

DAFTAR PUSTAKA

- Alghifaari, Muhammad Agung, dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash pada Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII SMP. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*. Vol. 1 No. 4 Hal. 669-681. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Alvionita, Elisa, dkk. (2019). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model *Guided Discovery Learning* pada Materi Barisan dan Deret untuk Siswa Kelas X SMK. *Aksiomatik*. Vol. 7 No. 1 Hal. 48-55.
- Arsid, Irfan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Mandiri Berbasis Macromedia Flash Materi Koordinat Kartesius. *ELIPS: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1 No. 1 Hal. 19-29.
- As'ari, Abdur Rahman, dkk. (2017). *Buku Pegangan Siswa Mata Pelajaran Matematika SMP/Madrasah Tsanawiyah Kelas VIII Semester 1 Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Asmal, M. dan Taufik, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon Terintegrasi Dengan Microsoft Office Powerpoint Pada Materi Koordinat Kartesius. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol. 4 No. 2 Hal. 112-122.
- Aspi, Muhammad dan Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*. Vol. 2 No. 64-73.
- Assyauqi, Moh Iqbal. (2020). Model Pengembangan Borg and Gall. <https://www.researchgate.net/publication/347999352>
- Batubara, Hamdan Husein. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Chaeruddin, Ahmad Sultan, dkk. (2021). Aplikasi Penunjuk Sistem Koordinat Kartesius Berbasis Microsoft Excel. *Jurnal Matematika*. Vol. 20 No. 1 Hal. 67-72. <https://journals.unisba.ac.id/index.php/matematika>
- Chotib, Sjahidul Haq. (2019). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*. Vol. 1 No. 2 Hal. 109-115.
- Cindarbumi, Festian. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Kolaboratif Aktif (KA)” untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pelajaran Matematika pada Peserta Didik Program Kejar Paket C PKBM Ki Hajar Dewantara Kecamatan Ngronggot Kabupaten Nganjuk. *JaMES: Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 1 Hal. 15-20.

- Darwanto dan Berta Apriza. (2021). Kesulitan Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* pada Mahasiswa PGSD saat Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 6 Hal. 5906-5915.
- Febrita, Yolanda dan Maria Ulfah. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Universitas Indraprasta PGRI*. Hal. 181-188.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hartutik, S., Widjanarko, M., Utaminingsih, S., & Pratama, H. (2022). *The Development of Interactive PowerPoint Game Media (POPOIN) in Jepara District Kindergarten*. *Asian Journal of Assessment in Teaching and Learning*, 12(1), 52-62. <https://doi.org/10.37134/ajatel.vol12.1.6.2022>
- Haviz, M. (2013). *Research and Development: Penelitian di bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. *Ta'dib*. Vol. 16 No. 1 Hal. 28-44.
- Heru. (2018). Pengembangan Multimedia Game Pembelajaran Matematika SMP. *JMEN: Jurnal Math Educator Nusantara*. Vol. 4 No. 1 Hal. 01-14.
- Hikmah, S.N. dan Maksar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa SMP Kelas VII dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 15-19.
- Khaeroni dan Nopriyani, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas V SD/MI Pada Pokok Bahasan Sistem Koordinat. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 5(1). 76-93.
- Khosi'urrohmah, Intan, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *E-learning* Berbasis Blogspot untuk Pembelajaran Mandiri Siswa pada Materi Koordinat Kartesius. *JCAR: Journal of Classroom Action Research*. Vol. 4 No. 4 Hal. 212-220. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Kristanto, Andi, M.Pd. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Manalu, Dewi Chatrin Esther dan Rachman, Andi. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Batik Berbasis Web Menggunakan Model Incremental. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*. Vol. 3 No. 1 Hal. 41-48.
- Mashuri, Sufri, M.Pd. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

- Masykur, Ruhban, dkk. (2018). Handout Matematika berbantuan Etnomatematika Berbasis Budaya Lokal. *Desimal: Jurnal Matematika*. 1 (1).73-79.
- Maydiantoro, A. (2021). *Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)*.
- Milala, Hendri Farta, dkk. (2022). Keefektifan dan kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 11 No. 2 Hal. 195-202.
- Muhlisotin, I., M. Ivan Ariful F. dan Anisa Fitri. (2021). Implementasi Model *Think Talk Write* (TTW) Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Tulis Peserta Didik. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. Vol. 6 No. 2 Hal. 207-216.
- Muthoharoh, Miftakhul. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri'*. Vol. 26 No. 1 Hal. 21-32.
- Olivia, Nesta. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 06 Kampung Lapai*. Universitas Bung Hatta. Padang.
- Purwatiningsih, R. dan Yundra, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Penerapan Sistem Radio dan Televisi Kelas XI TAV di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Vol. 8 No. 2 Hal. 299-305.
- Putri, L. A., dan Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32–39.
- Rizki, Azizah Fajar, dkk. (2022). Pengembangan Game Edukasi Pintar Memilih Makanan Bergizi Berbasis Android. *Seminar Nasional "Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Mandiri Berbasis Inovasi IPTEKS" LPPM-Universitas Muhammadiyah Purwokerto*. Vol. 4 Hal. 282-295.
- Rosidah, dkk. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Seminar Nasional Paedagoria: Universitas Muhammadiyah Mataram*. Vol. 2 Hal. 10-16.
- Rozie, Fachrur. (2018). Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran. *Widyagogik*. Vol. 5. No. 1-12.

- Ruseffendi, E.T. (2006). *Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam pengajaran Matematika untuk CBSA*. Bandung: Tarsito.
- Salsabila, Nilza Humaira, dkk. (2020). Pandangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Apakah Siswa akan Mudah Belajar dengan Permainan Edukasi?. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. Vol. 7 No. 2 Hal. 1-5. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat.index>
- Saputra, Hendra Gunawan dan Zinnurraim. (2018). Pengaruh Penggunaan Media MS PowerPoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 3 No. 1 hal. 11-19.
- Sari, A. C. & Kurniawati, N. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran REACT Berseting Think Talk Write dengan Bantuan Google SketchUp pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMP. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 141-149.
- Shoffa, Shoffan, dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro: CV Agrapana Media.
- Siregar, Eveline dan Ramadhani. (2022). Game Edukatif Berbasis PowerPoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 6 No. 2 Hal. 240-247.
- Slavin, Robert E. 2011. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik (Jilid 2)*. Jakarta: indeks.
- Suci, Zahratul, dkk. (2020). Pembelajaran Materi Koordinat Kartesius melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TAI Berbantuan Videoscribe. *Jurnal Peluang*. Vol. 8 No. 2 Hal. 1-10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawati, Wiwik, dkk. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*. Vol. 15 No. 1 Hal. 46-57.
- Suryandaru, N. A. dan Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*. Vol. 5 No. 6 Hal. 6040-6048.
- Ulumiyah, N., Ismanto dan Nurul Ilmiyah. (2022). Hasil Belajar Matematika dengan Bentuk Soal *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*. *JaMES: Journal of Mathematics Education and Science*. Vol. 5 No. 1 Hal. 31-36.

- Warmansyah, Jhoni. (2019). Efektifitas Game PowerPoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang. *Jurnal Ta'dib: IAIN Batu Sangkar*. Vol. 22 No. 2 Hal. 105-110.
- Wulandari, Suci. (2020). Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika di SMP 1 Bukit. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*. Vol. 1 No. 2 hlm. 43-48.
- Yusup, Febrianawati. (2018). Uji Validasi dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 7 No. 1 Hal 17-23.

