

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I., (2018), Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1): 98-107.
- Aini, Y. I. (2021). Pemanfaatan rumah belajar pada pembelajaran di masa adaptasi kebiasaan baru. *Jurnal Teknodik*, 81-93.
- Alida, J. (2021). Pemanfaatan Media Powe Point Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas VIII SMP N 21 Kerinci. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1): 61-80
- Andini, L., & Azizah, U. (2021). Analisis Korelasi Keterampilan Metakognitif dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(2), 472-480.
- Anidar, J. (2017). Teori belajar menurut aliran kognitif serta implikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami*, 3(2), 8-16.
- Arief, H., Mulyana, E. A., Nurjanah, E., & Risnandah, Y. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Matematika melalui Pembelajaran Tutorial Berbasis Ispring. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1).
- Arif, F. (2020). The Influence of Learning Motivation on Student Learning Achievement: Comparative study Between Cooperative Learning and Peer Tutoring Model. In *The Fifth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-5 2020)* (pp. 310-319). Atlantis Press.

- Arifa, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Presenter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kimia Pada Materi Ikatan Kimia.
- Azhar, M. (2021). Teacher Competence in Making Learning Media of ICT-Based PowerPoint-iSpring with Emphasis on Three Levels of Representation. *Pelita Eksakta*, 4(1), 49-54.
- Budiningsih, A., (2012), Belajar dan Pembelajaran. Rineka Cipta, Jakarta.
- Bumi,A. (2013). Konsep Penerapan Kimia SMA. Bailmu: Jakarta
- Darmadi, H., (2017), Pengembangan Model Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa, Deepublish, Yogyakarta.
- Esra, M. E. Ş. E., & Sevilen, Ç. (2021). Factors influencing EFL students' motivation in online learning: A qualitative case study. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(1), 11-22.
- Fattayevna, K. D. (2022). Methodology Of Using Software Tools In The Conditions Of Innovative Education. *Central Asian Journal Of Mathematical Theory And Computer Sciences*, 3(10), 115-118.
- Hadewia, S. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI di MAN 2 Kota Palu. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 5(10), 701-705.
- Irwanto, I., & Nurmalatika, T. (2019). Implementasi Program Powerpoint Ispring dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerak Lurus dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tarongong Kidul Garut. *Edu Komputika Journal*, 6(2), 38-48.
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019.
- Kurnia, N., Darmawan, D., dan Maskur., (2018), Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan Ispring dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar

- Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1): 451-461.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Muderawan, I. W., Wiratma, I. G. L., & Nabila, M. Z. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(1), 17-23.
- Muderawan, I. W., Wiratma, I. G. L., & Nabila, M. Z. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 3(1), 17-23.
- Muslichatun, M., Ellianawati, E., & Wardani, S. (2021). Analisis Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Konsep Rangka Manusia Berbantuan Media Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Profesi Keguruan*, 7(1), 142-150.
- Nugiasari, V., & Guspatni, G. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint-iSpring Terintegrasi Multipel Representasi Kimia Pada Materi Asam Basa Kelas XI SMA/MA. *Entalpi Pendidikan Kimia*, 1(1).
- Nurfadhillah, S. (2021). MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pohan, R. F., (2017), Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran ATI (Aptitude Treatment Interaction) Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Jurusan IPA Kelas XI Pada Pokok Bahasan Hidrolisis, *Jurnal LPPM UGN*, 7(4): 18-30.
- Pritakinanthi, A. S. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMP Negeri 37 Semarang". Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan, Kurikulum dan Teknolgi Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.
- Rohani, (2010), *Pengelolaan Pengajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Rohmah, M. (2021). The Use Of Power Point Learning Media In Improving Subject Motivation The Effect Of Using Power Point Learning Media On Students' Learning Motivation At Smk Bina Islam Mandiri Kersana. *Al'adzkiya International Of Education And Social*, 2(1): 54-57
- Sani, R. A., (2019), *Strategi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers, Depok.
- Santi, L., & Guspatni, G. (2022). Development of PowerPoint-iSpring Learning Media on Redox Material for Class X SMA. *Edukimia*, 4(2), 076-083.
- Silitonga, P.M., (2014), *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*, FMIPA UNIMED, Medan.
- Sudarmo, Unggul. 2013. *Kimia Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Sudjana, N, (2000), *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algesindo, Bandung.
- Sugiyono, (2010), *Statistika Untuk Penelitian*, Alfabeta, Bandung.
- Supena, I., Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2021). The Influence of 4C (Constructive, Critical, Creativity, Collaborative) Learning Model on Students' Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 14(3), 873-892.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546.