

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR BERBASIS ANDROID DI SDN 1 JEPUN. *JOEICT(Jurnal Of Education and Information Communication Technology)*, 03(2).
- Ayuningrum, L., Kusuma, A. P., & Rahmawati, N. K. (2019). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pemahaman Belajar serta Penyelesaian Masalah Ruang Dimensi Tiga. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 5(1), 135.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v5i1.5277>
- Fatimah, S., & Syarwani, A. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN RUANG SISI DATAR. 1.
- Irmayanti, I., & Danial, D. (2019). EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PERMAINAN PADA SISWA SEKOLAH DASAR DI SINJAI SELATAN. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 90.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a10.2019>
- Nurbaiti, S., Anwar, R. B., & Sudarman, S. W. (2022). PENGEMBANGAN ALAT PERAGA BANGUN RUANG TIGA DIMENSI. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 198–205. <https://doi.org/10.24127/emteka.v3i2.1678>
- Pauweni, K. A. Y., Usman, K., Abdullah, A. W., & Rusydiy, R. (2019). DESKRIPSI PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 7(2), 37–44. <https://doi.org/10.34312/euler.v7i2.10336>
- Putra, M. T. M., Sari, A. K., & Risnasari, M. (2018). *Pengembangan Game Educative*

Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar.

Rahman, R. A., Tresnawati, D., & Sekolah Tinggi Teknologi Garut. (2016).

Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184–190. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184>

Safran, T. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Ring Target Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sampoiniet. *Serambi Konstruktivis*, 3(3).

<https://doi.org/10.32672/konstruktivis.v3i3.3458>

Sahara, R. I. A., & Nurfauziah, P. (2021). ANALISIS KESULITAN SISWA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR BERDASARKAN TAHAP BERPIKIR VAN HIELE. *JPMI: Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4).

<https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.911-920>

Subarinah, S. (2006). *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Depdiknas.

Sugiyono. (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN RND*.

ALFABETA.

https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_35efe6a47227d6031a75569c2f3f39d44fe2db43_1652079047.pdf

Suharjana, A. (2008). *Pengenalan Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di SD*. Pusat

Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Matematika Yogyakarta. <https://core.ac.uk/download/pdf/227142961.pdf>

Tezci, E. (2009). Teachers' effect on ict use in education: The Turkey sample. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1285–1294.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.228>

Wardhani, N. ely, & Rahmawati, I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA GAME

LABYRINTH ADVENTURE BERBASIS ANDROID SESUAI TAHAPAN PEMECAHAN MASALAH POLYA DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 8(1).

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/32990/29675>

Wulan, R., Atikah, C., & Suhendar, S. (2022). Development of mobile learning animation media to accelerate Arabic understanding of 1st grade elementary school students. *al-Ittijah : Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 14(1), 16–33. <https://doi.org/10.32678/al-ittijah.v14i1.6110>

Zakiy, M. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang. *IAIN Raden Intan*.

