

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggoro, B. S. (2015). Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solving untuk mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif matematis Siswa. *Al-Jabar ; jurnal Pendidikan Matematika*, Hal 122-129.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan. *MUALLIMUNA : JURNAL MADRASAH IBTIDAIYAH*, 1-12.
- Dasopang, M. d. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*.
- Drs.Paulus Wahana, M. (2016). *Filsafat Ilmu Pengetahuan*. Yogyakarta: Pustaka Diamond.
- Eko Risdianto, M. (2019). Analisis Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Universitas Bengkulu*.
- Fadhilaturrahmi. (2017). Penerapan Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Eduhumaniora*, Hal 109-118.
- Ghozali, I. (2017). Pendekatan Scientific Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik, Vol. 04 No.01*.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Modelpenelitian Dalam Bidang Pendidikan. 11-26.
- Istiqlal, M. (t.thn.). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 2 Nomor 1*, 43-54.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran*. Jakarta: Kementrian Pendidikandan Kebudayaan RI.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Paket Guru Matematika Kelas X*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kemendikbud. (2017). *Buku Paket Siswa Matematika Kelas X*. Jakarta: Menteri pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*.
- Maryani, D. (2014). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bangun Ruang Matematika. *Journal Speed*.
- Maryani, I., & Fatmawati, L. (2015). *Pendekatan Saintifik Dakam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- MUSFIQON, M., & NURDYANSYAH. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center Sidoarjo.
- Ningrum, G. D. (VOL.9 NO. 1 2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot ! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN*, 01-81.
- Nugroho, A. A., & dkk. (2017). Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, Hal 197-203.
- Pello, Alfa Charisma Sardjono. (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA IPh 2 Surabaya. "Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika 8, no.2 : 89-100
- Permendikbud nomor 81a tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum
- Purnamasari, A., & Rochmawati. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan. Volume 03 Nomor 01*, 0-216.
- Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Matematikaterpadu Kurikulum 2013 Versi 2016. *JTIEE*.
- Rhosalia, L. A. (2017). Pendekatan Saintifik (Scientific Approach) Dalam Pembelajaran Tematik Terpadukurikulum 2013 Versi 2016. *JTIEE, Vol. 1 No.1*.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variable-variable penelitian*. Bandung : CV Alfabeta.

- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*.
- Sartika, & Octafianti, M. (2019). Pemanfaatan Kahoot Untuk Pembelajaran Matematika Siswa Kelas X Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Journal On Education*, hal 373-385.
- SHOFFA, S. (2009). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pmrpada Pokok Bahasan Jajargenjang Dan Belahketupat. *Didaktis*, Hal 1-67.
- Sudijono, A. (1987). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sufairoh. (2016). Pendekatan Saintifik & Model Pembelajaran K-13. *Jurnal Pendidikan Profesional*, VOLUME 5, NO. 3.
- Thiagarajan, S., & dkk. (1974). Instructional Developmentfor Training Teachers of Exceptional Childern. Washington DC. *National Cente for Improvement Educational System*.
- Wibowo, E., & Pratiwi, D. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker Materi Himpunan. *Desimal : Jurnal Matematika*, 147-156.
- Widyawati, S. (2016). Pengaruh Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas Ix Smp Di Kota Metro. *Iqra' ; jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* , 47-68.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainuddin. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistik Mathematic Education (Rme) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *SIGMA*, Hlm 1-7.