

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. ilyasa. (2018). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018. XVI(1).
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- fika agusti. (2014). *Media Pembelajaran. Eprints.Umm.Ac.Id*, 10–36.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyatiningsih, E. (2013). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang*. 35,110,114,120,121.
- Nuraini, I., Narimo, S., & Surakarta, U. M. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER. 1*.
- PRATAMA, A. (2016). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Ispring Dan Website 2 Apk Builder Kelas Iv Tema Tema 6 Di Sd/Mi*. 1–23.
- Retnosari, T. D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CONSTRUCT 2 TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR*. 17, 50.
- Rita, D., & Bahrin, K. (2021). Pengaruh Sistem Informasi Msdm Terhadap Kinerja Karyawan Pt.Guru Agung Mandiri Bengkulu. (*JEMS*) *Jurnal Entrepreneur Dan Manajemen Sains*, 2(2), 360–367.
- Sugama, R. D. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung*. 12–35.
- Sukriyatun, G. (1970). Volume 12, No. 1. *European Journal of Biochemistry*, 13(3), 592–592.
- Sulaikho, C. S. R. & S. (2022). *Pengembangan “ Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam*. 7(1).

- Suparyanto dan Rosad (2015). Manajemen Pemasaran. Yogyakarta: In Media (2015, 5(3), 248–253.
- Suratman, D. (2007). Pemanfaatan Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran. *Cakrawala Kependidikan, Vol. 5. No, 1–10.*
- Teni Nurrita. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. 3.*
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 03 Mei 2019, 2, 617–627.*
- Wijayanti, R., HERMANTO, D., & ZAINUDDIN, Z. (2019). Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran Realistic Mathematic Education (Rme) Dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot. *Sigma, 4(3), 1.*
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 5(2), 1027–1038.*
- Purwanto, Ngalim (2010). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sudijono, A. (1987). *Pengantar Statistik Pendidikan.* Jakarta: Rajawali Press.
- Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variable-variable penelitian.* Bandung : CV Alfabeta.
- Dianawati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Siswa SMA dalam Pembelajaran Matematika. Disertasi. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.