

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya Pradipta Yasa, K., Udy Ariawan, K., & Wayan Sutaya, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 14(2), 199. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/716>
- Afni Fajri, N. (2023). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI Smk Negeri 1 Sijunjung. *Theorema: The Journal Education of Mathematics*, 4(1). <https://doi.org/10.36232/theorema.v4i1.4078>
- Andi Prastowo. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Bangsawan, B., Rijal, A., & Rozi, Z. F. (2020). Analisis Kesulitan Guru Menerapkan Pembelajaran Tematik Kurikulum 2013 Kelas V Sd Negeri 61 Lubuklinggau. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 14(2), 133–141. <https://doi.org/10.31540/jpp.v14i2.1106>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Cheppy Riyana.(2007). Pedoman Pengembangan Media Video. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Erni Lakapu, D., Arita Lakapu, P., & Taloim, D. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola Bagi Siswa SD. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 4(2), 167–177. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v4i2.2343>
- Firmansah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* (Vol. 7, Nomor 2). <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/index>
- Hidayah, N., Pamungkas, S. J., & Alamsyah, M. R. N. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Materi Fungi Dalam Desain STAD Serta Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X SMA Assalam Tempuran. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 5(2), 72–80. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i2p72-80>
- I Kd Dwi Darma Putra. (2012). *Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Metakognitif Berpendekatan Pemecahan Masalah Dalam Upaya*

Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Matematika Bagi Siswa Smp Kelas Vii.

- Irwandi dan Siti Juariah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(1), 35.
- Kartiko, C., Wardhana, A. C., & Rakhmadani, D. P. (2022). Pengembangan Mobile Learning Management System Dengan User Centered Design (UCD) Menggunakan Flutter Framework. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(2), 960. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i2.3524>.
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Kurniasih, S. R., Islam, U., Sunan, N., Djati Bandung, G., Cimincrang, I. K., Gedebage, K., Bandung, K., & Barat, J. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2). [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- L Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *ADARA: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2, 920–935.
- Mayer, Richard E. 2002. *Rote Versus Meaningful Learning*. Ohio: College of Education, The Ohio State University.
- Mukaromah, W. (2021). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Layanan Informasi Karir Siswa Smk Negeri 2 Kota Tangerang Selatan. Dalam *Jurnal Penelitian Bimbingan dan Konseling* (Vol. 6, Nomor 2).
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Niswa, A., Pembimbing, Yulianto, B., & Pd, M. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIID SMP Negeri 1 Kedamean*.
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Pintrich, Paul R. 2002. *The Role of Metacognitive Knowledge in Learning, Teaching, and Assessing*. Ohio: College of Education, The Ohio State University.

- Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi. (2022). *Pengertian Pendidikan*. 4. <http://repo.iain->
- Puspitasari, I. (2019). *Penerapan Metakognitif Dalam Media Pembelajaran*.
- Putri, H. S., Luthfy, P. A., & Karmila, M. (2023). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Dengan Tema Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Untuk Anak Usia Dini*. <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/incrementapedia>
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021a). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021b). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Ramli, & Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*.
- Ridha, S., Putri, E., & Kamil, P. A. 2019. Desain Model Konseptual Bahan Ajar SIG Berbasis Spatial Thinking Menggunakan Pendekatan ADDIE. *Jurnal Georafflesia Artikel Ilmiah Pendidikan Geografi*, 4(2), 111–126.
- Schraw, G., & Moshman, D. (1995). Metacognitive theories. *Educational Psychology Review*, 7(4), 351–371. <https://doi.org/10.1007/BF02212307>
- Shafa, A. F., & Yuniarta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Geogebra Materi Program Linear Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 1127. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4882>
- Sri Esti Djiwandono. (1989). *Metakognitif Psikologi Pendidikan*.
- Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, D., & Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C Untuk SD/MI/Program Paket A*.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*.
<https://www.researchgate.net/publication/377469385>

