

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2013). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Agustina, L., dan Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Sosiomadika*, 1-7. Retrived from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* . Yogyakarta: Diva Press.
- Andi Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Jakarta : Kencana Prenamedia Grup.
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2015). Pemanfaatan Kahoot sebagai quiz game interaktif bagi pendidik di Kabupaten Gowa. 526–529. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Sosiomadika*, 1-7.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : rineka cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- BNSP. (2007). Kegiatan Penilaian Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah. *Bulletin*. 1(II). Hlm. 1-24
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamidah, N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora Inspire Pada Materi Relasi dan Fungsi Kelas X*. SKRIPSI. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Lampung.
- Hamzah, A & Muhlisrarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hanifah, dkk. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Terapan Universitas Jambi*, Vol4 No (2), 170.

- Kosasih, E. (2016). *Jenis-Jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMA/ MA/ SMK*. Bandung: Yrama Widya
- Nurhayati Enung. (2019). *Cipta Kreatif Karya Sastra*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Priyanti, N. W. I., Santosa, M. H., & Dewi, K. S. (2019). Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context. *Language and Education Journal Undiksha*, 2(2), 71–80.
- Semi. M. Atar. (1993). *Anatomi Sastra*. Jakarta : Angkasa.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, dkk. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media.
- Susilana, R & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Yolanda, F & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *Supremum Journal of Mathematics Education*. 2(IV). Hlm. 170-177.
- Zakiy, M. A., Syazali, M., & Farida, F. (2018). Pengembangan Media Android dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S (Journals of Mathematics Education)*, 1(2), 87-96. Tersedia: <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/377>.