

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, W., & Herawati, A. (2019). Pengaruh Bauran Pemasaran (7p) Terhadap Pengambilan Keputusan Siswa Dalam Memilih Sekolah Berbasis Entrepreneur (Studi pada SMA Muhammadiyah 9 Surabaya). *Jurnal Ilmiah Administrasi Bisnis Dan Inovasi*, 2(2), 309–325. <https://doi.org/10.25139/jai.v2i2.1338>
- Afifah, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Scratch Pada Topik “Di Dapur” Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jerman Di Hotel. 5.*
- Atika, E. D., Mariani, M., & Mulyono, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Visual Thinking dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1881–1899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1442>
- Hayatin, N. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis web dengan Pendekatan kontekstual pada materi lingkaran Kelas VIII SMP. *Skripsi, Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.*
- Jauhari, H., & Kusmayadi, T. A. (2014). *Eksperimentasi Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Dan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Menggunakan Teknik Hypnosis In Teaching Pada Materi Geometri Siswa Kelas Vii Mts Di Kabupaten Ponorogo.*
- Karimah, D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Mengurutkan Bilangan Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas I MI At-Taraqie Malang.*
- Kustandi, C., & Bambang, S. (2018). *Media Pembelajaran Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.
- Nasution, S. (2018). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar- Mengajar.* Jakarta : Bina Aksara.

- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV*.
- Pangestu, P. (2021). *Hubungan Minat dan Cara Belajardengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru Tahun Ajaran 2017/2018*.
- Srintin, A. S., Setyadi, D., & Mampouw, H. L. (2019). Pengembangan Media Permainan Kartu Umino Pada Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 126–138. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.89>
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2018). *Media Pengajaran; Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda. online.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, Putria, & Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umar, H. S. (2016). *Pengembangan media interaktif untuk perolehan belajar konsep “kerangka tubuh” dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam*.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p65-76>
- Wulandari, M. (2022). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Perbandingan Siswa Kelas VII SMP*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi.