

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Journal Pedagogia*, 4(1), 50-58.
- Albert et al., (2005). *Spatial Analysis, GIS, and Remote Sensing Applications in the Health Sciences*. Michigan : Ann Arbor Press.
- Alghadari, F. (2016). Pemecahan Masalah Spasial Matematis Calon Guru Matematika Ditinjau dari Langkah-Langkah Pemecahan Masalah Polya. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 16(3), 226-234.
- Alimuddin, H and Trisnowali, A. (2018). "Spatial Ability Profile Geometry In Solving Problems of Students Having Logical Intelligence", *Journal of Mathematics Education*, 2(2). 169-182.
- Angriani, A. D., Kusumayanti, A., Nur, F., Matematika, J. P., Islam, U., & Alauddin, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mathsc Berbasis Android Menggunakan App Inventor 2 Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02), 926–938.
- Apriyanto, M. T, & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (*Mobile Learning*) Berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M)*, 115-124.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. & Jabar, C.S.A. (2017). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Awwalin, A. A. (2021). Analisis Kesulitan Peserta didik SMP Kelas VIII Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 225-230.
- Asryana, A., Sanapiah, S., & Kinasih, I. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Peserta didik. *Media Pendidikan Matematika*, 5(2), 107. <https://doi.org/10.33394/mpm.v5i2.1836>
- A'yun, N. Q & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Interatif Si Pontar Berbasis Aplikasi Android Materi KPK Dan FPB Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *JPGSD*, 6(2), 47-56.
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Verlag US : Springer US.

- Burhan, S. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa Elektronik Dengan Pendekatan *Observation Based Learning* pada Materi Perbandingan Bagi Siswa SMP. *Jurnal Ekuivalen: 143-148*.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). Experiments, quasi-experiments, single-case research and meta-analysis. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203029053-23>
- Daniels, H. (2016). Vygotsky and Pedagogy. In *Vygotsky and Pedagogy*. <https://doi.org/10.4324/9781315617602>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2001). *The systematic design of instruction* (5th ed.). New York: Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Dwiranata, D., Pramita, D, & Syaharuddin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian, 3(1), 1-5*.
- Febriana, E. (2015). Profil Kemampuan Spasial Peserta didik Menengah Pertama (SMP) dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Dimensi Tiga Ditinjau dari Kemampuan Matematika. *Jurnal Elemen, 1(1), 13*. <https://doi.org/10.29408/jel.v1i1.78>
- Hidajat, D. (2018). Analisis Kesulitan Dalam Penyelesaian Permasalahan Ruang Dimensi Dua. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus), 1(1)*. <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4452>
- Hsieh, Y. C. (2017). A case study of the dynamics of scaffolding among ESL learners and online resources in collaborative learning. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2016.1273245>
- Huk, T. (2006). Who benefits from learning with 3D models? The case of spatial ability. *Journal of Computer Assisted Learning, 22, 392–404*. doi:10.1111/j.1365-2729.2006.00180.x
- Istifarida, B., Santoso, S., & Yusup, Y. (2017). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning-GIS untuk Meningkatkan Kecakapan Berpikir Keruangan Pada Peserta didik Kelas X SMA N 1 Sragen 2016/2017. *GeoEco, 3(2), 133–144*.
- Jaelani, A. & Ahmad. (2015). Kemampuan Spasial: Apa Dan Bagaimana Cara Meningkatkankannya?. *Jurnal Pendidikan Nusantara Indonesia, 1(1)*.
- Khine, M. S. (2016). *Visual-spatial ability in STEM education*. Springer International Pu.
- Kirthika, B. & Student,. (2015). *Android Operating System: A Review*

