

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S., & Siller, H. S. (2024). Investigating the effect of manipulatives on mathematics achievement: The role of concrete and virtual manipulatives for diverse achievement level groups. *Journal on Mathematics Education*, 15(3), 979–1002. <https://doi.org/10.22342/jme.v15i3.pp979-1002>
- Ainin, M. (2013). PENELITIAN PENGEMBANGAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 95–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.19105/ojbs.v7i2.449>
- Akker, J. van den, Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2010). *An Introduction to Educational Design Research* (T. Plomp & N. Nieveen, Eds.; Cetakan ke-3). Stichting Leerplan Ontwikkeling (SLO). https://ris.utwente.nl/ws/portalfiles/portal/14472302/Introduction_20to_20educati_on_20design_20research.pdf
- Amin, S., Sari, D. I., & Liesdiani, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Menggunakan Pendekatan Problem-Solving pada Materi SPLTV Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1962–1977. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1432>
- Andriliani, L., Amaliyah, A., Prikustini, V. P., & Daffah, V. (2022). ANALISIS PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI GEOMETRI. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 1(7), 1169–1178. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i7.138>
- Annisah, S. (2017). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(01), 1–15. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/356>
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. *Thabiea : Journal of Natural Science Teaching*, 02(02), 95–104. <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/Thabiea>
- Arnita, E. A. P., Zulkarnaen, R., & Imami, A. I. (2024). Jurnal Didactical Mathematics Analisis Kemampuan Berpikir Geometri Siswa SMP Berdasarkan Teori Van Hiele

- dalam Materi Teorema Pythagoras. *Jurnal Didactical Mathematics*, 6(2), 185–197.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10485>
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.952>
- Dirgantara, I. W., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Articulat Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII di SMP Lab Undiksha. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(1), 67–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i1.58851>
- Đokić, O. J., Boričić, M. M. D., & Jelić, M. S. (2021). Comparing ICT With Physical Manipulative Supported Learning of 3D Geometry in Elementary School. *Journal of Educational Computing Research*, 59(8), 1–32. <https://doi.org/10.1177/07356331211001319>
- Elan, E., L, D. A. M., & Feranis, F. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK GEOMETRI. *JURNAL PAUD AGAPEDIA*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Elmujahidah, R. I., Mulyono, M., & Banjarnahor, H. (2018). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Means-Ends Analysis. *Paradikma*, 11(2), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paradikma.v11i2.22890>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fauzy, A., Putra, H. D., & Hendriana, H. (2023). Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Model Matematika Knisley dan Aplikasi Geometryx. *MATHEMA JOURNAL*, 5(2), 193–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.2837>
- Firmansyah, A., Muallifah, D., Dujjah, N. I. B., Sasongko, D. F., & Utami, M. A. P. (2024). Pengembangan Media Busy Book Bang Rusid (Bangun Ruang Sisi Datar)

- untuk Peserta Didik Kelas VIII. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(1), 13–25.
<https://ejurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/JPM/article/view/1641>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Fitriani, A. D. (2021). *Buku Pintar Geometri* (P. R. Yuliana, F. Fredigi, & A. Anjar, Eds.). PT Perca.
- Gilligan-Lee, K. A., Hawes, Z. C. K., Williams, A. Y., Farran, E. K., & Mix, K. S. (2023). Hands-On: Investigating the role of physical manipulatives in spatial training. *Child Development*, 94(5), 1205–1221. <https://doi.org/10.1111/cdev.13963>
- Ginting, A. B. C., Sitompul, H., & Panjaitan, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MERAKIT PERSONAL KOMPUTER. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 6(2), 117–129.
<https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i2.16955>
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Hanafi, H. (2018). KONSEP PENELITIAN R&D DALAM BIDANG PENDIDIKAN. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
<https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Hariyadi, S., & Muttaqin, M. F. (2020). PEMAHAMAN KONSEP GEOMETRI PADA PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERMUATAN ETNOMATEMATIKA BANGUNAN CAGAR BUDAYA KOTA SEMARANG. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(3), 204–210. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p204-210>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hasni, Z. M., Puspani, U., Jannah, D. N., & Juhji, J. (2024). Optimization of Visual Puzzle Media Utilization To Enhance Geometry Understanding In Elementary Schools: An Analytical Study. *TARUNATEACH: Journal of Elementary Education*, 02(01), 43–51. <https://doi.org/10.54298/tarunateach.v2i1.193>

