

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsan, J. F., Avita, D., & Sumaji. (2024). Utilization of Smart Cards in Integer Operations Material to Improve Junior High School Students' Understanding. *International Journal of Elementary Education*, 8(1), 80–88. <https://doi.org/10.23887/ijee.v8i1.74401>
- Apriliana, A. A. E., Avita, D., & Wahyudi. (2023). Geometry Pop-Up Book Learning Media in Increasing Understanding of the Concept of Building Space in Students. *International Journal of Elementary Education*, 7(4), 742–748. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i4.68714>
- Arnita, E. A. P., Zulkarnaen, R., & Imami, A. I. (2024). Jurnal Didactical Mathematics. *Jurnal Didactical Mathematics*, 6(4), 185–197. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/dm>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revi). Pt Radja Grafindo Persada.
- Dewi, A. A., Zulfa, N. Z., & Karlimah. (2025). Pengembangan Media Scratch Berbasis Active Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 595–616. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1738>
- Ekayanti, A. (2017). Pengembangan Modul Irisan Kerucut Berbantuan Geogebra. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 6(3), 1–7.
- Fahri, J., & Setyaningrum, V. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta Didik Materi Volume Bangun Ruang. *J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 743–754. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v5i1.2392>
- Fariqoh, A., Sutriyani, W., & Zumrotun, E. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbasis Augmented Reality terhadap Pemahaman Konsep Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1243–1253. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1745>

- Fatimah, S., Hema, W., & Hardiyanto, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Scratch Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN Simaja. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 322–331.
- Fitriah, L., Roesminingsih, M. V., & Suhanadji. (2021). Developig Comic Media About Human Interaction With the Environment to Improve Critical Thingking Skills. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(5), 1415–1433.
- Hidayatillah, W., Ningsih, E., & Pratama, L. (2022). Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif. *LAPLACE : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 93–104. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.931>
- Husni, R., Erwita, P., & Noviarni. (2024). Penggunaan Srtach pada Media Pembelajaran Algoritma dan Pemrograman di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4528–4538. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8860>
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121–130. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.45>
- Kristanto, Y. D., Taqiyuddi, M., Yulfiana, E., & Rukmana, I. (2022). *Matematika*. Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati.
- Mawarsari, V. D., Sukestiyarno, Y. L., & Prihaswati, M. (2024). *The Analysis of Student's Needs to Optimize Geometric Thinking Abilities*. 2023, 74–85. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-267-5_8
- Nilwati, N. K. E., Mertasari, N. M. S., & Suryawan, I. P. P. (2023). Analisis Kemampuan Menyelesaikan Soal Geometri Materi Bangun Datar Segiempat dan Segitiga Berdasarkan Tahapan Berpikir Geometri Van Hiele Pada Siswa

- SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 14(2), 103–108.
<https://doi.org/10.23887/jjpm.v14i2.65434>
- Ningtyas, H. A., & Rahmawati, L. E. (2023). Kelayakan Isi , Penyajian , Kebahasaan , dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII yang disiapkan oleh pemerintah pusat . Pembelajaran teks deskriptif ini terjadi pada semester 1 dibacanya . Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 06(1), 52–71. doi: 10.22236/imajeri.v6i1.10977
- Nurazizah, C. H., Mahira, N. Y., Amin, N. A., Nurussama, A., & Rahayu, T. G. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva pada Materi Mengontruksi dan Mengurai Bangun Ruang Berdasarkan Teori Van Hiele. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 9(1), 1033–1043.
<https://doi.org/10.56338/jks.v9i1.10100>
- Nurhidayah, A., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2025a). Desain Media BARUST: Media Interaktif Bangun Ruang Sisi Datar Berdasarkan Kemampuan Berpikir Geometri Van Hiele. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 361–379.
- Nurhidayah, A., Mawarsari, V. D., & Suprpto, R. (2025b). Systematic Literature Review : Penggunaan Media Articulate Storyline Dalam Kemampuan Berpikir Geometri Siswa SMP. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 6866–6885. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0ASystematic>
- Prayitno, G., Pakila, M. T., & Hakim, A. R. (2025). Pemanfaatan Game Scratch sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Inpres Waharia. *Jurnal Publikasi Teknik Informatika*, 4(3), 237–249.
<https://journalcenter.org/index.php/jupti/article/view/5577>
- Putri, N. E., & Mujib, A. (2023). Analisis Tingkat Berpikir Geometri Siswa Sekolah Menengah Pertama Menurut Teori Van Hiele. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(2), 163.

<https://doi.org/10.31941/delta.v11i2.2736>

- Rahayu, F. D., Mawarsari, V. D., Mawarsari, V. D., Suprpto, R., & Suprpto, R. (2023). Karakteristik Kemampuan Berpikir Geometri Siswa Berdasarkan Level Berpikir Van Hiele Pasca Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 7(2), 400. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v7i2.8372>
- Riyana, Y. D., & Subekti, H. (2025). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Pemahaman Materi Bangun Ruang di SMPN 2 Karangrejo Setelah Pandemi COVID-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 7(1), 10–21.
- Sadidah, Y. A., Sudihartinih, E., & Purniati, T. (2025). Media Pembelajaran Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Menggunakan Aplikasi Scratch. *Differential: Journal on Mathematics Education*, 3(2), 139–153. <https://doi.org/10.32502/differential.v3i2.1047>
- Safitri, T. S., Darminto, B. P., & Purwaningsih, W. I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Berbantu Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Gammath: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 39–46. <https://doi.org/10.32528/gammath.v8i1.276>
- Sujatniko, F., Fathoni, M., & Muarif. (2025). Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya. *Binary: Jurnal Teknologi Informasi Dan Edukasi*, 2(1), 28–43. <https://doi.org/10.30599/binary.v2i1.1285>
- Sukrawan, K. A. A., Mahayukti, G. A., & Budayana, I. N. (2025). Efekticitas Multimedia Interaktif Terintegrasi Geogebra untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi Datar. *SIGMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 17(2), 441–452. <https://doi.org/10.26618/sigma.v17i2.18798>
- Sulistiowati, D. L. (2022). Analisis Karakteristik Tingkat Berpikir Geometri Siswa SMP Berdasarkan Teori Van Hiele. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 185–198.

- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sutrisno, H. (2020). Pengembangan Game Edukasi Android Mat Croco Berorientasi pada Penalaran Matematika. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(2), 409–434. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i2.134>
- 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>
- Wira, A. (2023). Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Journal of Education Informatic Technology and Science (JeITS)*, 3(1), 1–10.
- Yulhendri. (2022). Peningkatan Keterampilan TIK Guru dan Pengayaan Bahan Ajar Memanfaatkan Media Pembelajaran Menggunakan Scratch di IGTKI-PGRI Cengkareng Jakarta Barat. *Jurnal Abdidas*, 3(3), 599–606. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/abdidas.v3i3.631>
- Zulbryanti, A. C., Wahyudi, W., & Nurhidayah, D. A. (2022). Ropitri: Media Pembelajaran Matematika Materi Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 300–311. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i2.14160>