

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, R. F. (2020). Pengaruh Pre-Test Terhadap Tingkat Pemahaman Mahasiswa Program Studi Ilmu Politik Pada Mata Kuliah Ilmu Alamiah Dasar. *Menara Ilmu*, 14(01). <https://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/viewFile/1742/1491>
- Aji, R. B., Sidik, N., Siti,), Prodi, F., Fisika, P., Sunan, U., & Yogyakarta, K. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl)* 1). 1. <https://doi.org/10.14421/Kaunia.1084>
- Amin, N. F., Garancang, S. G., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar: Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14(1). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/pilar/article/view/10624/5947>
- Andriani, P. (2015). *Penalaran Aljabar Dalam Pembelajaran Matematika*. 8(1), 1–13. <http://jurnalbeta.ac.id>
- Andriyani, F., Zulkarnaen, R. H., & Pratama, F. F. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Sistem Tata Surya Dengan Menggunakan Media Ular Tangga. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (Jubpi)*, 1, 106–117. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V1i4.2008>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Pedagogis* (A. Syaddad, Ed.; Vol. 1). Cv. Kaaffah Learning Center. <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1639>
- Gagne, R. M., & Reiser, R. A. (1982). *Characteristics Of Media Selection Models*. 52. <https://psycnet.apa.org/doi/10.2307/1170264>
- Iskandar, Yuliati, Y., Suryani, Y., & Mulyati, S. (2023). The Effect Of Enterpreneurial Knowledge On Enterpreneurial Intention With The Mediation Enterpreneurial Attitudes, Subjective Nomrs, And Self-Efficacy. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 17(2). <https://doi.org/10.19184/Jpe.V17i2.43287>
- Kurbanoglu, S., Boustany, J., Špiranec, S., Grassian, E., Mizrachi, D., & Roy, L. (Ed.). (2015). *Information Literacy: Moving Toward Sustainability* (Vol. 552). Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-28197-1>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, Ed.; 2 Ed.). Prenadamedia Group. https://books.google.co.id/books?id=Rhvndwaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_vpt_read#v=onepage&q=volume&f=false
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/Jpte.V11n02.P195-202>
- Mulyati, S. A.-E. H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika Er*, 3(10.30656/Gauss.V3i1.2127), 64–73. <https://doi.org/10.30656/Gauss.V3i1.2127>
- Nctm. (2000). *Principles And Standards For School Mathematics* (Nctm, Ed.). https://www.nctm.org/uploadedFiles/Standards_and_Positions/PSSM_ExecutiveSummary.pdf
- Pratama, R. A. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7(1). <https://doi.org/10.33373/Dms.V7i1.1631>
- Purwanto. (2009). *Evaluasi Hasil Belajar* (Purwanto, Ed.; 1 Ed.). Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V Sd. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/Am.V7i4.2612>
- Rosiyana, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Google Sites Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Jarak Jauh Siswa Kelas Vii Smp Islam Asy-Syuhada Kota Bogor. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 5(2), 217–226. <https://doi.org/10.33369/Jik.V5i2.13903>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya / Dr. Arief S. Sadiman, M.Sc., Drs. R. Rahardjo, M.Sc., Anung Haryono, M.Sc., C.A.S., Harjito* (14 Ed., Vol. 332). Pt Rajagrafindo Persada.
- Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *Strategi Mengajar Multiple Intelligences* (A. Said, Ed.; 1 Ed.). Jakarta Timur: Kencana Prenadamedia Group.
- Sarji, N. A., & Mampouw, H. L. (2022). Media Petualangan Aljabar Berbasis Permainan Edukasi Untuk Siswa Smp. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 425–434. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V11i3.1491>
- Sibeua, Mustika, & Sinaga, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Aljabar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 6(02). <https://media.neliti.com/media/publications/561303-pengembangan-media-pembelajaran-ular-tan-16d4ec3a.pdf>
- Silaban, P. S. M. J., Putriku, A. E., Siahaan, S. D. N., & Suharianto, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar (Buku) Teori Ekonomi Mikro Berbasis Media Pembelajaran Aplikasi Android. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1230>
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Slameto, Ed.; Revisi). Jakarta Timur: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar Sudjana* (N. Sudjana, Ed.; 13 Ed.). Bandung: Remadja Rosdakarya.
- Sumarsih, S. (2022). Strategy For Implementing Online Learning In Bengkulu. *International Journal Of Educational Management And Innovation*, 3(1), 95–102. <https://doi.org/10.12928/Ijemi.V3i1.5698>
- Suprijono, A. (2009). *Cooperative Learning (Teori Dan Aplikasi Pakem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susilowati, N., Anam, R. S., & Supriyanto, T. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/igsj/article/view/63980>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2, 23–27. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Waseso, R. K., Fitriarsi, P., & Isroqmi, A. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Google Sites Pada Materi Statistika Viii Smp* (Vol. 13, Nomor 2). <https://doi.org/10.26877/Aks.V13i2.12018>
- Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Nomor 1). https://r.search.yahoo.com/_Ylt=Awrl1qma1uqzmxm8y12rlqwx;_Ylu=Y29sbwnzzzmeccg9zazeednrpzamec2vja3ny/Rv=2/Re=1722204981/Ro=10/Ru=https%3a%2f%2fmmaspul.E-Journal.Id%2fmgr%2farticle%2fdownload%2f1728%2f568%2f/Rk=2/Rs=Ngalakqpjgf194fgvpmp5rz_Ylc-

- Wayan Sumandya, I., & Gita Saraswandewi, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. Dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha* (Vol. 14, Nomor 1). <https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i1.59520>
- Yusri, A. Y. (2018). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Ddi Sibatua Pangkajene. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 407–418. <https://doi.org/10.31980/Mosharafa.V6i3.329>