

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., & Pranansa, A. G. (2020). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Sistem Manajemen Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Journal Of Administration and Educational Management (Aligment)*, 3(1), 1-10.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64-74.
- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi QuizWhizzer Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 7(6), 222-231.
- Ainiyah, Laala, & Sugiyono, S. (2016). Identifikasi Miskonsepsi Siswa dalam Materi Geometri pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Punggelan. *Jurnal Pedagogi Matematika*, 5 (1).
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, MA, Fitri, FK, & Apriyadi, DW (2022). Implementasi kuiswhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2 (7), 698-706.
- Anggraeni, D., & Adrinoviarini, A. (2020). Strategi Pengawasan Terhadap Ujaran Kebencian Di Media Sosial Pada Pemilu. *Al Wasath Jurnal Ilmu Hukum*, 1(2), 99-116.
- Ardy Pamungkas, R., & Husni Thamrin, S. T. (2020). Pengembangan media pembelajaran menggunakan kodular pada materi percabangan dan perulangan guna meningkatkan pemahaman siswa (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Baharun, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran pai berbasis lingkungan melalui model sure. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 14 (2), 231-246.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing,
- BP, G. A., & Haryudo, S. I. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis macromedia flash 8 pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *J. Pendidik. Tek. Elektro*, 5(2), 601-607.
- Darmadi, D., Sanusi, S., Rifai, M., & Nartini, N. (2023). Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Ditinjau Dari Soal Yang Diberikan. *Maras : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(3), 392-399.
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, NH (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi *QuizWhizzer* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 117-123.

- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25-34.
- Falah, B. N., & Fatimah, S. (2019). Pengaruh gaya belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika siswa. *Euclid*, 6(1), 25-34.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Gumilang, MR, Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan media komik dengan model problem pose untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika. *Jurnal Medives : Jurnal Pendidikan Matematika IKIP Veteran Semarang*, 3 (2), 185-196.
- Hafidz, M., & Masriyah, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk pembelajaran permutasi dan kombinasi. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(2), 126-135.
- Haryati, N. (2015). Hubungan minat belajar dengan prestasi belajar matematika siswa kelas v sd se-gugus wonokerto turi sleman tahun ajaran 2014/2015. *Pendidikan Dasar*, 4 (13).
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Grup.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia?. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 10(1), 12-28.
- Indonesia, P. R.(2006). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Islamiah, I. D. (2019). Pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal on Education*, 1(2), 451-457.
- Juhaeni, J., Cahyani, EI, Utami, FAM, & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran dan Pengembangan*, 3 (2), 58-66.
- Karima, UL, Rahmawati, A., & Rohmatin, DN (2024). Pengembangan media pembelajaran operasi aljabar berbasis articulate storyline dengan bantuan quizwhizzer untuk mendukung pemahaman konsep. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7 (2), 323-336.
- Khoridah, F., Prasetyawati, D., & Baedowi, S. (2019). Analisis penerapan metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) dalam kemampuan menulis permulaan. *Journal for lesson and Learning Studies*, 2(3), 396-403.
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran e-komik untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 939-946.a

- Kumala, A., & Winardi, S. (2020). Aplikasi Pencatatan Perbaikan Kendaraan Bermotor Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 4(2), 112-120.
- Lasmi, L. (2023). Pengembangan E-Book Berbasis Penalaran Spasial Siswa SMP Kelas VIII Dalam Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Doctoral dissertation, IKIP PGRI Pontianak).
- Mashuri, S. (2019). Media pembelajaran matematika. Deepublish.
- Meslita, R., & Wahyuningsih, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan Quizwhizzer. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1273-1280.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174-184.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Noor, J. (2011). Metodologi penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nurhayati, E., Andayani, Y., & Hakim, A. (2021). Pengembangan E-Modul Kimia Berbasis STEM Dengan Pendekatan Etnosains. *Chemistry Education Practice*, 4(2), 106-112.
- Oktaria, N., Mulyono, H., & Kurniawan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PeTeKa*, 6(4), 796-806.
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17-22.
- Pratamawati, M. H. S., Hidayat, T., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Hubungan Minat Belajar dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3270-3278.
- Rahmah, D. A., & Abadi, A. P. (2020). Kesulitan belajar siswa pada proses pembelajaran matematika. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1d).
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 859-873.
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smarthphone untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 954-969.
- Rizqiyani, Y., Anriani, N., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan e-modul berbantu kodular pada smarthphone untuk meningkatkan kemampuan

- literasi matematis siswa SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 954-969.
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. (2020). Pembuatan Aplikasi Mobile” Wonderful of Minangkabau” sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. *Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88-94.
- Safitri, M., & Aziz, MR (2022). Bahan Ajar Digital Matematika Berbantuan Kodular. *Duconomics Sci-Meet (Pertemuan Sains Pendidikan & Ekonomi)* , 2 , 93-103.
- Salsabila, S. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Smartphone Menggunakan Kodular Untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi di Kelas 7 SMP (Doctoral dissertation, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa).
- Salsabila, S., Anriani, N., & Santosa, C. A. H. F. (2023). Pengembangan e-modul pada android menggunakan kodular untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa. *Teorema: Teori dan Riset Matematika*, 8(1), 1-10.
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022, October). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022, October). Pengaruh aplikasi Quizwhizzer terhadap minat belajar siswa kelas IV pada materi sumber energi. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Susmariani, N. K., Widana, I. W., & Adi, I. N. R. (2022). Pengaruh model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis blended learning dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 230-239.
- Widiyatmoko, A., Taufiq, M., Purwinarko, A., Wusqo, IU, & Darmawan, MS (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Game Pencemaran Lingkungan Terhadap Peningkatan Pemahaman Konseptual dan Kesadaran Lingkungan Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan* , 3 (4), 691-700.
- Widoyoko, RDT (2016). Pengaruh model pembelajaran lempar bola salju dan rasa percaya diri terhadap keterampilan berbicara siswa kelas viii smp negeri di Kabupaten Pacitan (Disertasi Doktor, UNS (Universitas Sebelas Maret)).
- Yuliana, R. R. (2023). Pengembangan Media M-Learning Berbasis Android Berbantu Website Kodular Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP N 2 Tanggeran Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2022/2023 (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).