

## DAFTAR PUSTAKA

- Anantyartha, P., & Sari, R. L. I. (2017). Pengembangan Media Auto Play dengan Metode Means Ends Analysis ( MEA ) pada Matakuliah Genetika. *Seminar Pendidikan IPA Pascasarjana UM*, 2, 532–538.
- Bahri, A., Hidayat, W., & Muntaha, A. Q. (2018). Penggunaan Media Berbasis Autoplay Media Studio 8 untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa: Sebuah Inovasi Media Pembelajaran Using AutoPlay Media Studio 8 -based Media to Improve Students ' Activities and Learning Outcome: An Innovation of. *Proceeding Biology Education Conference*, 15(1), 394–401.
- Ferdi, Z. E., & Putra, F. (n.d.). *PEMBERDAYAAN GURU-GURU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUTOPLAY MEDIA STUDIO Autoplay Media Studio memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi penggunaan Autoplay Media Studio mampu meningkatkan lunak.*
- Irawati, M. (2018). *Profil Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Negeri 5 Yogyakarta pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Medi Pembelajaran Kahoot.* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
- Kartika, H. (2014). PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN SOFTWARE MATLAB SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DAN MINAT BELAJAR SISWA SMA. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 2(1), Article 1. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/119>
- Krisbiantoro, D., & Haryono, D. (2017). Game Matematika Sebagai Upaya Peningkatan. *Jurnal Telematika*, 10(2), 255–256.
- Meilani, R. I. (2017). *Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa ( The impacts of students ' learning interest and motivation on their learning outcomes )*. 2(2), 188–201.
- Mustika, M., Sugara, E. P. A., & Pratiwi, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Jurnal Online Informatika*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pratami, R. K. V. M., Pratiwi, D. D., & Muhassin, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika Pada Rumah Adat Lampung. *NUMERICAL: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 125. <https://doi.org/10.25217/numerical.v2i2.293>
- Puji, K. M., Gulö, F., & Ibrahim, A. R. (2014). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN BENTUK MOLEKUL DI SMA*. 59–65.
- Putri, W. R., & Junaidi, J. (2020). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Teams Games Tournament ( TGT ) dengan Reward and Punishment pada Pembelajaran Sosiologi di SMAN 3 Padang Universitas Negeri Padang Pendahuluan Pembelajaran adalah sebuah bentuk kegiatan para pe*. 1(4), 265–272.
- Rahmawati, W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Multimedia Autoplay untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas X MAN Malang 2 Kota Batu*. UIN Malang.
- Razak, A., & Rumainur, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Multimedia Auto Play Etnik Kalimantan Timur Terhadap Hasil Belajar Matematika Sd Fastabiqul Khairat Kelas Vi Di Kota Samarinda. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 2(1), 87. <https://doi.org/10.32934/jmie.v2i1.54>
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2015). *PEMBELAJARAN MATEMATIK MATERI ALJABAR*. 01(02), 458–464.
- Rumainur. (2016). *Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Autoplay Studio 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas XI MA Bilingual Batu Malang*.
- Shubhi, M. L. R., Widiyanti, & Yoto. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Autoplay Media Studio 8 Pada*

*Materi Turbin Air Program Keahlian Teknik Pemesinan Kelas X Di Smk Nasional Malang.*

Wulandari, D. A. (2016). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PELAJARAN IPA MATERI CAHAYA KELAS VIII DI SMP SKRIPSI.* Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.