

DAFTAR RUJUKAN

- Adijaya, M. A. (2023). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Short Card Terhadap Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.59822>
- Afsari, S., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. *Indonesia Journal of Intellegtual Publication*, 1(3), 189–197.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2017). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelelitian*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Al Farizi, T., Alatas, F., & Jannah, N. (2023). Pengembangan Modul berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pengetahuan Metakognitif Peserta Didik pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 14(1), 9–27. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v14i1.12885>
- Aniah, T., Oktaviana, D., & Hartono. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Statistika Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa Metakognitif Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (JURRIMIPA)*.
- Anwar, W. D. K., Agustina, Lady, & Firdausi, H. P. E. (2022). Analisis Keterampilan Metakognitif Siswa Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 329–341. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i2.771>
- Anyan, & Setyawan, A. E. (2024). Pengembangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Informatika. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 806–813. <https://doi.org/10.47709/>

digitech.v4i2.4701

- Apit Dulyapit, Yayat Supriatna, Fanny Sumirat, & Aningsih. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di UPTD SD Negeri Tapos 5 Kota Depok. *Bima Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.37630/bijee.v1i1.877>
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi Digital Dengan Educandy dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. www.Educandy.com.
- Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). *Sumber dan Pengembangan Media Pembelajaran*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arifin, Z. (2022). Manajemen Peserta Didik sebagai Upaya Pencapaian Tujuan Pendidikan. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 8(1), 2503–3506.
- Artanti, I. D. A. N., Widiani, I. W., & Tegeh, I. M. (2023). Media Interactive Board Game Berbasis Phenomenon Based Learning Untuk Mengatasi Learning Loss Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.57860>
- Asari, A., Purba, S., & Fitri, R. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. CV. Istana Agency.
- Awaliyah, N. P., Hastuti, W. S., Wibowo, S. E., & Hidayat, P. (2024). The Effect of Problem Based Learning Model on Students' Critical Thinking Ability. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 101–107. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.62280>
- Belenkova, Y. S. (2020b). Metacognitive Skills and Reflection as Essential Components of Self-Education. *Journal of Educational Studies, Trends & Practices*.
- Cahyadi, A. (2018). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Penerbit Laksita Indonesia.

- Dahri, N. (2022). *Problem and Project Based Learning (PPjBL) Model pembelajaran abad 21*. CV. Muharika Rumah Ilmiah. <https://muharikarumahilmiah.com/>
- Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6442>
- Dharma, P. K. S., & Agung, A. A. G. (2021). *Pengembangan Multimedia Online pada Muatan Pelajaran IPA*. 5(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Erayani, L. G. N., & Jampel, I. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 248–258. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Estari, A. W. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 1439–1444. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Gumelar, R. G. (2014). Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan Dan Aneka Yes. *Jurnal Komunikasi*.
- Gunawan, R., Prastyawan, T. H., & Wahyudin, Y. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Perhitungan Dasar Matematika Sekolah Dasar Kelas 3, 4 dan 5 Menggunakan Construct 2. *Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 16. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i1>
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Pt. Rajagrafindo Persada.

- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur: Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. <https://journal.uui.ac.id/Automata/article/view/28657>. <https://elib>.
- Syafrida, H. S. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Hardiningrum, P. Y., & Agung, A. A. G. (2022). Efektifitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan IPA Materi Alat Gerak Hewan Untuk Siswa Kelas V SD. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44834>
- Haryati, S. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Graha Cendekia.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Harahap, T. K. (2021). *Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Hasriadi. (2022). *Strategi Pembelajaran*. Mata Kata Inspirasi.
- Helmi, M. A., Prasasti, T. I., & Nurrokhim, T. (2024). Analisis Kesesuaian Materi Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII terhadap Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hendarwati, E. (2017). Pemanfaatan Media Permainan Sebagai Upaya Meningkatkan Metakognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, N. S., Prakasa, Y. F., Hasibuan, P. A. R., & Asyhar, D. A. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayatullah, M. M., Asbari, M., Ibrahim, I. M., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems and Management*, 02(06). <https://jisma.org>
- Holo, O. P., & Towe, M. M. (2023). Pengembangan Permainan Matematika Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Barisan Dan Deret
Development of Mathematical Games Based On Problem Based Learning

