

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Abidin, Yunus. (2018). *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung : PT Refika Aditama.
- Adelia, Nurul. (2018). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Geogebra di Kelas VIII SMP Negeri 27 Medan T.A 2018/2019*. Medan : UNIMED. (Skripsi Strata 1, 2018).
- Akmil, A.R. & Yusmet, A. (2012). Implementasi CTL dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1):24-29.
- Anam, Khoirul. (2017). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri, Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azni, Tengku Neti. & Jailani. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Trigonometri Berbasis Strategi Pembelajaran Inkuiri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(2):284-295.
- Daniel, Siti Humairah. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Kahoot! untuk Pembelajaran Jarak Jauh(Daring) dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika pada Siswa SMA Free Methodist 1 Medan T.A 2020/2021*. Medan : UMSU. (Skripsi Strata 1,2021). Diakses pada 1 April 2022, dari <http://repository.umsu.ac.id>.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa Harus Belajar Matematika*. Medan : Perdana Publishing.
- Kanginan, Marthen. & Terzalgi, Yuza. (2013). *Matematika Wajib Untuk SMA-MA/SMK Kelas X*. Bandung : Yrama Widya.

- Kemdikbud. (2014). *Buku Guru Matematika SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi*. Jakarta : Kemdikbud.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Proses*. Jakarta : Kemendikbud.
- Maulidah, E., Syaf, A.H., Rachmawati, T.K., & Sugilar, H. (2020). Berpikir Kritis Matematis dengan Kahoot. *Jurnal Analisa*, 6(1):19-27.
- Mulyana, Anni. (2019). *Model Pembelajaran Inkuiri*. Diakses pada 1 April 2022, dari <https://ainamulyana.blogspot.com/2015/12/model-pembelajaran-inkuiri.html>.
- Muryani, Asrianti. & Purwanti, Kartika Yuni. (2021). Pengaruh Model Inkuiri Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 4(1):1-12.
- Priatna, Nanang. & Sukamto, Tito. (2016). *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Matematika untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Bandung : Grafindo Media Pratama.
- Rahadi, M.R., Satoto, K.I., & Windasari, I.P. (2016). Perancangan Game Math Adventure sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 4(1):44-49.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sari, Anisa Yunita. & Rofiyarti, F. (2017). TIK untuk AUD : Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak Pedagogi. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3:164-172.

Sumarmo. (2013). *Kumpulan Makalah Berpikir dan Disposisi Matematika serta Pembelajarannya*. Jurusan Pendidikan Matematika : FMIPA UPI.

Thabroni, Gamal. (2021). *Model Pembelajaran Inquiry Learning(Penjelasan Lengkap)*. Diakses pada 1 April 2022, dari <https://serupa.id/model-pembelajaran-inquiry-learning-penjelasan-lengkap/>.

Yuhatriati. (2012). *Pendekatan Realistik dalam Pembelajaran Matematika*. Medan : UNSYIAH.

