10 September 2020, diakses pada tanggal 20 Februari 2021 pukul 17.00 Wib, <https://radarkudus.jawapos.com/read/2020/09/10/213179/lp-maarif-nu-luncurkan-aplikasi-ammanu-untuk-permudah-belajar-siswa>
- Novitasari, Dian. *“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa”* dalam *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, Vol. 2, No. 2, Desember 2016.

- Nugraha, Hendra. *“Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pagaden Kelas Viii Dengan Gamification Kahoot”* dalam Jurnal UJMES, Volume 03, Number 01, Januari 2018.
- Purwanto, Yulis dan Swaditya Rizki, *“Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran”*, dalam jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro, Vol. 4, No. 1 2015.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar. Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Saputra, M. Eko Arif dan Mujib, *“Efektivitas Model Flipped Classroom Menggunakan Video Pembelajaran Matematika terhadap Pemahaman Konsep”*, dalam jurnal Jurnal Matematika,1(2), 2018.
- Sari, Dian Maya dan Sahat Siagian, *“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut”*, dalam jurnal Teknologi Pendidikan, Vol.6, No. 1, April 2013.
- Siagian, Muhammad Daut. *“Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika”*, dalam Jurnal MES (Journal of Mathematics Education and Science) Vol. 2, No. 1, Oktober 2016 ISSN: 2528-4363.
- Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Cet ke-22. 2015.
- Suprijono, Agus. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009.
- Utami, Yuliza Putri dan Derius Alan Dheri Cahyono, *“Study At Home: Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Proses Pembelajaran Daring”*, dalam jurnal Jurnal

Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR), Vol. 1, No. 1, Juni 2020, 20-26.

Wijayanti, Rica dkk, "*Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot*", dalam jurnal SIGMA, Volume 5, Nomor 1, September 2019.

Wildan, Ahmad. "*Efektivitas Pemanfaatan video pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di MAN Salatiga*", Skripsi, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang, 2014.

