

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. . G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2016). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Deepublish.
- Agung, A. A. G., Widiyana, I. W., & Indrasuari, N. K. S. (2017). Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Mengasosiasi Berbasis Media Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Proses Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 138. <https://doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10323>
- Ahmadiyanto. (2016). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ko-Ruf-Si (Kotak Huruf Edukasi) Berbasis Word Square Pada Materi Kedaulatan Rakyat Dan Sistem Pemerintahan Di Indonesia Kelas VIIIc SMP. *Jurnal Kependidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 980–993. <http://ppjp.ulm.ac.id/jpjournal/index.php/pkn/article/view/2326/2034>
- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Siswa Madrasah Ibtidaiyah Di Tengah Pandemi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 7. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v11i01.10317>
- Asriningsih, I., Saepuzaman, D., & Ferranie, S. (2016). Penerapan strategi metakognisi pada pembelajaran kooperatif untuk mengidentifikasi profil metakognisi siswa SMA kelas X. *GRAVITY: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 2(2), 166–177.
- Ariani, T. (2017). Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI): Dampak Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(2), 169–177. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v6i2.1802>
- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Devanti, K. A. (2020). Pengaruh media wayang kertas terhadap keterampilan menyimak di ra al-huda kedonglo nganjuk. *Skripsi*.
- Dipi, H. (2016). *Pendekatan Sainifik dan konstekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. 9–86.
- Dwi Cahyo, E. (2017). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Realia Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 7(1), 32–38. <https://doi.org/10.23960/jpp.v7.i1.201704>
- Dwi Hudhana, W., & Fadhillah, D. (2018). *Menumbuhkan Kecerdasan Bahasa Dan*

Karakter Bangsa Melalui Aktivitas Mendongeng Pada Siswa Sekolah Dasar (Vol. 7, Issue 1).

- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Fahmi, Z. (2013). Indikator Pembelajaran Aktif Dalam Konteks Pengimplementasian Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan (Pakem). *Al-Ta Lim Journal*, 20(1), 278–284. <https://doi.org/10.15548/jt.v20i1.24>
- Hayati, S., Aini, I., & Guntara, Y. (2020). Analisis Persepsi Guru dan Calon Guru Fisika Terkait Sumber Belajar , Media Pembelajaran dan Bahan Ajar. 3(1), 295–300.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal Optimasi Sistem Industri*, 16(2), 150. <https://doi.org/10.25077/josi.v16.n2.p150-157.2017>
- Indarini, E., Sadono, T., & Onate, M. E. (2013). Pengetahuan Metakognitif Untuk Pendidik Dan Peserta Didik. *Satya Widya*, 29(1), 40. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2013.v29.i1.p40-46>
- Iskandar, S. M. (2014). Pendekatan Keterampilan Metakognitif Dalam Pembelajaran Sains Di Kelas. *Erudio Journal of Educational Innovation*, 2(2), 13–20. <https://doi.org/10.18551/erudio.2-2.3>
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha: Ganesha Press.
- Lallo. (2017). Pengertian Belajar dan Hakikat Belajar. In *Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Mutu Provinsi Sulawesi Tengah*.
- Lifia Yola Putri Febrianti dan Oviolanda Irianto. (2017). *Pentingnya Penguasaan Literasi bagi Generasi Muda dalam Menghadapi Mea*. 640–647.
- Livingston, J. A. (1997). *Metacognition : An Overview*. 1–5.
- Maisaroh, D., Rudibyani, R. B., & Sofya, E. (2017). Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi dan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(2), 334–346.
- Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, A. (2016). Hakikat Aktivitas Belajar. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 8–42.
- Naufal, M. A., Atan, N. A., Abdullah, A. H., & Abu, M. S. (2017). Problem solving, based on metacognitive learning activities, to improve Mathematical reasoning skills of students. *Man in India*, 97(12), 213–220.

- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Wacana*, 13(2), 177–181.
- Nurmala Tripalupi, L. E. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(1), 86–95.
- Permana, E. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kertas Terhadap Nilai Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 190–196. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1028>
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80. <https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Putri, K. A. Y. U., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Pendidikan, J., Dan, M., Studi, P., & Matematika, P. (2021). *Matematika Berbasis Scaffolding Untuk*.
- Putri Utami, I. W., & Muzakki, A. (2020). Analisis Pendampingan Literasi Budaya Dan Kewarganegaraan Di Era New Normal. *Wahana*, 72(2), 126–130. <https://doi.org/10.36456/wahana.v72i2.2851>
- Rahayu, S., Atmadja, A. R., & Rohimat, A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Kumpulan Sholawat Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 341–348. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.341>
- Ratna Sari, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*.
- Risnanosanti. (2008). Kemampuan Metakognitif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4(1), 86–98.
- Saputra, N. N., & Andriyani, R. (2018). Analisis Kemampuan Metakognitif Siswa Sma Dalam Proses Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 473. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1403>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (23rd ed.). Alfabeta.
- Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35–43.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tanjung, H. S., & Nababan, S. A. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Se-Kuala Nagan Raya Aceh. *Genta Mulia*, 9(2), 56–70.
- Tanjungpura, F. U. (n.d.). *Peningkatan aktivitas pembelajaran matematika melalui metode latihan kelas iv sekolah dasar*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>
- Thiagarajan, S., Semmel, D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exeptional Children: A Sourcebook* (p. 194).
- Warni, Sunyono, S., & Rosidin, R. (2018). Measuring metacognitive ability based on science literacy in dynamic electricity topic. *Journal of Physics: Conference Series*, 948(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/948/1/012041>
- Wibowo, R. I. A., & Saepuloh, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Simulasi Komunikasi Digital Di Smk Muhammadiyah 1 Sukabumi Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia , karena selama mendewasakan upaya pengajaran dan pelatihan ”. Menurut U. *Jurnal Utile*, VI, 160–167.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Rajawali Printing.
- Widya, A. D. I., Pendidikan, J., & Volume, D. (2017). <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>. April.
- Widnyana, I. G., Sujana, I. W., & Putra, I. K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kecamatan Denpasar Timur Tahun Pelajaran 2016 / 2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10. <https://dx.doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11995>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>