

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Adzani, N., Setyasih, I., & Ningrum, M. V. (2025). *Kemampuan berpikir spasial siswa SMA Negeri di Kota Balikpapan*. *Geoedusains: Jurnal Pendidikan Geografi*, 4(1).
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, Adi, & Septiana, Anisya. (2023). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. CV. Azka Pustaka.
- Bahri, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Barrows, H. S. (1986). A Taxonomy of Problem-Based Learning Methods. *Medical Education*, 20(6), 481-486.
- Bloom, B. S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain. Longmans, Green.
- Butcher, C. (2006). *Effective Teaching Methods*. London: Routledge.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajar secara Efektif*. Jakarta: Indeks.
- Fadjarajani, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL melalui Pendekatan SETS (Science, Environment, Technology, and Society) terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. (Tesis, Universitas Siliwangi, 2024).
- Faizah, S. (2016). Kemampuan Spasial Siswa SMP Dalam Memecahkan masalah geometri ruang berdasarkan kecerdasan spasial dan kecerdasan Logika. *Ed- Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 62-72.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441–

467. <https://doi.org/10.1177/1046878102238607>.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan..
- Hadi, S, Bambang. 2012. *Remote Sensing Implementation in Learning to Develop Student's Spatial Thinking Skills*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hermiati, K., & Julianti, A. (2025). *Analisis kemampuan berpikir visual-spatial siswa dalam pembelajaran geometri*. Aritmatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika, 6(1).
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: UNESA University Press.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning Together and Alone: Cooperative, Competitive, and Individualistic Learning* (5th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Joyce, B., & Weil, M. (dalam Trianto). (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Jujun, S. S. (2010). *Filsafat Ilmu: Sebuah Pengantar Populer*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Leni, N., Musdi, E., Arnawa, I. M., & Yerizon, Y. (2021). *Profil Kemampuan Penalaran Spasial Siswa SMPN 1 Padangpanjang Pada Masalah Geometri*. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 10(1), 111-121.
- Marunić, G., Gregov, G., & Glažar, V. (2012). Comparison between 3D FEM and Standard ISO Tooth Root Stresses. *Key engineering materials*, 488, 85-88.
- Marzano, R. J. (1997). *Dimensions of Learning: Teacher's Manual* (2nd ed.). Aurora, CO: Mid-continent Regional Educational Laboratory.
- McGee, M. (2009). Spatial Ability and its Importance in Learning Geography. *Educational Psychology Review*, 21(3), 231-244.
- Monica, A., Hetilaniar, H., & Dina, S. N. (2025). *The effect of Wordwall-based quizzes on students' learning outcomes*. SEMESTA: Journal of

- Science Education and Teaching, 5(1), 45–53.
- Narpila, S. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Spasial dan Self Efficacy Siswa Melalui Pembelajaran Inquiry Berbantuan Software Cabri. *Jurnal Tarbiyah*, 23(1).
- National Research Council. (2006). *Learning to Think Spatially: GIS as a Support System in the K-12 Curriculum*. The National Academies Press.
- Permendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pratama, A. (2014). *Langkah Mudah Membuat Game 3D*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Purwanto, M. N. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safitri, F., Ap, A. R., & Tumober, R. T. (2021). Peningkatan Kemampuan Spasial Geografi Melalui Pelatihan Seni Kartografi Pada Siswa SMP. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(6), 3045-3055.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, I. (2016). Peran Sistem Informasi Geografis (SIG) dalam meningkatkan kemampuan berpikir spasial (*spatial thinking*). *Jurnal Geografi GEA*, 15(1). <https://doi.org/10.17509/gea.v15i1.4187>
- Slavin, R. E. (2008). *Educational Psychology: Theory and Practice* (8th ed.). Boston: Pearson Education.
- Squire, K. (2005). Changing the *Game*: What Happens When Video Games Enter the Classroom? *Innovate: Journal of Online Education*, 1(6). Retrieved from <https://www.learntechlib.org/p/104072>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif,*

Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta.

- Suprpto, H., Rachmawati, Y., & Sutanto, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Proyek Berbasis Media Digital Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 21(1), 15–27.
- Wibawanto, A. (2020). *Desain Media Game Edukasi Interaktif*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widoretno, S., Wijayanto, A., & Istianah, N. (2021). *Desain Game Edukasi Interaktif untuk Pembelajaran Geografi*. Malang: UMM Press.
- Yilmaz, H. B. (2009). The Relationship between Spatial Visualization Ability and Geometry Achievement. *New Horizons in Education*, 57(1), 1–10.
- Yuliana, D., Sari, R., & Putra, A. (2024). *Effectiveness of using Wordwall as a gamification media to increase students' learning motivation*. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 123–131