

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2003). *Pendidikan Dasar-Dasar Evaluasi*. Bumi Aksara.
- Dian, A., & Yunis, S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Mata Kuliah Analisis Vektor*. 3, 209–222.
- Haras, V. (2015). *Prezi? by Vindi Haras on Prezi Next*.
<https://prezi.com/njwjqlqu7sv/prezi/?fallback=1>
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Noperman, F. (2022). *INOVASI PEMBELAJARAN: Dari ide kreatif di kepala sampai praktik inovatif di kelas*. Laksbang Pustaka.
<https://books.google.co.id/books?id=2XtxEAAAQBAJ>
- Riduwan. (2015). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Robert, B. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media LLC. <https://doi.org/10.1007/98-0-38-09506-6>
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Salisatul Apipah, M. P. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS BERDASARKAN GAYA BELAJAR SISWA PADA MODEL PEMBELAJARAN VISUAL AUDITORI KINESTETIK DENGAN SELF ASSESSMENT*. Penerbit Tahta Media Group.
<https://books.google.co.id/books?id=L8E0EAAAQBAJ>
- Solehudin, T., Triwoelandari, R., & Kosim, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi untuk Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2), 163–171. <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.261>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Syahbana, A. (2015). *Trigonometri Dasar/oleh Ali Syahbana*. Deepublish.
<https://books.google.co.id/books?id=Cf1CDAAAQBAJ>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media.
<https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ>
- Yudi, R. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian pengembangan ADDIE & R2D2* (R. Tristan (ed.)). Lembaga academic & Research Institute.
https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false
- Yuli, yarsih jefvi. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi*

Prezi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X SMKN 2 Kota Bengkulu. 6.

Yulistiani, S. (2015). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA.*

Yusuf, R. M. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor Mohammad Yusuf Rodhi , Wasis. 03(02), 137–142.*

Yuyun, yuniarti sri. (2020). *SMA Negeri 1 Pedes Kabupaten Karawang. 1–36.*

Zainiyati, H. M. A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT. Kencana.*

<https://books.google.co.id/books?id=yBVNDwAAQBAJ>