

DAFTAR PUSTAKA

- Arianatasari, A., & Hakim, L. (2018). Penerapan Desain Model Plomp Pada Pengembangan Buku Teks Berbasis Guided Inquiry. *Jurnal Pendiidkan Akuntasni*, 6(1), 36–40.
- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran* (asfah rahman, Ed.; Ed. Revisi). Raja Grafindo Persada.
- Daga, R., Ismail, N., & Maddatuang, B. (2020). Analisis Efektivitas Program Mandiri Dagang Untung Pada Pt. Bank Mandiri (Persero), Tbk. Kanwil Regional X Sulawesi Dan Maluku. *SEIKO: Journal of Management & Business*, 3(3), 65–78.
- Darul Husni, M., Permana, S., & Tasikmalaya Jl, S. (2016). Implementasi Model Luther Pada Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android. *STMIK Tasikmlaya*, 5(2), 79–90.
- Fitri, T. A. (2015). Rancang Bangun Alat Bantu Ajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Berbasis Multimedia (Study Kasus SMP Negeri 01 Bangkinang Seberang). *SATIN*, 1(1), 10–19.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hubulo, N. A., Hulukati, E., Uno, H. B., & Damayanti, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Menggunakan Alat Peraga Kubus dan Balok. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(2), 120–127. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v3i2.16369>
- Indonesia. (n.d.). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi.
- Mulyatiningsing, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan teknik* (A. Nuryanto, Ed.; I). UNY Press.
- Nasaruddin. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khawarizmi*, 3(2), 21–30.
- Riyanto, D. (2021). Pengembangan Alat Peraga (KERADIGA) Matematika Untuk Materi Dimensi Tiga. Rosyana, T., Nurjaman, A., & Kadarisma, G. (2020). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Papan Berpaku Bagi Pendidik Sekolah Dasar Di Kecamatan Pangalengan. *Abdimas Siliwangi*, 03(01), 74–83. <https://doi.org/10.22460/as.v3i1p%25p.3391>
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif*,

- Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research Development (Rusmini, Ed.; I). Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Saputro, B. (2011). Manajemen Penelitian Pengembangan (*Research & Develompoment*) (I). Aswaja Pressindo.
- Setyosari, P. (2015). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan (IV). Kencana.
- sudjana, nan. (2005). Dasar-dasar proses belajar mengajar (3rd ed.). Sinar Baru Algesindo.
- Suryaningsih, E., Zainuddin, H., & Kresnadi, H. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Kartu Bertanda Peserta didik Kelas IV SD. Khatulistiwa.
- Sutrisno, P. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Volume Bangun Ruang Kubus Dan Balok. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1).
- Thiagarajan, S. A. O. (1874). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*.
- Tri, A., Harjanta, J., & Agus Herlambang, B. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Transformatika*, 16(1), 91–97.
- Wirayasa, D. G. P., Darmayasa, P., & Satyawan, M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D Pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 81–88.