

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 12(2). 216-231.
- Ade, S. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmad, R, Sujana, N. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., Nurhikmah. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Sungguminasa: Cv. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Akker, J. V. D. (2007). An Introduction to Educational Design Research. Proceedings of The Seminar Conducted at The East China Normal University, Shanghai (PR China). November 23-26.
- Ali, M., Z., Ismawan, H., Hamdiana. 2022. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Hots Dalam Meningkatkan Pembelajaran Sepak Bola Pada Siswa Kelas X SMAN 1 PPU. *BPEJ: Borneo Physical Education Journal*. 3(2). Hal. 94-102.
- Al-Tabany, T. I. B. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Anderson, O. W., Krathwohl, D.R., 2001. *A Taxonomy For Learning, Teaching, and Assessing (A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives)*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anggo, M. (2011). Pelibatan Metakognisi dalam Pemecahan Masalah Matematik. *Edumatica*. 1(1): 25-32.
- Anggraeni, A., Alyaa, N. (2022). Development of Interactive Multimedia in Integrated Thematic Learning by Using Macromedia Flash in Grade IV Elementery School. *Jurnal Internasional, Etnosains, Bio-Informatika, Onovasi, Penemuan,dan Sains Teknologi*. 2(1). 6-13.
- Apriyanto, M., T., Aliatussa'adah, S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*. Hal. 213-224.
- Aqib, Zainal. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Arends, R. I. (2008). *Learning To Teach: Belajar Untuk Mengajar* (7th Ed). Buku Dua. Translated By Soetjipto, H. P & S. M. Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arif, Sadiman. (2011). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Arifin, A. M., Pujiastuti, H., Sudiana, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran STEM dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1): 59-73.

Arikunto, S. (2017). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* Edisi 2. Jakarta: Bumi Aksara.

Ariza, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Lingkaran Untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima*. Medan: Pendidikan Matematika.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad. (2000). *Media Pengajaran*. Jakarta: Rata Grafindo Persada.

Astuti. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (RME) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SD. *Journal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 1(1). 49-61.

Azikiwe, U. (2007). *Language Teaching and Learning*. Onitsha: Africa- Firts Publishers.

Azriati, S. A., Syahputra, E., Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 11, No. 1. Hal. 1-6.

Barbacena, B.L, (2015). Metacognitive in Model Mathematic Problem Solving. *Intersection*. 12(1). 16-22.

Batlona, J. R. (2016). Hasil Belajar Kognitif dan Respon Siswa dalam Pembelajaran Fisika Pada Konsep Listrik Dinamis dengan Menerapkan Media Interaktif. *Pros. Semnas Pendidikan IPA Pascasarjana UM*. 1(1). 308-314.

Bernard, Martin. (2015). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran Serta Disposisi Matematika Siswa SMK dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash CS 4.0. *Infinity Journal*. 4(2). Hal. 197-222.

Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.

Bulan, I. S. (2018). Developmen of Macromedia Flash Professional 8 on Exposition Text of Senior High School Class X. *International Conference on Interdisciplinary, Literature and Education*. 297. Hal. 148-151.

Chairani, Z. (2016). *Metakognisi Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematika*. Banjarmasin : Deepublish.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

De Vries, J., A., Dimosthenous, A., Schildkamp, K., Visscher, A., J. (2022). The Impact of an Assessment for Learning Teacher Professional development Program on Students' metacognition. *School Effectiveness and School Improvement*. 32(1). Hal. 109-129.

Desmita. (2012). *Psikologi Perkembangan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Devaga, A.T, Suri, G.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa SMP. *Engineering And Technology International Journal*. 1(1). Hal. 11-18.

Dimiyati, M. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Djaali. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dwiana, A. A, Samosir, A, Sari, N. T, Awalia, N., Budiyono, A, & Wahyuni, M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*. 6(1). 499-505.

Dwiana, A. A, Samosir, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*. 6 (1). Hal. 499-505.

Erlin, E, A. Rahmat, dkk. (2021). Analisis Berbagai Strategi dan Model Pembelajaran Yang Dapat Memberdayakan Kemampuan Metakognitif Pada Pembelajaran Biologi. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 9. No. 2. Hal. 30-40.

Fajri, H. N., Johar, R., & Ikhsan, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Spasial dan Self-Efficacy Siswa Melalui Model Discovery

Learning Berbasis Multimedia. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(2): 180-196.

