

DAFTAR PUSTAKA

- Adyani, Laely., Rudiana Agustini., Raharjo. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbantuan Media Animasi Interaktif Berbasis Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*, Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya, Vol. 4 (2).
- Aprillina, Felicia., Grace Mulyono., dan Frenky Tanaya. 2019. *Perancangan meja dan kursi ergonomis sebagai fasilitas gaming*. Surabaya. JURNAL INTRA Vol. 7 No. 2, 2019, hal 775
- Argarini, Dian Fitri., Nok Izatul Yazidah., Anik Kurniawati. 2019. *Pengembangan Smart Book Materi Geometri Untuk Siswa Smp Berbasis Konstruktivisme*, Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Volume 8, No. 2.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media pengajaran*. Rajawali pers.
- Dahnar. 2022. *Penggunaan media powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Jurnal Aktualisasi Pendidikan Islam, Vol.17 no.2.
- Fitra, Doni. 2020. *Kegagalan hanya terjadi jika kita menyerah*. B.J. Habibie <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/muspres/3031-2/>. diakses pada tanggal 30 November 2023.
- Galih, Afista, pradana dan sekreningsih gita. 2019. “rancang bangun game edukasi amudra alat musik daerah berbasis andaoid.” madiun.
- Hanafi. 2017. *konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan*. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman. Volume 04. Nomor 02.
- Harmalis. 2019. *Motivasi Belajar Dalam Perspektif Islam, Indonesian Journal of Counseling & Development*. Vol. 01, No. 01.
- Hidayat, Fitria., Muhamad Nizar. 2021. *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. Volume 1. No. 1.
- Huda, Samsul. 2011. *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar*, Jurnal Penelitian Pendidikan, vol. 12, No.1.
- Khusnul, Safrina., dkk. 2014. *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele*. jurnal didaktik matematika: Vol. 1, No. 1

- Maydiantoro, Albet. 2021. Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Jurnal UNILA.
- Moeharti. 1983. *sistem sistem geometri*. jakarta: karunia uniesitas terbuka.
- Muhassanah, Nuraini. 2014. *Analisis keterampilan geometri siswa dalam memecahkan masalah geometri berdasarkan tingkat berpikir vanhiele*. jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika, Vol.2, No.1.
- Mushaf alquran surat ar-ruum surat ke 30 ayat 60
- Muthoharoh, miftakhul. 2019. *Media Powerpoint dalam pembelajaran*. Tasyri': Vol 6 No 1.
- Nugraha, Abel., Erlisnawati, Eva Astuti Mulyani. 2022. Pengembangan Media Power Point dan Spin Game dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Vol. 5. No. 2.
- Nur'aini, Indah L., dkk. 2017. *Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra*. Jurnal Matematika Vol.16 No.2.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Misykat, Volume 03, Nomor 01.
- Nurwijayanti, A., dkk, 2018. *The geometry ability of junior high school students in Karanganyar based on the Hoffer's theory*, Journal of Physics: Conference Series,
- Rianingtias, Okta. 2018. *pengembangan game edukasi berbasis android sebagai Media pembelajaran biologi bernuansa motivasi siswa Kelas xi di sma/ma. lampung*.
- Ridoi, Mohammad. 2018. *cara mudah membuat game edukasi dengan construct 2*. Malang: Sasusagame.
- S, Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani. 2018. *manfaat media dalam pembelajaran*. Medan. Jurnal AXIOM, Vol. 07, No. 1.
- Saputra, Very Hendra., Endi Febriyanto. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita*. Mathema Journal. Volume 1 (1).
- Siti Suprihatin. 2015. Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro, Vol.3.No.1.
- Sunzuphy, Cheppy. 2002. *media pembelajaran, Academia (Accelerating the world's research)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Warmansyah, Jhoni. 2019. *Efektifitas game Powerpoint dalam mengembangkan kemampuan matematika permulaan di TK Asyofa Padang*. Jurnal Ta'bid: vol 22 (2).
- Widiastuti, Nelly Indriani., Irwan Setiawan. 2012. *Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo*. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. Vol 1. No. 2.
- Windawati, Ririn., Henny Dewi Koeswanti.2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, Vol 5, No 2.
- Yulianto, Hanif Sri. *26 Kata-Kata Lucu dan Berkesan dari Patrick Star Idola Kaum Rebahan*. [https://www.bola.com/ragam/read/4628432/26-kata-kata-lucu-dan-berkesan-dari-patrick-star idola-kaum-rebahan?page=3](https://www.bola.com/ragam/read/4628432/26-kata-kata-lucu-dan-berkesan-dari-patrick-star-idola-kaum-rebahan?page=3). diakses pada tanggal 30 November 2023.