

Daftar Pustaka

- Ahdar. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial". Jurnal Dinamika Penelitian, Vol. 18, No. 02, h.13.
- Afriansyah, Ekasatya Aldila. 2016. "Makna *Realistic* dalam RME dan PMR". Lemma, Vol. II, No. 2, h. 96.
- Amanda dan Putri. 2019. "Pengembangan Game Edukasi pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun". Jurnal of E Ahmad Afandi ducation and Information Communication Technology. Vol. 03, No. 02, h. 161.
- Asmiatun dan Putri. 2017. *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Bici. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Melalui Game Berbasis Power Point". Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Muhammadiyah Malang. Malang
- Dewi dan Izzati. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP". Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Vol. 8. No. 2, h.1.
- Fahrurrozi dan Hamdi. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Harini dan Sanjaya. 2010. *Panduan Cepat Menguasai PowerPoint 2010*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ibda. 2017. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Irsyad. 2016. *Aplikasi Android dalam 5 Menit Edisi Revisi*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Joenaidy, Abdul Muis. 2019. *Konsep dan Strategi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta.
- Khaerunnisa, dkk. 2018 "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018". Indonesian Journal of History Education. Vol. 6, No. 1, h. 31.

- Kustandi dan Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana. Laksana.
- Mahmud, Windu. 2018. *Bisnis Online*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana
- Mahnun, Nunu. 2012. "Media Pembelajaran (Kajian Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)". *Jurnal Pemikiran Islam*. Vol. 37, No. 1, h. 27.
- Maryatun. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media Program *Microsoft Powerpoint* Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol. 3, No. 1, h.15.
- Maulana, dkk. 2015. *Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Misbahudin, dkk. 2018. "Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran Efektifkah?". *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3, No. 1, h. 44.
- Mujinem dan Kawuryan. 2013. "Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*. Vol. 6, No. 2, h. 10.
- Nabila Nisrinabila. 2010. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point pada Materi Teorema Pythagoras". *Jurnal Syntax Transformation*, Vol. 1, No. 4, h. 32.
- Nur'aini, dkk. 2016. "Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan Kepercayaan Diri Siswa Pada Materi Menyederhanakan Pecahan". *Jurnal Pena Ilmiah*, vol 1. No.1, h.691.
- Nurhidayati, dkk. 2016. "Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab". *Jurnal Karinov*, Vol. 2, No. 3, 2019, h. 182. *Jurnal Karinov*. Vol 1, No. 1, h. 691.
- Nurjanah, Iki. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media PowerPoint Terhadap Kreativitas Mengajar Guru Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan". *Asatiza Jurnal Pendidikan*, Vol 1. No. 1, h. 40.
- Rayanto dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 : Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto dan Hatmawan. 2020. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rosanti, dkk. 2020. "Penerapan Multimedia Interaktif iSpring Suite 8 Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Menulis Bahasa Inggris Pada Pokok Bahasan Offering Help di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 1, h. 919.
- Saputro. 2011. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Setyadi, Danang. 2017. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika". *Satya Widya*, Vol 33. No. 2, h. 88.
- Siyoto dan Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Siregar, Nahrin Najib. 2019. "Perbedaan Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik dan Pendekatan Konvensional". *ITTIHAD*. Vol. III. No. 1, h. 28.
- Sumiharsono dan Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Sutarti, dkk. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utomo.
- Wibawanto, Wandah. 2020. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM UNNES.
- Yahya, Muhammad Amir. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Kelas X Program Studi Keahlian Elektronika Industri di SMK". Skripsi. Fakultas Teknik. Program Studi Pendidikan Teknik Elektro. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Yaumi dan Hum. 2014. *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yayuk, dkk. 2018. *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Yayuk, Erna. 2019. *Pembelajaran Matematika SD*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.