- Hendriana, H., & Soemarmo, U. (2017). *Penilaian Pembelajaran Matematika* (N. F. Atif, Ed.; Cetakan Kedua). PT. Refika Aditama.
- Hidayati, N., & Rezanah, V. (2023). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI EAST JAVA CULTURE PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 301–312. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/paedagoria.v14i3.16058>
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2022). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>
- Husein IM, M. S., & Rusimanto, P. W. (2019). PENGEMBANGAN TRAINER SMART TRAFFIC LIGHT BERBASIS MIKROKONTROLLER ARDUINO PADA MATA PELAJARAN SISTEM KONTROL TERPROGRAM DI SMK NEGERI 1 CERME. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(1), 105–111. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v9n1.p%25p>
- Indriani, I., & Suriani, A. (2024). Efektifitas Media Puzzle Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Penjumlahan Siswa Kelas 2 SD. *CENTRAL PUBLISHER*, 2(5), 2064–2071. <https://doi.org/https://doi.org/10.60145/jcp.v2i5.446>
- Juanti, S., Karolina, R., & Zanthi, L. S. (2021). ANALISIS KESULITAN DALAM MENYELESAIKAN SOAL GEOMETRI POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR. *Maret*, 4(2), 239–248. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i2.239-248>
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., Mars, M., & Yunus, M. (2024). *METODOLOGI RESEARCH AND DEVELOPMENT (Teori dan Penerapan Metodologi RnD)* (S. Sepriano & E. Efitra, Eds.; Cetakan Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://www.researchgate.net/publication/381290945>
- Jufri, A. W. B., Faisal, F., & Zulfitriah, Z. (2023). *Penggunaan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunanetra Kelas IV Di SLB Negeri 1 Maros*. 46–64. <https://eprints.unm.ac.id/36438/>

- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal on Education*, 07(01), 3193–3201. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6790>
- Karunia, P., Israwati, I., & Maulidar, M. (2022). PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA SUBTEMA TUGASKU SEHARI-HARI DI RUMAH DI KELAS II SD NEGERI 2 BANDA ACEH. *Jurnal Edukasi El-Ibtida`i Sophia*, 01(01), 23–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.32672/jeis.v1i1.4109>
- Khomsoh, R. (2013). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–11. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>
- Khotimah, K., & Satiti, W. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Seminar Nasional Multidisiplin*, 2(1), 99–105. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/675>
- Kurniawan, A., Setiawan, D., & Hidayat, W. (2019). ANALISIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SMP BERBANTUAN SOAL KONTEKSTUAL PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 2(5), 271–282. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/jpmi.v2i5.p271-282>
- Laili, I., Ganefri, G., & Usmeldi, U. (2019). EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN E-MODUL PROJECT BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN INSTALASI MOTOR LISTRIK. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 306–315. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The Development of Web-Based Interactive Learning Media on Static Electricity Materials With Tutorial Model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.37891/kpej.v5i1.220>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. <https://osf.io/svu73/download>

