

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, Rizky Gita. (2016) “*Rancangan Bangun Aplikasi Game Fun With Physic Berbasis Android*”. Jurnal Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makasar. hal. 21
- Acharya, Raj. B. (2017). “*Factors Affecting Difficulties In learning mathematic by mathematic learners*”. International journal of elementary education. hlm. 8
- Anwar. (2004). *Pendidikan kecakapan hidup (life skills education)*. Bandung: Alfabeta.
- Anwar. (2004.) “*Pendidikan Kecakapan Hidup. Konsep Dan Aplikasi*”. Bandung: CV Alfa Beta.
- Arsyad Azhar. (2017 ) “*Media pembelajaran*”. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2007) *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo persada.
- Borg and Gall. (2003). *Educational Research. An Introduction*. ed. tujuh (New York: Pearson Education. Inc. h. 572
- Danim, Sudarwan (2013). *Media Komunikasi Pendidikan Pengembangan Profesi Guru* Jakarta: Bumi Aksara.
- Dantes, Nyoman. Dkk. (2021). “*Peningkatan Literasi Sekolah Dan Literasi Numerasi Melalui Model Blanded Learning Pada Peserta didik Kelas V SD Kota Singaraja*”. Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.1. No.3. hal.270
- Depdiknas. (2002). *Pendidikan berorientasi kecakapan hidup (life skill) melalui pendekatan broad-based education*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Ekowati. D. W., dkk. (2019). ” Literasi Numerasi Di SD Muhammadiyah”. ELSE (Eleemetary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar. hal. 93
- Fikri, Hasnul., dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: penerbit Samudra biru.
- Gogahu, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Story Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Peserta didik Sekolah Dasar.” Hal.23-25
- Greenstein. (2012). *Assessing21st Century Skills. A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. USA: Corwin.

- Hamaliki, Oemar. (1995) “*Kurikulum Dan Pembelajaran*”. Jakarta. Bumi Aksara. cet 1. hal 23
- Han (2017). “*Materi Pendukung Literasi Numerasi*”. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta. hal.15
- Han dkk. (2017). *materi pendukung literasi numerasi*. Jakarta: kementerian Pendidikan dan kebudayaan.
- Han, Weilin (2017). *Materi Pendukung Literasi Numerasi*. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hitami, Munzir. (2004). *Mengonsep Kembali Pendidikan Islam*. Riau: Infinite Press.
- Ibrahim, Nurwahyuningsih. dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Peserta didik SMP*. *Jurnal Refleksi Edukatika*. vol. 8 no. 1 hal. 81
- Indrawati, Fiqi Annisa., dkk. (2019). *Pengaruh Selfefficacy Terhadap Kemampuan Literasi Matematika Dan Pembentukan Kemampuan 4C*. Semarang: Universitas Semarang. hal. 32
- Indroyono, Jati muliawan. (2017) “*pengembangan kuis interaktif “student explore” untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik materi peninggalan dan tokoh Sejarah masa Hindu-Budha kelas V di MIAI-Khaeriyah kota Semarang*”. hal. 110-116
- Kemendikbud. (2020). *AKM dan Implikasinya pada Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lamada, Rahman, dkk. (2020.) “*Analisis Kemampuan Literasi Peserta didik SMK Negeri Di Kota Makasar*”. *Jurnal MEKOM (Media Komunikasi Pendidikan Kejuruan)*. Vol.6 No.1. Hal.180
- Maimunah. (2016) “*Metode Penggunaan Media Pembelajaran*”. *jurnal Al-Afkar* 5. no.1 hal 9-10
- Maimunah. (2016) “*Metode Penggunaan Media Pembelajaran*”. *jurnal Al-Afkar* 5. no.1: 9-10
- Mardhiyah, Rifa Hanifa. dkk. (2021) *Pentingnya Keterampilan Belajar Di Abad 21 Sebagai Tuntutan Dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. *Lectura: Jurnal Pendidikan*. hal. 29

- Masfufah., dkk. (2021). “*Analisis Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik Melalui Soal PISA*”. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika. 10(2). hal.291-300
- Masjaya., dkk. (2018). *Pentingnya Kemampuan Literasi Matematika untuk Menumbuhkan Kemampuan Koneksi Matematika dalam Meningkatkan SDM. PRISMA. Prosiding Seminar Nasional Matematika.. 1. hal.568-574.*
- Mukti, Abdul. ( 2004). “*Buletin LPM Edukasi Quantum Transformasi idealisme*”. Malang: UIN Maulana Malik brahim Fakultas Tarbiyah.
- Ninawati, Mimin., dkk. (2021) “*Pengembangan E-Modul Berbasis Software Ispring Suite 9*”. Jurnal Education FKIP UNMA 7. no 1: hal. 48
- Norris, dkk. (1990). *Evaluating critical Thinking*. Midwest publication. Hal.59
- Nuraini, Imam., dkk. (2020). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite 8 Di Sekolah Dasar*”. Jurnal VARIDIKA31 no 2..hal. 62-71
- Nurhanifah, Siti. (2018.) *Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di TK B TKIT Raudhatul Jannah Bogor. Skripsi.*
- Nurhayati. (2013). “*Pemberdayaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ramah Lingkungan,*” Jurnal Saintech 5. no. 1 hal 52.
- Nurhayati. (2013). “*Pemberdayaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Ramah Lingkungan,*” Jurnal Saintech 5. no. 1.hal 52.
- Nurkholis. (2013) “*pendidikan dalam upaya memajukan teknologi oleh: nurkholis doktor ilmu pendidikan. alumnus universitas negeri jakarta dosen luar biasa jurusan tarbiyah stain purwokerto*” 1. no. 1hal 24–44.
- Pakpahan, Andrew Fernando (ed al). *Pengembangan Media Pembelajaran.*
- Prasetyo, Yogi Agung. (2020) “*Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problembased Learning*”.
- Prasetyo, Yogi Agung. (2020) “*Pengembangan Nedia Pembelajaran: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problembased Learning*”.
- Prayogi. R. D.(2020) *Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan.* Manajemen Pendidikan.
- Pujiati,m (2018). *Analisis pemahaman konsep matemmatika peserta didik kelas IV SDN 3 Gumulung pada materi pecahan.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. 1 (hal 1)