Fauziyah, F. N. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Unsur Dan Sifat Bangun Datar Di Kelas II Sekolah Dasar Negeri Serang 11 Kota Serang* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri "SMH" Banten).

Fitria, N., Susiaty, U., D., Saputro, M. 2021. Analisis Kebutuhan Pengembangan Aplikasi Morndumath Bermuatan Hots. *JUWARA: Jurnal Wawasan dan Aksara*. 1(1). Hal. 23-36.

Flavell, J. H. (1979). *Metacognition and Cognition Monitoring A New Area Of Cognitive Development Inquiry*. In Nelson, Thomas O. 1992. *Metacognition, Core Reading*. 3-8: Allyn and Bacon. Boston.

Garcia, R., R., Quiros, J., S., Santos, R., G., Gonzales, S., M., Fernanz., S., M. (2007). *Interactive Multimedia Animation With Macromedia Flash in Descriptive Geometry Teaching*. *Elsevier*. 49(3). Hal 615-639.

Gartika, E., Rahayu, W., Utomo, E. (2019) Development of Interactive Mathematics Multimedia Teaching Materials for Building Space in Class V Primary Schools.

Gravemeijer, K. (1994). *Developing Realistic Mathematics Education*. Utrecht: Freudenthal Institute.

Gravemeijer, K. (2004). "Local Instruction Theories as Means of Support for Teachers in Reform Mathematics Education". *Jurnal Mathematical Thinking and Learning*: 6 (2), 105-128.

Gusnita, Melisa, Delyana, H. 2021. Kemandirian Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Square (TPSq). *BSIS Jurnal*. 3(2). Hal. 286-296.

Guzel, B. E, Guhan, B. C. (2010). Prospective Mathematics Teacher' Views about Using Flash Animations in Mathematics Lesson. *International Journal of Human Social Sciences*. 5(3). 154-159.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hillis: Dept. Of Physics, Indiana University.

Hamalik, O. (2009). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Sistem*. Jakarta. Bumi Aksara.

Handayani, H., Yetri, Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan*. 16(2). 186-203.

Handayani, N., Hidayat, F. 2018. Hubungan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika di Kelas X SMK Kota Cimahi. *Journal On Education*. 1(2). Hal. 1-8.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Tahta Media Group.

Hasibuan, A. M., Fatmawati. (2021). The Effect of Macromedia Flash Interactive Learning Media on Mathematical Critical Thinking Skills of Students IV SD Negeri 101788 Marindal I. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*. 4(4). 7861-7869.

Hasratuddin. (2018). Mengapa Harus Belajar Matematika. Medan: Perc. Edira.

Hassen, S., El-Masad, Y. (2022). The Student Skills and Active Management Learning Media. *Global Media Journal Hammond*. 20 (56). Hal. 1-3.

Heruman. (2007). *Pembelajaran Matematika di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Herzanzam, D. A., Rahmad, I. N. (2020). Penerapan Realistic Mathematics Education (RME) di Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2): 184-190.

Hewi, L., Shaleh, M. (2020). Refleksi Hasil Pisa (The Programme For International Student Assesment): Upaya Perbaikan Bertumpu Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*. 4(1): 30-41.

Hobri. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jember: Center for Society Studies.

Karami, V., Siros, I. (2022). Cultural Intelligence in EFL and ESP Learners: Metacognitive, Cognitive, Motivational, and Behavioral Knowledge. *Hindawi Education Research International*. 1-12.

Kemp, J. E., Dayton, D. K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Cambrige: Harper & Row Publishers, New York.

Khotimah, S. H., As'ad, M. (2020). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah

Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajara.*, 4(3): 491-498.

Kim, S., Kang, H. (2022). The Effects of Metacognitive Training in Math Problem Solving Using Smart Learning System. *The Journal of the Convergence on Culture Technology (JCCT)*. 8(1). 441-452.

Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1-11.

Laksana, A. P., Hadijah, H. S. (2019). Kemandirian Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 4(1). 1-7.

Lestari, K. E., Yudhanegara, M. R. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: Refika Aditama.

Maclinto, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prisma Berbasis Macromedia Flash Dengan Desain Pembelajaran Assure. *Inovasi Matematika (Inomatika)*. 4 (1). Hal. 83-97.