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana: Jakarta.
- Komariah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Peserta didik SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Lestari & Yudhanegara. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung : PT Rafika Aditama.
- Maier, P.H, “Spatial Geometry and Spatial Ability- How to Make Solid Geometry Solid”, 1996. [Online] Tersedia <http://www.fmd.uniosnabrueck.de/Maier.pdf>. [Diakses 28 Desember, 2020].
- Martin, F & Hoskins, O. & Brooks, R & Bennett, T. (2013). Development of an Interactive Multimedia Instructional Module. *Journal of Applied Instructional Design*. 3. 5-17.
- Musaddad, Z. H. (2016). Pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa pendidikan agama islam universitas islam indonesia. *Islamic Education*, 1–66.
- Nasution, E. Y. P. (2017). Meningkatkan Kemampuan Spasial Peserta didik Melalui Pembelajaran Geometri Berbantuan Cabri 3D. *MATHLINE*. 2(2). 194-179.
- National Academy of Sciene. (2006). Learning To Think Spatially. Washington DC: The National Academic Press
- NCTM. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. United States of America : The National Council of Teachers of Mathematics, Inc.
- Nisa, L., Fuad, S., & Muniri. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android sebagai sarana belajar untuk Peserta didik kelas 12. *Semnas Dikta V, August*, 1–17.
- Pak, R., Czaja, S. J., Sharit, J., Rogers, W. A., & Fisk, A. D. (2008). The role of spatial abilities and age in performance in an auditory computer navigation task. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 3045–3051. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.05.010>
- Palmiero, M., & Srinivasan, N. (2015). Creativity and Spatial Ability : A Critical Evaluation Massimiliano Palmiero and Narayanan Srinivasan Introduction. *Creativity and Spatial Ability: A Critical Evaluation, April*, 189–214.
- Patmawati, H., Ratnaningsih, N., Hermanto, R. (2016). Developing Character based Interactive Learning Media to Facilitate Student’s Self-Learning of Capita Selecta Mathematics (A Research on Mathematical Critical And Creative Thinking Skills of Mathematics Departement Student of Teacher Training and Education Faculty of

- Siliwangi University In Tasikmalaya). Proceedings of the 2nd SULE-IC (Vol. 1, no. 1). Retrieved from <http://conference.unsri.ac.id/index.php/sule/article/view/45>.
- Purborini, S. D., & Hastari, R. C. (2019). Analisis Kemampuan Spasial Pada Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Perbedaan Gender. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 49–58. <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v5i1.147>
- Puspendik. (2018). *Laporan Hasil Ujian Nasional*. [Aplikasi]. Retrieved From: <https://www.ibadjournals.com/2018/08/aplikasi-pamer-analisis-un-smpsmasmk.html>
- Rachman, H. (2020). Smart Apps Creator (SAC) Platform. [Online]. Tersedia : <https://inosi.co.id/smart-apps-creator-sac-platform/>
- Rachman, A. F. (2015). Android Kuasai Asia Tenggara, di Indonesia Paling Juara. [Online]. Tersedia: <https://inet.detik.com/consumer/d-3054169/android-kuasai-asia-tenggara-di-indonesia-paling-juara>
- Rahmah, N. A., Fadilah, S. R. N., & Ratnaningsih, N. (2021). Pengembangan E-Modul FLIPHTML Bangun Ruang Sisi Datar berbasis Cerita Bergambar. *Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 166-173.
- Rai, F. (2020). *Geometry in real life*. Retrieved from : <https://www.sutori.com/story/geometry-in-real-life--SM69DTYX9yuUt7oNGARtEXxi>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Resti & Jaslin. (2016) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Pederta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 98.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2016). *Media Pengajaran*. Jakarta, P.T. Raja Grasindo.
- Robianto, A., & Wahono, M. Pengembangan Modul Berbasis Aplikasi Android untuk Mata Kuliah Ilmu Bahan Teknik pada Prodi D3 Teknik Mesin Universitas Negeri Malang.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 35-40.
- Salamdian (2019). Pengertian Android: Sejarah, kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS. [Online]. Tersedia: <https://salamadian.com/pengertian-android/> (Diakses: 28 Desember 2020).