- Maydiantoro, A. (2021). Research Model Development: Brief Literature Review. *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia*, 1(2), 29–35. Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia
- Melisari, M., Septihani, A., Chronika, A., Permaganti, B., Jumiati, Y., & Fitriani, N. (2020). ANALISIS KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SEKOLAH DASAR PADA MATERI BANGUN DATAR. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(01), 172–182. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.182>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Polii, M. G. M., Santie, Y. D. A., Wisudariani, N. M. R., Sarwandi, S., Sari, R. P., Yulianti, R., Nasar, A., D, Y. Y., & Santiari, N. P. L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (M. Jannah, Ed.; Cetakan Pertama). PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://osf.io/preprints/d6wck/>
- Miftah, M. (2023). Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi untuk PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 104–118. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2527>
- Milala, H. F., Joko, J., Endryansyah, E., & Agung, A. I. (2021). KEEFEKTIFAN DAN KEPRAKTISAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PLAYER. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Nashiruddin, M., Triyanto, T., & Nurhasanah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Adaptif (BARUSIDA) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Tunanetra di Sekolah Inklusi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(3), 17–35. <https://doi.org/10.17509/jpp.v21i3.39328>
- Ng, O. L., Shi, L., & Ting, F. (2020). Exploring differences in primary students' geometry learning outcomes in two technology-enhanced environments: dynamic geometry and 3D printing. *International Journal of STEM Education*, 7(50), 1–13. <https://doi.org/https://doi.org/10.1186/s40594-020-00244-1>
- Nurazizah, S., & Nuryami, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATH POP-UP BOOK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI BALOK DAN KUBUS. *Mathematics Education And Application Journal* (META, 5(2), 64–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.35334/meta.v5i2.4911>

- 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/https://doi.org/10.24127/emteka.v3i2.1678>
- Nursyamsiah, G., Savitri, S., Yuspriyati, D. N., & Zanthi, L. S. (2020). ANALISIS KESULITAN SISWA SMP KELAS VIII DALAM MENYELESAIKAN SOAL MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *Maret*, 7(1), 98–102.
<https://www.neliti.com/publications/503627/analisis-kesulitan-siswa-smp-kelas-viii-dalam-menyelesaikan-soal-materi-bangun-r>
- Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Novel “Plus And Minus” Berbasis Smartphone untuk Materi Bilangan Bulat SMP. *MATHEdunesa*, 12(3), 698–719.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p698-719>
- Octaviani, K. D., Indrawatiningsih, N., & Afifah, A. (2021). Kemampuan Visualisasi Spasial Siswa Dalam Memecahkan Masalah Geometri Bangun Ruang Sisi Datar. *International Journal of Progressive Mathematics Education*, 1(1), 27–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22236/ijopme.v1i1.6583>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(1), 50–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496>
- Pratama, K. M. (2016). PENGEMBANGAN PERMAINAN PUZZLE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI APLIKASI TURUNAN MENCARI NILAI MAKSIMUM DAN MINIMUM. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika Ahmad Dahlan*, 1, 1–6.
<https://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/30>
- Prawiyogi, A. G., Sadih, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Rahayu, F. D., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2023). Karakteristik Kemampuan Berpikir Geometri Siswa Berdasarkan Level Berpikir Van Hiele Pasca Covid-19.

- JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 400–412.
<https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8372>
- Riajanto, M. L. E. J. (2020). PENGARUH SIKAP TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN GEOMETRIS SISWA KELAS VII MELALUI REALISTIK MATHEMATIC EDUCATION BERBANTUAN SOFTWARE GEOMETER'S SKETHPAD. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(2), 153–166.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.153-166>
- Riany, T. V. D., Hidayah, I. N., & Harsadi, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PECAHAN BERBASIS CRT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II MATERI PECAHAN. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(6). <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um067v4i62024p1>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN Research and Development (R&D) Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian* (Z. R. Bahar, S. Imanda, & R. Aqli, Eds.; Cetakan Pertama). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rochmad, R. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Kreano*, 3(1), 59–72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v3i1.2613>
- Rohayati, A. (2012). Alat Peraga Pembelajaran Matematika. *Bandung: UPI*.
- Rohmah, I. (2014). MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP VOLUME DAN LUAS PERMUKAAN BANGUN RUANG SISI DATAR MENGGUNAKAN KOTAK MUSIUM. *Seminar Problematika Pembelajaran Matematika IAIN Tulung Agung*.
- Safaati, P. N., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan EDUGSIA (E-Modul Bangun Ruang Sisi Datar) Berbasis Android Sebagai Suplemen Belajar Peserta Didik SMP Kelas VIII. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1315–1324. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1336>
- Saputra, N., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2022). Pengembangan Media Denah Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Menjelaskan Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas II SDN Sambu 2. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 2(2), 397–404.
<https://doi.org/10.54082/jupin.85>