Manakul, T., Tuamsuk, K. (2021). Digital Intelligence for Teaching in the Digital Environment. *T.L.A. Research Journal*, 14(2), Hal. 81-97.

Marzuki. (2000). *Metodologi Riset*. Yogyakarta: BPFE-UII Yogyakarta.

Masthoni. (2011). *Paradigma Belajar Matematika*. [Online]. Diakses dari: <https://masthoni.wordpress.com/2022/08/12/paradigma-belajar-matematika/>.

Milovanovic, M., Perisic, J., Vrbanc, M. (2017). Computer Tools in Engineering Education Example on Macromedia Flash. *Acta Technica Corviniensis-Bulletin of Engineering*. 10(1). 39-43.

Mudhofir. (1993). *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Musrifah. 2020. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Kesebangunan Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Edutrain Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*. 4(2). Hal. 98-108.

Mutaha, R. S., Mar'atush, Budiman, M. A., Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*. 3(2). 178-185.

Nuryadi, Astuti, D., T., Utami, S., E., Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Özdemir, O., & Öner, İ. E. (2015). The Effects of Simulations and Animations on Students' Motivation in a Computer Course. *Participatory Educational Research*, 15(2), 53–59.

Pintrich, P. R., De Groot, E. V. (1990). Motivational and Self-Regulated Learning Components of Classroom Academics Performance. *Journal of Educational Psychology*, 82(1): 33-40.

Pratiwi, W., Ngasifudin, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognisi Siswa. *Wijayakusuma Prosiding Seminar Nasional*. 116-122.

Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1–12.

Purwanto, C., Hidayanto, E. (2019). Media Pembelajaran Matematika Materi Kombinatorika Berbasis Media Interaktif pada Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 4(4). Hal. 584-555.

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Putri, S. D., Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.

Ramadhani, H. M, Caswita, Haenilah, E. Y. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Metakognitif Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 4 (2). 1064-1071.

Rambe, K. N., Sinaga, B., Asmin. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Dalam Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Berbasis Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 13. No. Hal. 1-17.

Rangkuti, A. N., (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, PTK, dan Penelitian Pengembangan*. Bandung: Cita Pustaka Media.

- Reinhard, A., Felleeson, A., Turner, P. C. (2022). Assessing the Impact of Metacognitive Postreflection Exercise on Problem Solving Skillfulness. *Physical Review Education Research*. 18(1). 1-10.
- Rogers, K., S., Thomas, C., Holmes, H. (2021). Encouraging Student Participation in Mathematical Activities in Synchronous Online Tuition. *Open Learning: The Journal of Open, Distance and E-Learning*. Hal. 1-17.
- Rohima, N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*. 1(1). Hal. 1-12.
- Rozak, A., Darmadi, & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran SASA-AURA untuk meningkatkan prestasi peserta didik SMK Cendekia Madiun Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1); 2614- 0578.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Safitri, P. T., Yasintari, E., Putri, S. A., Hasanah, U. (2020). Analisis Kemampuan Metakognisi Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Model PISA. *Jurnal ofMadives: Journal of Mathematics education IKIP Veteran Semarang*. Vol 4. No. 1. Hal. 11-21.
- Safitri, S., F., Suyoto, Nurhadiyati. 2021. Pengaruh Kemandirian Belajar Peserta Didik dan Latar Belakang Pendidikan Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Kelas IV Di SD It Al-Madani Purworejo. *Jurnal Paris Langkis: Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 2(1). Hal. 114-124.
- Sagala, S. (2010). *Supervisi Pembelajaran dalam Profesi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sakinah, N, Sinaga, B, Mariani. (2022). Development of Project Based Learning (PjBL) Assistant Macromedia Flash Assistance to Improve Mathamtic Problem Solving Ability and Student's Independence. *Aisteel 2022*. Hal. 1-7.
- Saputra, H. V., Febriyanyo, E. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Tuna Grahita. *Mathema Journal*. 1(1). 15-23.
- Saputri, D., A., Hasratuddin, Sinaga, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Penalaran Matematis dan

Kemandirian Belajar Siswa. *Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika*. 12(2). Hal. 93-101.

Sari, A., Yuniati, S. 2018. Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2). Hal. 71-80.

Schraw, G. (1998). Promoting General, Metacognitive Awareness. *Instructional Science*. 26(1-2): 113-125.

Septian, A. S., Inayah, S., Pelani, J. I.,. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2). Hal. 97-107.