- (Pbl) Including Sequence And Series Material. *Jurnal Kependidikan Matematika*, 15(1), 15–29.
- Ilahi, P. D., Utami, L., & Ratih, A. (2024). Pengembangan Dan Validitas Instrumen Metakognitif Siswa Pada Pembelajaran Fisika Sma. *Jurnal Pendidikan Biologi*. <https://e-journal.my.id/biogenerasi>
- Imelda. (2022). Implementasi Gaya Bahasa Guru Dalam Mengajar Guna Untuk Menarik Perhatian Peserta Didik. *Jurnal Multi Disiplin Ilmu*. <https://jurnalilmiah.co.id/index.php/MJPJMI>
- Imran, N. S., Bahar, E. E., Dassa, A., & Arafah, M. (2024). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 511–513. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1570>
- Jaser, S. N., Sesmiarni, Z., Syawaluddin, & Yusri, F. (2023). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berupa Game Edukasi Menggunakan Apk Scratch Di SMAN 4 Pariaman. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(3).
- Juhaeni, J., Cahyani, E. i., Utami, F., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Khasanah, N. (2021). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematis siswa quitters ditinjau dari kemampuan metakognitif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 16(1), 44–58. <https://doi.org/10.21831/pg.v16i1.34509>
- Kiniret, R. I. A., & Susilowati, T. (2021). Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online. *Journal Of Nursing*. <https://jurnal.aiska-university.ac.id/index.php/ASJN>
- Kintoko. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT. Dalam 2019. Percetakan dan Penerbit Tunas Gemilang .
- Kusuma, A. S., & Baskara, Z. W. (2022). Hubungan Metakognitif dengan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Pembelajaran Menggunakan Model

- Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan (PBMP). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.882>
- Kusuma, A. S., & Nurmawanti, I. (2023). Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Metakognitif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1922–1934. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1890>
- Latafat, K. (2024). Teaching mathematics from the lens of social justice in a Pakistani classroom. *Asian Journal for Mathematics Education*, 3(1), 106–123. <https://doi.org/10.1177/27527263231219543>
- Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., & Andung, H. D. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semair-809->
- Lestari, T., Nurhasanah, Y., & Hernawan, A. H. (2022). Analisis Kemampuan Metakognitif Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar Laboratorium UPI Cibiru. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2724–2737. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2424>
- Listiana, L., Daesusi, R., & Soemantri, S. (2019). *Model Pembelajaran Pemberdayaan Keterampilan Metakognitif*. Mavendra Pers.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Syahroni, W. I., & Andarwati, M. (2018). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 3(1), 2022.
- Marlina, Wahab, A., Susidamaiyanti, Ramadana, Nikmah, Z. S., Wibowo, E. S., Indianasari, Syafruddin, Putriawati Wiwin, & Ramdhayani, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Masruri, A. B., Sariyatun, S., & Sudiyanto, S. (2024). Validasi Media Virtual Tour sebagai Alat Peningkat Kemampuan Metakognitif Siswa: Hasil dan

- Implikasinya. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(4), 128.
<https://doi.org/10.29210/020244278>
- Mira, Sabilah, A., Royani, S., Sahriani, S., Siregar, P. S., & Marta, E. (2021). Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD*, 9(2), 351-357. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jjpgsd>
- Mirawati, L., Irawan, D., Kamilah, S. K., & Nengsih, L. W. (2024). Literatur Review Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Dan Implikasi Terhadap Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i5.3317>
- Mudrikah, A. (2020). Problem Based Learning as Part of Student-Centered Learning. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>.
- Murtiyasa, B., & Anggraini, O. R. (2022). Metacognitive Identification in Solving Mathematics Problems of Junior High School Students. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 4987–4996. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.1808>
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, S. R. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Noverlika, R., Mujahidawati., & Falani, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Wegos (Web Google Sites) Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2), 365–372. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1524>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Penerbit Umsida Press.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Panjaitan, R. G. P., Titin, T., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan di Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>

- Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2022). Pengembangan Game Edukasi Matematika Matrig dengan Software Construct 3 di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17.
- Pratama, W. (2014). Game Adventure Misteri Kotak Pandora. *Jurnal Telematika*.
- Pristihayati, D., & Ridhwan, M. (2024). Peran Serta Fungsi Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Pembelajaran dan Sains*. <https://jurnal.serambimekkah.ac.id/index.php/jps>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4. <http://repo.iain->
- Rahmania. (2020). Perancangan Game Edukasi Untuk Proses Pembelajaran (Studi Kasus Anak Usia 6 Tahun). *Jurnal Dasarupa*.
- Rahmawati, C., & Rahmawati, U. E. (2025). Pengembangan Game Edukasi Teka-Teki Huruf Dan Angka Berbasis Android Dengan Metode GDLC. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(2).
- Ramadanti, A. V., Syahri, A. A., & Kristiawati. (2022). Deskripsi Keterampilan Metakognitif Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Konseptual Tempo. *Pendidikan Matematika*.
- Risnanosanti, R. (2012). Kemampuan Metakognitif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/pg.v4i1.690>
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Penerbit Pusaka Almailda Agustus 2019.
- Saputra, A. A., Putra, F. N., & Yusron, R. D. R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android. *Journal Automation Computer Information System*, 2(1), 66–73.

