

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 7(3): 434.
- Agusti, Fika. 2014. "Media Pembelajaran." *Eprints.Umm.Ac.Id*: 10–36.
- Alhogbi, Basma G. 2017. "Improved Polypeptide Fitting with Glide." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>.
- Ammariyah, Hani. 2022. "Pengertian Dan Contoh Bilangan Bulat Matematika Kelas 7." *Ruang Guru*. <https://www.ruangguru.com/blog/pengertian-dan-contoh-bilangan-bulat>.
- Angguntari, Yusi Pratiwi, and Jaka Nugraha. 2019. "Pengembangan Papan Permainan Ludo Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administrasi Kelas X OTKP Di SMK Negeri 10 Surabaya." *Pendidikan Administrasi Perkantoran* 7(3): 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462/26984>.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Revisi. ed. Asfah Rahman. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Azizah, Anis, Dkk. 2021. "Analisis Disiplin Belajar Dan Minat Belajardengan Hasil Belajar Matematika Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips" 2: 1–8. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/24529>.
- Fransisca, Monica. 2017. "Pengujian Validitas, Praktikalitas, Dan Efektivitas Media e-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Ilmu Pendidikan Teknik Elektro* 2(1): 17–22.
- Gide, André. 2018. "Pengembangan Media Interaktif." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.: 5–24.
- Hamid, Abi Mustofa et al. 2020. *Media Pembelajaran*. ed. Tonni Limbong. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, A. 2019. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Materi Kenampakan Permukaan Bumi Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar." *Simki.Unpkediri.Ac.Id* 02(04). http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2019/14.1.01.05.0111.pdf
- .

- Izzaty, Agit Darojatil, Sunanah, and Meiliana Nurfitriani. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Pada Materi Operasi Pengurangan Kelas 3 MIS Sindangraja." *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* 17(1): 33–41. http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_buana_pendidikan/article/view/3139.
- Julianti, Dwi. 2022. "Operasi Aritmatika Dasar, Fungsi, Dan Pengertiannya." *Zenius*. <https://www.zenius.net/blog/operasi-aritmatika-dasar-pengertian-fungsi>.
- Manalu, Michael dkk. 2017. "Pengembangan Media Komik Matematika Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara." *Jurnal Elemen* 3(1): 35.
- Naira, Bindis. 2020. "Pengertian Desain: Fungsi, Tujuan, Prinsip, Dan Metode." *Written*. <https://written.id/desain/pengertian-desain/>.
- Ningsih, Sri Armiyanti, and Meyta Pritandhari. 2019. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI SMA PURNAMA TRIMURJO." *Jurnal Promosi Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 7(1): 50–59.
- Nurfallah, Mitha, and Dkk. 2021. "Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Selama Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3): 2425–37.
- Puri. 2021. "Pengertian Media Pembelajaran, Contoh Dan Manfaatnya Untuk Sekolah." *Pimtek*. <https://pintek.id/blog/media-pembelajaran/>.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. 1st ed. ed. Tristan Rokhmawan. Pasuruan: Lembaga Akademi & Research Institute.
- Riyana, Cepi. 2012. *Media Pembelajaran*. 2nd ed. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Sugiyono. 2019. "Research & Development (R&D)." In *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D*, ed. Sutopo. Bandung: Alfabeta, 396.
- Susanah. 2003. *4 Matematika Dan Pendidikan Matematika*. Banda Aceh. [file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/BAB II penganti Hudojo.pdf](file:///C:/Users/TOSHIBA/Downloads/BAB%20II%20penganti%20Hudojo.pdf).
- Yolanda, Nadila Sri, and Iswendi Iswendi. 2019. "Pengembangan Permainan Ludo Kimia Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X SMA/MA." *Edukimia* 1(2): 9–14. <http://edukimia.ppj.unp.ac.id/ojs/index.php/edukimia/article/view/17>.

Zahra, Sopa. 2020. “Pengembangan E-Modul Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Hasil Perkebunan Di Smk Ppn Lembang.” : 1–5.

Zainal Aqib, Ahmad Amrullah. 2019a. *Manajemen Belajar & Pembelajaran Di Sekolah*. 1st ed. ed. Fl. Sigit Suyantoro. Yogyakarta: Pustaka Referensi.

———. 2019b. “Pengelompokan Media Pembelajaran.” In *Manajemen Belajar & Pembelajaran Di Sekolah*, ed. Fl. Sigit Suyantoro. Yogyakarta: Pustaka Referensi, 121.