

DAFTAR PUSTAKA

- A Cesaria & T Herman. (2019). Mathematical reasoning in geometry learning using Information and Communication Technology (ICT). IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series **1157** (2019) 042101 IOP Publishing doi:10.1088/1742-6596/1157/4/042101
- Amirullah. (2015). Populasi dan Sampel (Pemahaman, Jenis dan Teknik). *Bayumedia Publishing Malang*, 17(1993), 100–108. <https://doi.org/10.1007/BF00353157>
- Anggara, H. B., & Sekarwati, K. A. (2017). Pembuatan Aplikasi Game Pengenalan Luas dan Volume Bangun Ruang Berbasis Dekstop dengan Menggunakan Blender. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia 2017*, 19–24.
- Handriyantini, Eva. (2015). *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. (June 2009).
- Dwi Maryani. (2014). Pembuatan media pembelajaran interaktif bangun ruang matematika. *Jurnal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 6(2), 18–24. <https://doi.org/10.3112/SPEED.V6I2.1301>
- Dwiyono. (2017). *Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand. vol.7 NO.(2)*, 343–351.
- Dyta, S. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak untuk Mengenal Bentuk dan Warna Benda. *Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Anak Untuk Mengenal Bentuk Dan Warna Benda*.
- Hartanto, A. (2013). Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Balok Dengan Aplikasi Multimedia Interaktif di SD Negeri Teguh Sragen. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2(1), 85–89.
- Ilahi, A. (2015). Teknik Analisis Kuantitatif. *Teknik Analisis Kuantitatif*. Retrieved from <http://www.afdhalilahi.com/2015/01/teknik-analisis-kuantitatif.html>
- Komang Srianis, Ni Ketut Suarni, P. R. U. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Dalam Mengenal Bentuk. *E-Journal PG-PAUD*, 2(1), 1–11.
- Maryuliana, Subroto, I. M. I., & Haviana, S. F. C. (2016). Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala Kebutuhan Materi Pembelajaran Tambahan Sebagai Pendukung Pengambilan Keputusan Di Sekolah Menengah Atas Menggunakan Skala Likert. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 1(Vol

- 1, No 1: 2016), 1–12. Retrieved from <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/EI/article/view/829>
- Maarif, S. (2013). *APLIKASI SOFTWARE CABRI GEOMETRI PADA. I*, 261–270.
- Najichun, Mohamad., & Winarso, Widodo. (2017). *THE RELATIONSHIP OF STUDENTS ' PERCEPTION ABOUT THE MATHEMATICS TEACHER WITH STUDENTS LEARNING MATH RESULTS*. <https://mpr.aub.uni-muenchen.de/79263/> MPRA Paper No. 79263
- Park, H. (2012). Relationship between Motivation and Student ' s Activity on Educational Game. *Journal of Grid and Distributed Computing*, 5(1), 101–114.
- Pho, A., & Dinscore, A. (2015). Game-Based Learning Overview and Definition. *Tips and Trends*, (Spring 2015), 1–5. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_38
- Purnama, M. D., Irfani, M., & Elizabeth, T. (2016). *Rancang bangun aplikasi pembelajaran bangun ruang menggunakan unity 3d*. 1–10.
- Rahmatin, N., Pramita, D., Sirajuddin, S., & Mahsup, M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Bangun Ruang Dengan Metode Creative Problem Solving (CPS) Pada Siswa Kelas VIII SMP. *JTAM / Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i1.760>
- Rostika, D. (2008). Pembelajaran Volume Bangun Ruang Melalui Pendekatan Konstruktivisme untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (9).
- Safrina, K., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Teori Van Hiele. *Universitas Syiah Kuala*, 1(April), 9–20.
- Septianto, R., Tamrin, H., & Nugroho, Y. S. (2014). *Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Mobile Android*. (Media Pembelajaran), 1–14.
- Sukirman. (2017). *Peningkatan Atmosfer Belajar Siswa Generasi Digital Native Melalui Pembelajaran Berbasis Game*. 345–351.
- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2016). *Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas Iii Sd Negeri 200407 Hutapadang*. 3(1), 35–42.
- Tirtamayasandi, A. P. (2018). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Game*.
- Tohir, M., & Jember, U. (2018). Hasil PISA Indonesia Tahun 2015 Mengalami Peningkatan. *ResearchGate*, (December 2016), 2015–2017.

- Triyanto, E., Anitah, S., & Suryani, N. (2013). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 226–238.
- Ucus, S. (2015). Elementary School Teachers' Views on Game-based Learning as a Teaching Method. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 401–409. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.216>
- Utama, A. P., & Irsyadi, F. Y. Al. (2018). *Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Untuk Kelas 6 Sd Berbasis Android*.
- Weigand, Hans Georg et al. (2016). The Legacy of Felix Klein. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-99386-7>
- Wibowo, E. J. (2013). *Profil Menu Penge Kubus Balok Gambar Mengenal Bangun Gambar Latihan*. 2(1), 75–78.
- Zimmerman, S. (2019). *Implementing Technology in a Geometry Curriculum*.