- Putriana, Eflin Puput.( 2019) “*Penelitian Pengembangan Media Kuis Interaktif Berbasis Android Dengan Model Problembased Learning Pada Muatan Pelajaran IPA kelas IV A SD Negeri Wonosari 03*”. hal.91-97
- Ramadhona, Rossa. (2019.) “*8 Jam Pintar Membuat Kuis Berbasis ICT Bagi GURU*”. Sidoarjo: Uwais Inspirasi Indonesia. hal. 4
- Redhana, I Wayan. (2019). *Mengembangkan Keterampilan Abad Ke- 21 Dalam Pembelajaran Kimia*. Jurnal Inovasi Pendidikan kimia.
- Rianingtias, Okta. (2019) “*pengembangan kuis interaktif berbasis android sebagai media pembelajaran biologi bernuansa motivasi peserta didik kelas XI di SMA/MA*”. hal. 115-118
- Riduwan. (2013) *Dasar-Dasar Statistic*. Bandung. Alfabeta.. hlm. 40
- Rifai, Wafda Adita. (2015). “*Pengembangan Kuis interaktif Lingkungan Berbasis Android;*” Skripsi Program Studi Pendidikan Tehnik Informatika Fakultas Teknik Universitas Yogyakarta. hal.8
- Rosyada, Dede. (2004). *Paradigma Pendidikan Demokrasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Rosyid, Zaiful. (2020). “*Ragam Media Pembelajaran*”. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rufii. (2015) “*Developing Module on Constructivist Learning Strategies to Promote Students’ Independence and Performance,*” *International Journal of Education* 7. no. 1: hal 21.
- Sadiman, Arief S. (2008). *media pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, H. Syaiful. (2009). *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Salim., dkk. (2018) *Profil Kemampuan Literasi Matematis Peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 9 Kendari*. Ideal MathEdu.. 5(9). hal.594-602
- Saputra, dkk. (2017). “*Pembuatan Aplikasi Game Kuis “Pontianak Punye” berbasis android*”. jurnal khatulistiwa informatika 5. no. 2: 71-84
- Sari, Dewi Purnama. (2010) “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas,*” *Seminar Nasional Pascasarjana*. no. 979: 1–8.

- Sari, Dian purnama., dkk. (2018) “*Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri*”. jurnal pendidikan matematika 12. no. 2.
- Siskawati, Fury Styo, dkk. (2020) “*Profil Kemampuan Literasi Numerasi Di Masa Pandemi Cov-19,*” *Pedagogy : Jurnal Pendidikan Matematika* 1. no. 101: 258.
- Siskawati, Maya. (2016) “*Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Peserta didik*”. *Jurnal Studi Sosial* 4. no. 1.:75
- Sudarma. (2013) *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Depok. PT Raja Grafindo Persada.. hal.25.
- Sugiyono. (2009 )*Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujana, I Wayan Cong. (2019) “*Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia,*” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4. no. 1: 29.
- Sumarni, Sri. (2002) *Kajian Tentang Konsep. Problem. Dan Prospek Pendidikan Islam*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam Yogyakarta*. IAIN Sunan Kaljaga. Fakultas Tarbiyah. hal.175
- Sumiharsono, Rudy., dkk. (2017. ) “*Media Pembelajaran*”. *buku bacaan wajib dosen dan calon pendidik*. Pustaka abadi. hal. 13
- Suryani, Nunuk. (2020). “*Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*”. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Pusat Penilaian. (2019) “*Pendidikan.Panduan penulisan soal hots (higher order thinking skills)*”. Jakarta: Pusat Penilaian Pendidikan. Badan Penelitian dan Pengembangan kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Undang-undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Utami, Maulida Imania. (2021.) “*Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Peredaran Darah Manusia Peserta didik Kelas V Min 2 Kota Madiun*”. hlm. 87-93
- Wawancara Dwi Warnanik, S.Pd
- Wawancara Mohammad Shofiyulloh

Widiantari, Ni Kadek Kasi., dkk. (2022). “*Meningkatkan Literasi Numerasi dan Pendidikan Karakter dengan E-Modul Bermuatan Etnomatematika di Era Pandemi COVID-19,*” JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika) 10. no. 2. hal.332

