

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyansyah, M, A. M. (2023). Analisis struktur kovarians indikator terkait kesehatan pada lansia yang tinggal di rumah, dengan fokus pada rasa subjektif terhadap kesehatan. Title. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907>
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga Puzzle dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.13721>
- Ashley A. Ricker, Rebekah A. Richert. (2021). Digital gaming and metacognition in middle childhood, *Computers in Human Behavior. Volume 115, ISSN 0747-5632*, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106593>.
- Asri, P., & Manik, Y. M. (2023). Guru sebagai Media Sekaligus Penggerak Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(01), 178–182. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2387>
- Astuti, A., Zulfah, Z., & Rian, D. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 11 Tapung. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9222-9231. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2452>
- Bunyamin. (2021). Belajar dan Pembelajaran. In *Book*. [www.uhamkapress.com](http://www.uhamkapress.com)
- Chauhan, S. (2017). A meta-analysis of the impact of technology on learning effectiveness of elementary students. *Computers & Education*, 105, 14–30. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2016.11.005>
- Cheung, A. C., & Slavin, R. E. (2013). The effectiveness of educational technology applications for enhancing mathematics achievement in K-12 classrooms: A meta-analysis. *Educational research review*, 9, 88-113. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2013.01.001>
- Dennis, T. (2021). An introduction to culturally relevant teaching using high-leverage practices. *Journal of Education & Social Justice*, 7(1), 128-135.
- Gede, I. G., Kusuma, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Dasar, J. P., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2024). Pengembangan Media Augmented Reality 3d Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Ghazy, S. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Woody Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa Kelas II SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5764-5775. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8761>

- Ginsberg, Margery B., Wlodkowski, Raymond J. 2009. Diversity and Motivation: Culturally Responsive Teaching in College, Second Edition. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Hamidani, S., Yanto, R., Amalia, V., & Etriyanti, E. (2022). Pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Daring dalam Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Al-Ikhlas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(1), 119–124. <https://doi.org/10.54082/jamsi.171>
- Harahap, T. A. (2021). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Metakognitif Terhadap Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTS Lembaga Ketahanan Masyarakat Desa Kasikan Kab. Kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).Siregar, L. F. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358. <http://repository.uir.ac.id/id/eprint/13792>
- Hidayati, V. N., Dani, F. R., Wati, M. S., & Putri, M. Y. (2022). Pengaruh Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Motivasi Siswa Kelas X Di Sman 1 Payung Sekaki. *Jurnal Eduscience*, 9(3), 707–716. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i3.3443>
- Ilma, I., & Usodo, B. (2024). Improving creative thinking skills and learning motivation through ethnomathematics-based interactive multimedia: An experimental study in primary school. *Multidisciplinary Science Journal*, 6(8), 2024141-2024141. <https://doi.org/10.31893/multiscience.2024141>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jannah, N., & Atmojo, W. (2022). Learning IT: Where Do Lecturers Fit? *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*, 1(3), 36–46. <https://doi.org/10.4018/jicte.2005070103>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, F. A. P. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 534–540.
- Mariam, S., Nurmala, N., Nurdianti, D., Rustyani, N., Desi, A., & Hidayat, W. (2019). Siswa Mtsn Dengan Menggunakan Metode *Open Ended*. 3(1), 178–186. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v3i1.94>
- Matematika, P. M. (2021). *Issn 2087-8249 e-issn 2580-0450*. 10(1), 110–124.
- Munawwir, Z. (2021). Profil Level Kemampuan Metakognitif Mahasiswa Berindeks Prestasi (IP) Tinggi Dalam Pemecahan Masalah Jumping Task Ditinjau Dari Tingkatan Semester di STKIP PGRI Situbondo. *Jurnal*

*Pendidikan dan Kewirausahaan*, 8(2), 165-181.  
<https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i2.145>

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140.  
<http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nirwana, H. (2022). Studi Literatur: Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 350-350.  
<https://doi.org/10.56480/eductum.v1i2.767>
- Permana, S. H. (2019). Pengaruh Tingkat Pendidikan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Kecamatan Margahayu Kabupaten Bandung (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).  
<http://repository.unpas.ac.id/id/eprint/46478>
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.  
<https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Pratama, Y. H., & Rijati, N. (2023). Aplikasi Game Edukasi Matematika dan Bahasa Inggris bagi Anak Sekolah Dasar. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 9(03), 412-421.  
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i03.8882>
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21. <https://doi.org/10.1145/950566.950596>
- Putri, A. H., Chahyadi, M., Sujannah, T., & Santoso, G. (2024). Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterampilan Pecahan Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.9000/jpt.v3i1.1145>
- Stephanou, G., & Karamountzos, D. (2020). Enhancing students' metacognitive knowledge, metacognitive regulation and performance in physical education via TGFU. *Research in Psychology and Behavioral Sciences*, 8(1), 1-10. <http://pubs.sciepub.com/rpbs/8/1/1>
- Tri Aniah, Dwi Oktaviana, & Hartono, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 51–65.  
<https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.441>
- Umardiyah, F., Zuhriawan, M. Q., & Satiti, W. S. (2023). Efektivitas Problem-based Learning Berbantuan Media Pembelajaran Kartu Etnomatematika Batik Jombang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

SMP. *Jurnal Tadris Matematika*, 6(2), 263-274.  
<https://doi.org/10.21274/jtm.2023.6.2.263-274>

Wahed, Shabnam, and Nicole Pitterson. 2023. "Empowering Diverse Learners: Embracing Culturally Relevant Pedagogy (CRP) in Engineering, Higher Education, and K-12 Settings." *International Conference on Interactive Collaborative Learning*. Cham: Springer Nature Switzerland.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-53022-7\\_20](https://doi.org/10.1007/978-3-031-53022-7_20)

Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1.

Yunanti, E. (2016). Hubungan antara kemampuan metakognitif dan motivasi belajar dengan hasil belajar biologi kelas ix mts n metro tahun pelajaran 2013/2014. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2).  
<http://dx.doi.org/10.24127/bioedukasi.v7i2.609>

Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Heliyon Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1), e23490.  
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e23490>