- Sari, L. R., Usman, A., & Utomo, A. P. (2024). Pengembangan E-Handout Berbasis Android Dengan Model Pbl Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 11(1).
- Septiari, N. P. D., & Japa, I. G. N. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Metakognitif Berbasis Masalah Terbuka Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD No. 1 Debantas. *Mimbar PGSD*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/754/627>
- Setiawan, R., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2018). Pembuatan Game Role-Playing Turn-Based Dengan Sistem Rock-Paper-Scissors“GEVANGEN.” *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi*.
- Shoffa, S., Subroto, E., Nasution, S. F., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, S. D., Hafidz, Kardi, J., Umar, H. R., & Gusmirawati. (2023). *Buku Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sholeh, M. I., Nur, Sholihan, Arifin, Z., Sokip, & Syafi, A. (2024). Penerapan Game Edukasi dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Minat Siswa di MAN Tulungagung. *SEARCH: Science Education Research Journal*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47945/search.v3i1.1541>
- Silaban, B., & Darhim, D. (2023). Kemampuan Metakognisi Siswa Berdasarkan Gaya Kognitif dalam Menyelesaikan Soal PISA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1496–1507. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2242>
- Simeru, A., Natusion, T., Takdir, Mu., Siswati, S., Susanti, W., Karsiwan, W., Karmila, S., Mulya, R., Friadi, J., & Nelmira, W. (2019). *Model-Model Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.
- Siswondo, R., & Agustina, L. (2020). Penerapan Strategi Pembelajaran Ekspositori untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*.

- Sukaria, M. I. (2024). Analisis Terhadap Urutan Logis Materi Dengan Desain Unit Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Pada Materi Pencemaran Dan Perubahan Iklim. *Jurnal normalita*.
- Sukmana, A. I. W. Y., Akbar, P. A., & Sudatha, i. G. W. (2023). Game-Based Learning Interactive Multimedia in Improving Thematic Learning Achievement of Third-Grade Students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 6(2), 219–227. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.60622>
- Suryaningtyas, S., & Setyaningrum, W. (2020). Analisis kemampuan metakognitif siswa SMA kelas XI program IPA dalam pemecahan masalah matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 74–87. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i1.16049>
- Susilowati, Yuni. (2014). *Penerapan Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Menulis Petunjuk Bagi Siswa Kelas VIII B SMP Negeri Satu Atap 3 Sambirejo*.
- Sutarto, Hatuti, I. W., Guillen, D. F., Garay, J. P. P., Hernández, R. M., & Namaziandost, E. (2022). The Effect of Problem-Based Learning on Metacognitive Ability in the Conjecturing Process of Junior High School Students. *Education Research International*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/2313448>
- Syamsidah. (2018). *Model Problem Based Learning (PBL)*. Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Syaripuddin, Fauzi, A., & Ariswoyo, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa MTS Melalui Pendekatan Metakognitif. *Jurnal MathEducation Nusantara*.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2019). *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

- Vera, B., Nainggolan, H., & Listiani, T. (2024). Pentingnya Pemberian Umpan Balik untuk Memperbaiki Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*.
- Wahyuningsih, B. Y. (2021a). Penyelesaian Masalah Matematika Matematis Dengan Menggunakan Keterampilan Metakognitif. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 217–226. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Wandini, R. R., Sari, P. Z., Harahap, E. Y., Ramadani, R., & Adila, N. A. (2021). Upaya Meningkatkan Proses Pembelajaran Matematika di SDN 34 Batang Nadenggan. *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *jurnal pendidikan guru sekolah dasar*, 2(1), 68–73.
- Wedayanti, L. A., & Wiarta, I. W. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 113–122. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46320>
- Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). The needs of a metacognitive-based learning model in elementary schools. *Nurture*, 18(2), 394–403. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.627>
- Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Rusdi, Lestari, S. M. P., Wijayanti, D. R., Devriany, A., Hidayat, A., Dalfian, Nurcahyati, S., Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian*. CV Science Techno Direct Perum Kopri.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Penerbit KBM Indonesia.

- Wiryaningtyas, R. K., Adamura, F., & Astuti, I. P. (2023). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Kelas VII SMP Negeri 1 Geger. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(3), 3192–3204. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i3.2815>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yanty Putri Nasution, E., Emjasmin, A., Rusliah, N., Agama Islam Negeri Kerinci, I., Kapten Muradi Sungai Penuh, jalan, & Penuh, S. (2021). Analisis Metakognitif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Integral. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASADI*, 5(2), 141–150.
- Zakiah, N. E. (2020). Level kemampuan metakognitif siswa dalam pembelajaran matematika berdasarkan gaya kognitif. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(2), 132–147. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v7i2.30458>
- Zakyanto, M. D. A., & Witarti, A. (2022). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Materi Perbandingan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 11(1).