

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianti, Yulius dan Uning Lestari dan Catur Iswahyudi. 2013. Aplikasi *Mobile Game* Edukasi Matematika Berbasis *Android*. (online), *Jurnal Script* Vol.02, no.1, hal 89-97, (www//diakses pada 5 November 2020)
- Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. PT Bumi Aksara.
- Febriana, D. F. (2016). Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP Berkecerdasan Linguistik, Logis-Matematis, Dan Visual-Spasial Dalam Menyelesaikan Masalah Persegipanjang. *MATHEdunesa*, 5(2).
- David. 2016. Perancangan *Game Mobile Android* Bergenre Horror. (online), *Cogito Smart Journal* Vol.2, no. 2, hal 167-179. (www://diakses tanggal 2 Mei 2020).
- Gardner, Howard. 1993. *Frames of Mind the Theory of Multiple Intellegences*. New York: Basic Books.
- Gardner, Howard. 1993. *Multiple Intelligences*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development* (M. R. Aqli (ed.); 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2014). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–61.
- Hevin Azustiani (2017). Kemampuan Spasial Siswa Smp Kelas Viii Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa Di Smpn 1 Semen: *Simki-Techsain*, Vol. 01 No. 05 Tahun 2017
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar isi pendidikan dasar dan menengah. Jakarta : Kemendikbud.
- Lestari, A. D., Hartoyo, A., & Suratman, D. (2020). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Statistika Siswa Di Kelas Viii SMP Negeri 6 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kahatulistiwa*, 9(9), 1–8.
- Lestari, K. E., & Yudhnegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (Anna (ed.); 3rd ed.). PT Refika Aditama.
- Liza Ainul Mila (2019). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Realistik. *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pmipa Prodi Pendidikan Matematika*

- Lohman, D. F. 1993. Spatial ability and G. Paper presented at the first spearman seminar, University of Plymouth.
- Nasution, E. Y. P. (2017). Meningkatkan kemampuan spasial siswa melalui pembelajaran geometri berbantuan Cabri 3D. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 179-194.
- Mariotti, M. A. 2000. Introduction to Proff: The Mediation of Dynamic Software Environment. *Education Studies in Mathematics*. Vol 44. hlm. 25-53.
- Meilana, R.J. 2017. Pengembangan Modul Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Skripsi Universitas lampung*: tidak diterbitkan.
- Oktiana, G.D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. *Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta*: tidak diterbitkan.
- Rahman, B. 2012. Pembelajaran geometri dengan Wingeom untuk meningkatkan kemampuan spasial dan penalaran matematis siswa. Tesis. Sekolah PascaSarjana UPI.
- Santoso. 2018. Penerapan Konsep *Edutainment* Dalam Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (*online*), *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol 1, no.1, hal 61-68. (www://diakses pada 5 April 2020).
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Graha Ilmu.
- Sudjito, G. Y. 2007. Perbedaan Kemampuan Spasial yang Mendapat Pendidikan Musik Klasik; Tidak Mendapat Pendidikan Musik Klasik. Unika Atmajaya, Jakarta. (Online). (<http://lib.stmsjsys.ac.id/default.aspx?tabID=61&src=k&id=137186>), diakses 7 Agustus 2018
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Heru, Hadi Tri. 2021. Pengembangan *Android Mobile Game* Berbasis *Edutainment* Terhadap Kemampuan Numerik. *Skripsi pada IKIP-PGRI Pontianak*
- Yilmaz, B. 2009. On the development and measurement of spatial ability. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 1 (2), 1–14