- Saski, N. H., & Sudarwanto, T. (2021). KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN MARKET LEARNING BERBASIS DIGITAL PADA MATA KULIAH STRATEGI PEMASARAN. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jptn.v9n1.p1118-1124>
- Sembiring, T. Br., Irmawati, I., Sabir, M., & Tjahyadi, I. (2024). *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN (TEORI DAN PRAKTIK)* (B. Ismaya, A. Maharani, A. Syatifa, & U. Utamirohmahsari, Eds.; Cetakan Pertama). CV Saba Jaya Publisher. <http://repository.upm.ac.id/id/eprint/4211>
- Sianturi, M. (2019). *Geometri dan Pengukuran di Pendidikan Dasar* (Cetakan Pertama). ALFABETA.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (R. Risdiantoro, Ed.). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang. <https://perpustakaan.iaiskjmalang.ac.id/wp-content/uploads/2023/09/64-Model-Penelitian-Pengembanagn-RD.pdf>
- Sriyanti, A., Halimah, A., & Nurfiana, N. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POBAR (POHON BANGUN RUANG) PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 115–129. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i2a2.2019>
- Sudirman, S., Runisah, R., Kusumah, Y. S., & Martadiputra, B. A. P. (2023). Epistemological Obstacle in 3D Geometry Thinking: Representation, Spatial Structuring, and Measurement. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 13(4), 292–301. <https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.34>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (S. Y. Suryandari, Ed.; Cetakan ke-5). ALFABETA.
- Sulistiowati, D. L. (2022). BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu Faktor Penyebab Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Geometri Materi Bangun Datar. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 01(05), 941–951. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/bullet>
- Sumanto, Y. D. (2008). *Gemar Matematika 5*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika* (I. Komariah & D. Nurjamal, Eds.). ALFABETA.

- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470. <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
- Syafi'ah, A., Rusdiana, R., & Ikawati, I. (2022). Difficulties of 8 th Grade Students in Mathematics Learning The Topic of Flat Surfaced 3D Shapes. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Sains, Geografi, dan Komputer*, 3, 29–36. <https://doi.org/10.30872/pmsgk.v3i0.1466>
- Thahir, M. Y. (2019). *PENGUNAAN BANGUN GEOMETRI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MURID CEREBRAL PALSY KELAS VI DI SLB NEGERI 1 MAKASSAR*. 1–17. <https://eprints.unm.ac.id/22355/29/jurnal%20wahyunita.pdf>
- Trianto, I. B. A.-T. (2018). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif* (J. Jefry, Ed.; Cetakan ke-3). KENCANA. https://books.google.co.id/books?id=S_rJDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false
- Wangge, M. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH. *Fraktal: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1), 31–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.35508/fractal.v1i1.2793>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widyantini, Th., & Guntoro, S. T. (2010, March). *PENGUNAAN ALAT PERAGA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SMP*. *Kementerian Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*, 1–73. <https://repositori.kemdikbud.go.id/14546/1/7.%20Penggunaan%20Alat%20Peraga%20dalam%20Pembelajaran%20Matematika%20di%20SMP.pdf>
- Yulistiyanini, H., & Mahmudi, A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Materi Geometri Ruang SMP dengan Memanfaatkan Alat Peraga Manipulatif dan Lingkungan. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 155–167. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/pg.v10i2.9145>

- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006. <https://doi.org/https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>
- Zarkasyi, W., Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (A. Anna, S. Noer, & S. Ferdianto, Eds.; Cetakan ke-3). PT. Refika Aditama.
- Zhang, Q. (2021). Opportunities to Learn Three-Dimensional Shapes in Primary Mathematics: The Case of Content Analysis of Primary Mathematics Textbooks in Hong Kong. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 17(6), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.29333/ejmste/10884>