Septian, A., Inayah, S., Pelani, I., J. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Bangun Datar. *Range: Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2). Hal. 97-107.

Septian, A., Komala, E. (2019). Kemampuan Koneksi Matematik dan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Geogebra* di SMP. *PRISMA*. 9(1). Hal. 1-13.

Sinaga, B. (2007). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berdasarkan masalah Berbasis Budaya Batak (PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH B3). Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.

Sinaga, J. A. (2015). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berorientasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Terapan Pendidikan Matematika FKIP – Univ. HKBP Nomensen*, 1(3): 29-41.

Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Slavin, R. E. (2006). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Boston: Pearson Education Inc.

Sonda, R., Alimuddin, & Asdar. (2016). Efektifitas Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) Setting Kooperatif Tipe NHT pada Materi Kesebangunan Siswa Kelas IX SMP Neg.

Stanciulescu, A., Castronovo, F., Oliver, J. (2024). Assessing the Impact of Visualization Media on Engagement in an Active

Learning Environment. *International Journal of Mathematical Education In Science and Technology*. 55(5). Hal. 1150-1170.

Sudihartinih, E., Wahyudin. 2019. Pembelajaran Berbasis Digital: Studi Penggunaan Geogebra Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Tatsqif*. 1(17). Hal. 87-103.

Sudjana, N., Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana. (2001). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah Production.

Sudjana. (2010). *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru Bandung.

Suherman, E. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumartini, L., Nurlaili, Sugeng. (2018). Development of Macromedia Flash Helped Banner Game Snake in Material Subject of Acid Base. *1st Educational Science International Conference*. 224. Hal. 1-5.

Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern, Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Edisi keempat: Erlangga.

Surahman, F., Utami, R., Dewi, T. M., (2020). Pengembangan Media Modul Pembelajaran Tematik Tema “Cuaca” Subtema “Perubahan Cuaca” untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan MINDA*, 1(2): 1-9.

Suryanto. (2007). Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia)*. 5(1).

Sutikno, M., S. 2021. *Inovasi Pendidikan*. Mataram: Sanabil.

Suwangsih, E., Tiurlina. (2006). *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2). Hal. 103-114.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University.

Treffer, A. (1991). *Didactical Background of a Mathematics Programs for Primary Education dalam L. Streefland (Ed): Realistic Mathematics Education in Primary School*. Utrecht: Freudenthal Institute-Utrecht University.

Trianto. (2011). *Mendesaian Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Edisi Ke-4*. Jakarta: Kencana.

Wahyuningsih, K. S., Hindu, U., Gusti, N. I., Sugriwa, B. (2021). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 di SMA Dharma Praja Denpasar. 24(1), 107–118.

Wang, G., Kang, Y., Jiao, Z. (2022). Development and Application of Intelligent Assesment System for Metacognition in Learning Mathematics among Junior High School Students. *Sustainability*. 14(10). 1-32.

Wardani, K. W., Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Macromedia Flash* Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. 10(1). Hal. 73-84.

Winda, R., Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Online* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*. 4(2). 211-221.

Wirasasmita, R. H., Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika (EDUMATIC)*, Vol. 1 No. 2, hal. 1-9.

Yanti, C. O. D., Anggraini, F., Darwanto. (2019). Media Pembelajaran Matematika Interaktif dalam Upaya Menumbuhkan Karakter Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, SEMNASFIP Tangerang Selatan, Oktober 2019.

Yulchiyev, I. I., Abdullayev, Sh., Sh., Ahmadaliyev, B., J., Khidirov, D., Sh., (2022). Visual Organization of Geometry Lessons With Computer Software. *International Journal of Pedagogics*. 2 (5). Hal. 13 -17.

Zhong, L., (2023). Towards The Pivotal Factors for the Influence of Flipped Classroom On Students' Self-Regulated Learning and EFL Speaking Competence. *Cogent Education*. Hal. 11(1). 1-17.

Zhumabaev, S. I., Tangirov, K. E. (2022). Importance of Using ICT in the Educational Process in Preschool Educational Organizations. *TJE-Thematic Journal of Education*. 7(4). 32-38.

Zimmerman, (2008). Investigating Self Regulation and Motivation: Historical Background, Methodological Developments, and Future Prospects. *American Educational Research Journal*, 45(1):166–18.



THE
Character Building
UNIVERSITY