- Sefina, R. (2015). Implementasi Brain-Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Dan Self-Concept Matematis Peserta didik Pada Pembelajaran Geometri SMP. Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak Diterbitkan.
- Sezer, B., Karaođlan Yılmaz, F. G., & Yılmaz, R. (2013). Integrating technology into classroom: the learner centered instructional design.
- Shelly, C. G., & Vermaat, M. (2008). *Discovering Computers 2009: Complete*. Indiana: Cengage Learning.
- Siswanto, R. D., & Kusumah, Y. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Geometri Spasial Siswa SMP Melalui Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan GeoGebra. *JPPM (Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1).
- Sirri, E. L., Ni'mah, K., & Ratnaningsih, N. (2021). Analisis Kemampuan Spasial Siswa Ditinjau dari Kemandirian Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring. *JIPMat*, 6(1), 34-42.
- Slavin, R.E. (2009). *Educational Psychology Theory and Practice Nine Edition*. USA: Pearson Education.
- SmartAppsCreator. (2020). Easiest Way To Design App & HTML5. [Online]. Tersedia: <https://smartappscreator.com/en/> .(Diakses: 23 Desember 2020).
- Sriyanti, A., & Halimah, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Pobar (Pohon Bangun Ruang) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Development Of Learning Media Pobar (Pohon Bangun Ruang) On Flat Side Space Building Material matematika yang baik . Seperti permasalahan dalam proses kegia*. 6(2), 115–129.
- Sudirman, S., & Alghadari, F. (2020). Bagaimana Mengembangkan Kemampuan Spatial dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah?: Suatu Tinjauan Literatur. *Journal of Instructional Mathematics*, 1(2), 60-72
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta : Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Gabungan*. Alfabeta : Bandung.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Guruan*. CV. Alfabeta.
- Suryaningtyas, V. W. , Nugroho, R. A., Cahyono, S. P., Nababan, M. R. and Santosa, R. (2019). "Translation Learning Enrichment Using Smart Application Creator 3.0: An Attempt to Design a Mobile Application in Translation for Tourism Purpose Course,". *International Seminar on Application for Technology of Information*

and Communication (iSemantic), Semarang, Indonesia, 2019, pp. 542-547, doi: 10.1109/ISEMANTIC.2019.8884273

- Sternberg R.J. (1990) *Metaphors of Mind: Conceptions of the Nature of Human Intelligence*. Cambridge University Press, Cambridge, UK.
- Subroto, T. (2012). Kemampuan Spasial (Spatial Ability). *Seminar Nasional Pendidikan Matematika, April 2012, 252–259*.
<https://www.researchgate.net/publication/303810324%0AKEMAMPUAN>
- Sudjito, G. Y. (2007). Perbedaan Kemampuan Spasial Yang Mendapat Pendidikan Musik Klasik; Tidak Mendapat Pendidikan Musik Klasik. Unika Atma Jaya, Jakarta. [Online]. Tersedia : <http://lib.atmajaya.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=k&id=137186> (Diakses 2 Januari 2020)
- Tiyas. (2020). *Bangun Ruang*. Retrieved from: <https://www.yuksinau.id/bangun-ruang/>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Cerdas Ulet Kreatif: Jember.
- Wulansari, A. N., & Adirakasiwi, A. G. (2019). Analisis Kemampuan Spasial Matematis Peserta didik Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika, Sesiomadika 2019*. hal. 504-513.
- Yong. C. Y., Chew. K. M., Mahmood. N. H., & Ariffin. I. (2012). Gender As A Moderator Between Level of MATLAB Knowledge and MATLAB Features Understanding. *International Journal of Education and Learning*, 01, 01-09.
- York, R. (2017). *Statistic For Human Service Evaluation*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Yulfiana. (2015). Analisis Kesulitan Peserta didik dalam Menyelesaikan Soal-Soal Volume Bangun Ruang Sisi Lengkung Pada Peserta didik Kelas IX SMP Muhammadiyah 9 Ngemplak. *Naskah Publikasi Pendidikan matematika Uniersitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Zaky, M. A., Syazali, M., & Farida. (2018). Pengembangan Media Android Dalam Pembelajaran Matematika. *Triple S: Journal Of Mathematics Education*, 1 (2), 87-96
- Zinnurain, & Gafur, A. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Peserta didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 157–168.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp%0APENGEMBANGAN>.