

DAFTAR PUSTAKA

- Amsari, Dina, Fakhrollah I Tama Umar , Nirmala Santi , dan Puspa Sari Nasution, "Pengembangan Media Berbasis PowerPoint Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika", *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4.3 (2022), 5039–5049 <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2978>.
- Arrasyid, Syafa'at Anugrah, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis 3D Berbantuan Blender Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN Palopo*, (Palopo: Skripsi IAIN Palopo, 2024).
- Asmaka, Ridduwan Agung, *Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019*. (Bojonegoro: Skripsi Ikip PGRI Bojonegoro, 2019).
- Hernawati, Kuswari, "Modul Pelatihan ISpring Presenter," *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (JMFF)* 5, No. 1 (2010): 1, <https://doi.org/10.24427/.5664>.
- Kamarullah, "Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita," *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika* 1, No. 1 (2017): 21-32, <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>.
- Kementrian Agama Republik Indonesia, "Qur'an Kemenag", 2022 <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/5?from=67&to=67> [accessed 1 Februari 2024]
- Kuncahyono, Beti Istanti Suwandayani, dan Abdurrohman Muzakki, "Aplikasi E-Test "That Quiz" Sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Indonesia Bangkok", *Jurnal Pendidikan* 11, No.2 (2020): 153-166, <https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4687>.
- Maryam, Ramadani Elia, Aripin, dan Rifaatul Maulidah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smartphone Menggunakan Powerpoint Inspiring pada Materi Teori Kinetik Gas," *Jurnal Eduscience (JES)* 9, No. 1 (2022): 243-254, <https://doi.org/10.36987/jes.v9i1.2594>.
- Maryatun, "Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahapeserta didik Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015", *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)* 3, No. 1 (2015), 1-13 <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.139>.

- Meilina, Nita, "Pengaruh model pembelajaran sel belajar terhadap kemampuan menemukan unsur-unsur intrinsik cerpen pada peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Tebing Syahbandar", *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP* 1, No. 1, 106.
- Meltzer, "The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics," *Jurnal Am. J. Physic* 70, No. 12 (2002): 1259-1268, <https://doi.org/10.1119/1.1514215>.
- Nabila, Nisrina, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Teorema Pythagoras," *Jurnal Syntax Transformation* 21, No. 1 (2020): 32-40, <https://doi.org/10.46799/jst.v1i4.44>.
- Okpatrioka, "Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan", *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, No. 1 (2023): 86-100, <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.
- Oktavia, Ririn, "Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Peserta didik", *OSF Preprints*, (2022): 1-7 <https://doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>.
- Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, dan Akbar Iskandar, *Pengembangan Media Pembelajaran, Cetakan I (Yayasan Kita Menulis, 2020): 1-182*.
- Pawana, Made Giri, Naswan Suharsono, dan I Made Kirna, "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek dengan Model Addie pada Materi Pemrograman Web Peserta didik Kelas X Semester Genap di SMK Negeri 3 Singaraja," *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha* 6, No. 1 (2015): 1–10, <https://doi.org/10.23887/jtpi.v6i1.1293>.
- Permana, Budi dan Gratiani Budi Pratita, "36 Jam Belajar Komputer Microsoft Powerpoint 2019", (Jakarta, Elex Media Komputindo, 2019), 1-88.
- Rachmadhani, Demelza, Heri Setiyawan, dan Friendha Yuanta, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft PowerPoint Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar", *JURNAL BASICEDU*, 6.6 (2022), 1-8 <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1419>.
- Rosdiana, Sumardin Raupu, dan Hilma, "Pengembangan Buku Saku Digital Berbasis STEM pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11, No. 3 (2022): 1818-1827, <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5664>.

- Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Penerbit CV. Rajawali, 1986), 1-336.
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan : Jenis, Metode Dan Prosedur*, Cetakan III, (Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri, 2013): 131.
- Septryanesti, Novita, dan Lazulva, "Desain dan Uji Coba E-Modul Pembelajaran Kimia Berbasis Blog pada Materi Hidrokarbon," *JKT (Jurnal Tadris Kimiya)* 4, No. 2 (2019): 202-215, <https://goi.org/10.15575/jkt.v4i2.5659>.
- Setyawan, Fariz, *Sejarah Teori Peluang dan Genetika Peluang* (Jakarta: PT Balai Pustaka, 2012): 1-22.
- Subchan, Winarni, Lukman Hanafi, M. Syifa'ul Mufid, Kistosil Fahim, Wawan Hafid Syaifudin, dan Sari Cahyaningtiyas, *Buku Guru Matematika*. (Jakarta: Buku Sekolah Elektronik, 2015): 1-592.
- Sukmadewi, Ni Md., I Md. Suarjana, dan Ni Wyn. Rati, "Pengembangan Audio-Visual Berbasis Ms . Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Kelas", *Journal Of Social Science Research* 3, No. 2 (2023): 857-872, <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.394>.
- Surata, I Ketut, I Made Sudiana, dan I Gede Sudirgayasa, 'Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi', *Journal of Education Technology*, 4.1 (2020), 22-27 <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24079>.
- Taqwa dan Sumardin Raupu, "Website-Based Academic Service Development with ADDIE Design in Higher Education," *Al-Ishlah Jurnal Pendidikan* 14, No. 2 (2022): 1511-1526, [10.35445/alishlah.v14i1.1323](https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i1.1323).
- Tegeh, I Made, *Model Penelitian Pengembangan* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014): 1-89.
- Varlitya, C R, dan M Riska, "Pemanfaatan Metode Game based learning Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Mahapeserta didik Ekonomi", *Pencerahan* 17, No. 2 (2023): 105-123, <http://jurnalpencerahan.org/index.php/jp/article/view/90>.
- Wahab, Abdul, Junaedi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Dra. Louise M. Saija, dan Agung Wicaksono., *Media Pembelajaran Matematika*, Cetakan I (Yayasan Penerbit Muhammad Zaini: 2021): 1-61.
- Wandah Wibawanto, *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Cetakan I (Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017): 1-159.

Warsita, Bambang, "Evaluasi Media Pembelajaran sebagai Pengendalian Kualitas," *Jurnal Teknodik* 17, No. 4 (2013): 438-447, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v17i4.581>.

Website, Jasa Mempercepat,"Artikel: Website 2 Apk Builder Pro," 26 Januari 2023. <https://medium.com/>.

Wibawa, Aisyah Cinta Putri, Hashina Qiamu Mumtaziah, Lutfiah Anisa Sholaihah, Rizki Hikmawan, "Game Based Learning (GBL) Sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal", *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)* 3, No. 1 (2021): 20.

Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh Game based learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar", *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, No. 3 (2020): 198-206, <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.

