

DAFTAR PUSTAKA

- Arsisari, Ayen., & Fitri Apriani. (2019). Pengembangan Media Ajar Berbasis Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 5(2).
- As'ari, Abdur Rahman dkk. (2017). *Buku Siswa Matematika SMP/MTs kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- BSNP. (2008). *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran*. <https://dokumen.tips/documents/bahan-sosialisasi-standar-penilaian-buku-teks-pelajaran-tik.html?page=1>. (diakses tanggal 20 September 2023 ; 13.07).
- Buchori, A., & Yusuf, M. I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kocerin (KOTak Cerdas Interaktif) Dengan Menggunakan Model Discovery Learning di SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Fatimah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Profesional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahannya untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon. <https://eprints.uny.ac.id/43444/1/Fatimah%20-%2012511241044.pdf>. (diakses tanggal 14 November 2020 ; 19.25).
- Hestari, Selvira, Endang Susantini & Lisa Lisdiana. (2016). Validitas, Kepraktisan dan Efektivitas Media Pembelajaran Papan Magnetik pada Materi Mutasi Gen. *BioEdu Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 5(1).
- Hidayat, Candra. (2018). *Model Pengembangan ADDIE*. <https://ranahresearch.com/model-penelitian-pengembangan-addie/#:~:text=Model%20Penelitian%20Pengembangan%20ADDIE%20>

[sesuai,Implementation%20or%20Delivery%20dan%20Evaluations.](#)

(diakses tanggal 20 februari 2021 ; 20.40).

Hobri dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kemendikbud. (2017). *Kebijakan Keluarga dan Masyarakat di Satuan Pendidikan (PAUD, SD, SMP, SMA/SMK, SLB, dan PNF)*.
<https://docplayer.info/54590783-Kebijakan-teknis-pelibatan-keluarga-dan-masyarakat-di-satuan-pendidikan-paud-sd-smp-sma-smk-slb-dan-pnf.html>. (diakses tanggal 20 November 2020 ; 19.33).

Lestari, S. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi*. EDURELIGA: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2(2), 94-100.

Maryanih., M Afrilianto., & Euis Eti Rohaeti. (2018). *Analisis Kesulitan Siswa SMP Dalam Memahami Konsep Kubus Balok*. Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif, 1(4).

Meilinda, Nabilla Vanesya., Lutfiana Fitri Nuraisyah., & Eka Senjayawati. (2019). *Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar*. Journal On Education.

Nastiti,F. E., & Aghni Rizqi Ni'mal 'Abdu. (2020). *Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0*. Edcomtech, 5(1).

Puspita, Y., Yessi Fitriani., Sri Astuti., & Sri Novianti. (2020). *Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.

Putriani, Deary., & Waryanto Nur Hadi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa SMP Kelas 8*. Eprints: Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta.

- Pratini, Haniek Sri., & Elfrieda Yapita Rethmy Prihatini. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Adobe Flash Profesional CS5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*.
- Priyatmoko, Romly. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Limas dan Prisma Tegak untuk Siswa MTs/SMP Kelas VIII. *Artikel Ilmiah Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.
- Rahmawati, Siti., Rochimah Imawati., & Masni Erika Firmiana. (2017). Pelatihan Motivasi Bagi Siswa Kelas XI SMA dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Ujian Nasional. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 4(1).
- Sabri, Indar. (2019). Peran Pendidikan Seni Di Era Society 5.0 untuk Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Pascasarjana UNNES*.
- Saputra, H. (2018). Kemampuan Spasial Matematis. *Artikel Universitas Terbuka*. Tidak Diterbitkan. Diakses Online https://www.researchgate.net/publication/326847118_KEMAMPUAN_SPASIAL_MATEMATIS. (diakses tanggal 23 Desember 2020 ; 15.11).
- Suganda, Maman Sri., & Syariful Fahmi. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Theta: Jurnal Pendidikan Matematika UMBJM*, 2(2).
- Sukaji, (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 6 Untuk Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Banguntapan Pada Materi Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar. (Skripsi Sarjana, Universitas Ahmad Dahlan). <https://opac.uad.ac.id/index.php/koleksi>. (diakses tanggal 3 Januari 2024 ; 09.26).

- Suharjana, Agus (Ed.). (2008). *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifat di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunarso. (2009). Pendidikan Nasional (Landasan, Tujuan, dan Sejarahnya). Jurusan PKn dan Hukum, FISE, Universitas Negeri Yogyakarta, 6(2).
- Widyanto, Erwin. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Profesional CS 6 Pada Materi Teorema Pythagoras Untuk Siswa Kelas VIII. *Jurnal Mathedunesa*, 5(2).
- Winarso, Widodo. (2014). *Membangun Kemampuan Berfikir Matematika Tingkat Tinggi Melalui Pendekatan Induktif, Deduktif dan Induktif-Deduktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching.