

DAFTAR PUSTAKA

- Agati, F., Hasruddin., & Hasibuan, I. (2019). ANALISIS KETERAMPILAN METAKOGNITIF SISWA PADA PEMBELAJARAN SAINTIFIK MATERI KEANEKARAGAMAN HAYATI. *Jurnal Pelita Pendidikan : Journal of Biology Education*, 7(1), 049-054.
- Aini, Q. (2019). Identifikasi Kemampuan Metakognisi Siswa SD dalam Pemecahan Masalah Berdasarkan Disposisi Matematis. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.688>
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alimuddin, H., & Trisnowali, A. (2018). Logis. *Jurnal Pendidikan Matematika 2 (2)*, 2(2), 169–182.
- Amirullah, G., & Susilo, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 38. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i1.2555>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma: Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1), 161–170.
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83–97. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- Astalini, A., Maison, M., Ikhlās, M., & Kurniawan, D. A. (2018). the Development of Students Attitude Instrument Towards Mathematics Physics Class. *Edusains*, 10(1), 46–52. <https://doi.org/10.15408/es.v10i1.7213>

- Asy'ari, M., Ikhsan, M., & Muhali, M. (2018). Validitas Instrumen Karakterisasi Kemampuan Metakognisi Mahasiswa Calon Guru Fisika. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 6(1), 18. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v6i1.955>
- Branch, R., M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Verlag US : Springer US.
- Cahyono, G. (2019). Interactive Media Development of Procedures for Prayer (Tara Shalat) Based on Adobe Flash in Improving the Skills of Madrasah Ibtidaiyah Prayers. *MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 11(2), 159–182. <https://doi.org/10.18326/mdr.v11i2.159-182>
- Clements, D. H., Sarama, J., & Joswick, C. (2018). Learning and teaching geometry in early childhood. *Quadrante*, XXVII(2), 7–31.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2020). Experiments, quasi-experiments, single-case research and meta-Analyze. In *Research Methods in Education*. <https://doi.org/10.4324/9780203029053-23>
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research*. (4th ed.) Refried from <http://repository.unmas.ac.id/medias/journal/EBK-00121.pdf>
- Demir, Ü. (2020). An Examination of the Impact of Game-Based Geometric Shapes Education Software Usage on the Education of Students With Intellectual Disabilities. *ECNU Review of Education*, 209653112094072. <https://doi.org/10.1177/2096531120940721>
- Dwijayani, N. M. M., Putra, I. A. G. S., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2019). Peningkatan Keterampilan Pembuatan Media Pembelajaran Di Sd No. 1 Kapal. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 64. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1016>
- Fitri, R. (2017). Metakognitif pada Proses Belajar Anak dalam Kajian Neurosains. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(1), 56. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p56-64>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun H. H. (2012). *How to Design and Evaluate Research in Education* (8th ed.). Refried from aochhengpheng.files.wordpress.com/2017/03/jack_fraenkel_norman_wallen_he

len_hyun-how_to_design_and_evaluate_research_in_education_8th_edition_-
mcgraw-hill_humanities_social_sciences_languages2011.pdf

- Habibah, U., Santika, R., Setiono, P., Yuliantini, N., & Wurdjinem, W. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Sd Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 1–6.
- Handayani, N. A., & Jumadi, J. (2021). Analisis Pembelajaran IPA Secara Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 217–233. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i2.19033>
- Herdiansyah, H., Cholily, Y. M., & Cahyono, H. (2019). The Development of Interactive Instructional Media Using Adobe Flash in a Form of Game on the Geometry
- Indriyani, R., & Setiyadi, R. (2021). ... Daring Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar (Sd) Dalam Masa Pandemi Covid-19. *COLLASE (Creative of Learning ...)*, 04(05), 754–763. <https://www.journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5556>
- Lesson (Cube and Cuboid) for Secondary School. *Mathematics Education Journal*, 3(1), 32. <https://doi.org/10.22219/mej.v3i1.8418>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Jiang, R., Li, X., Xu, P., & Chen, Y. (2019). Inhibiting intuitive rules in a geometry comparison task: Do age level and math achievement matter? *Journal of Experimental Child Psychology*, 186, 1–16. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2019.05.003>
- Juniawan, E. A., & Miharja, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Lingkaran Berbasis Adobe Flash Pada Siswa Kelas Viii Di Madrasah Tsanawiyah. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 6(1), 1–9. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v6i1.3816>

- Kania, N., & Arifin, Z. (2020). Aplikasi Macromedia Flash untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(1), 96. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2872>
- Khatimah, H., Utami, S. D., & Mursali, S. (2018). Pengembangan Lks Berbasis Kearifan Lokal Untuk Peningkatan Keterampilan Penyelesaian Masalah Siswa. *Bioscientist : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.33394/bjib.v6i2.2458>
- Kurniawan, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Macromedia Flash sebagai Sumber Belajar. *AL-MISBAH (Jurnal Islamic Studies)*, 8(2), 47. <https://doi.org/10.26555/almisbah.v8i2.1976>
- Lestari, W., Selvia, F., & Layliyyah, R. (2019). Pendekatan open-ended terhadap kemampuan metakognitif siswa : alternatif pembelajaran di kurikulum 2013. *At-Ta'li*, 5(2), 93–106.
- Lidia, R., & Nugroho, S. E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Modul terhadap Kemampuan Metakognitif Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(2), 104–111. <https://doi.org/10.15294/upej.v7i2.27474>
- Lirahman, R., & Heniwaty, Y. H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Tari Lenggok Mak Inang Melalui Multimedia Interaktif Berbasis E-Learning. *Gesture : Jurnal Seni Tari*, 8(1), 49. <https://doi.org/10.24114/senitari.v8i1.13193>
- Lutfi, A. F. (2018). Membangun Media Pembelajaran Dasar Fiqih Dan Aqidah Islam Untuk Man I Kuningan Menggunakan Aplikasi Multimedia. *Ilmiah Educater*, 4(1), 1–8.
- Mahmuda, S., & Azizah, U. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Untuk Melatihkan Keterampilan Metakognitif Pada Materi Asam Basa Kelas Xi Sman 1 Waru the Implementof Cooperative Learning Type Nht To Train Metacognitive Skills on Acid-Base Matter for the Eleventh G. 9(3), 417–426.
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marlina, L., Sutarjo, & Eka Lestari, K. (2017). Analisis kesulitan belajar matematika materi pokok geometri dimensi tiga pada siswa kelas XI SMKN 1 Tirtajaya.

- Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (SESIOMADIKA)*, 460–464.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Mendikbud. (2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid 19)*. (Vol. 21, Issue 1, pp. 1–9).
- Mamin, R., & Arif, R. N. H. (2019). Efektivitas media pembelajaran video tutorial terhadap hasil belajar mahasiswa pada Matakuliah IPA Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 348–352. <https://www.ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/viewFile/8975/5200>
- Mortadlo, M. A., & Kibtiyah, A. (2021). Pengajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model E-Learning Pada Masa Pandemi Covid-19. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 7(2), 184–205. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v7i2.189
- Mulyadi, I., & Muhtadi, D. (2019). Proses Berpikir Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Geometri Berdasarkan Teori Van Hiele Ditinjau dari Gender. *JP3M: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 4(1), 1–8.
- Nengsih, S., & Afriani, W. (2019). Pengembangan LKS Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Regulasi. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 2(1), 50–59. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v2i1.618>
- Nora, N., & Lutfi, A. (2022). *Development of Hy-Quiz Learning Media Based on Android to Improve Students ' Learning Motivation in Nomenclature of Hydrocarbon Derivative Compounds Sub Material*. 10(2), 206–217.
- Nugraha, R. G. A. (2017). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswakelas 2 Sd. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nurfalah, A., & Bernard, M. (2020). Analisis Kesalahan Siswa SMK dalam Menyelesaikan Soal Materi Geometri Dimensi Tiga. *Maju*, 7(1), 70–75.
- Nurhayati, I., Aripin., & Ni'mah, K. (2022). *Development of Adobe Flash Learning Media Based on Metacognitive Ability as a Learning Innovation during the*

- Covid-19 Pandemic*. 10(3), 673–687. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/j-ps.v10i3.5403>
- Nurhayati, I., & Lestari, P. (2020). Pembelajaran Berbasis Whatsapp Dan Flash Game. *Maju*, 7(2), 28–43.
- Nurhayati, I., Ratnaningsih, N., & Nimah, K. (2022). Analyze of vocational high school student metacognitive capabilities on geometry topics during the Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pijar Mipa*, 17(3), 285–291. <https://doi.org/10.29303/jpm.v17i3.2499>
- Nurwijayanti, A., Budiyo, & Fitriana, L. (2019). Combining google sketchup and ispring suite 8: A breakthrough to develop geometry learning media. *Journal on Mathematics Education*, 10(1), 103–115. <https://doi.org/10.22342/jme.10.1.5380.103-116>
- Oka, G. P. A. (2021). Program Kuliah Dalam Jaringan: Paradigma, Platform Dan Proses. *IMEDTECH (Instructional Media, Design and Technology)*, 4(2), 10. <https://doi.org/10.38048/imedtech.v4i2.227>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- 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>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56–65. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>
- Pramono, A. J. (2017). Aktivitas Metakognitif Siswa SMP Dalam Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Kemampuan Matematika. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 133–142. <https://doi.org/10.15294/kreano.v8i2.6703>
- Prasetyo, C., & Sujatmiko, B. (2018). Pengaruh Modul Pembelajaran dengan Model Pendekatan Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa dalam Mata Pelajaran Administrasi Server Studi Kasus di SMK Negeri 2 Surabaya. *It-Edu*, 3(01).

- Pratiwi, W., & Ngasifudin, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN METAKOGNISI SISWA. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 3(2252), 116–122. <http://www.tjyybjb.ac.cn/CN/article/downloadArticleFile.do?attachType=PDF&id=9987>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Purwanto, H., Zaturahmi., Hasibuan, N. A. (2020). *Analisis kesadaran dan strategi metakognisi siswa pada pembelajaran ipa di smp negeri*. 1–12.
- Putri, A., Sjaifuddin, S., & Berlian, L. (2022). Pengembangan E-Modul IPA Berbasis Adobe Flash Pada Tema Makananku Kesehatanku Untuk Kelas VIII SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 143–150. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.143-150>
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). Peran media dalam meningkatkan efektivitas belajar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM*, 5–7. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/7649/4429>
- Rohhani, K. S., & Wiryanto. (2022). Pengembangan Media Pazzel Berbasis Discovery Learning Tentang Luas Permukaan Bangun Ruang di Sekolah Dasar Khusus Sinta Rohhani Abstrak. *Jpgsd*, 10(3), 469–482.
- 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>
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>

- Sari, I. P. (2018). Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Sari, R. F., Budayasa, I. K., & Lukito, A. (2008). Pengembangan perangkat psikomotor. *Kementerian Pendidikan Nasional*, 25(4), 1–19.
- Saripudin, A., & Ramdhan, R. (2020). *Magic Pull By Themes untuk Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini*. 5(2), 97–108.
- Schraw, G., & Dennison, R. S. (1994). Assessing metacognitive awareness. In *Contemporary Educational Psychology* (Vol. 19, Issue 4, pp. 460–475). <https://doi.org/10.1006/ceps.1994.1033>
- Serin, H. (2018). Perspectives on the Teaching of Geometry: Teaching and Learning Methods. *Journal of Education and Training*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.5296/jet.v5i1.12115>
- Setiyani, Putri, D. P., & Prakarsa, D. (2019). Merancang Perangkat Lunak Camtasi Yang Dibantu Learningmedia Terhadap Siswa Komprehensi Matematika Dalam Nomer. *Infinity: al Pendidikan Matematika*. 2, 143–156. <https://doi.org/10.22460/infinity.v8i2.p143-156>
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Research Gate*, July, 1–13. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Sili, K., & Argarini, D. F. (2019). ANALISIS PROSES METAKOGNISI DALAM PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA DITINJAU DARI GAYA KOGNITIF I(1), 57–63.
- Siregar, N., & Ratnaningsih, N. (2019). Sikap Siswa Terhadap Pembelajaran Geometri Melalui Model Pace Berbantuan Geogebra. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 129–140. <https://doi.org/10.22236/kalamatika.vol4no2.2019pp129-140>
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- 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.

- Susiaty, U. D., & Oktaviana, D. (2018). Desain Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Membantu Pemahaman Siswa Tentang Konsep Geometri. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(1), 18–26. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i1.2731>
- Suwito, A. (2018). Analisis berpikir secara geometri dalam menyelesaikan masalah aljabar pada kelas viii. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 64–69.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442. <https://doi.org/10.1177/1046878120921902>
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>
- Tina, Budiman, & Hasanah, U. (2020). PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN METAKOGNITIF TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH LINGKUNGAN DALAM PEMBELAJARAN SAINS. *XXI(1)*, 179. <https://doi.org/10.21009/PLPB>
- Urfayani, L., Tahir, M., & Rosyidah, A. N. K. (2021). PENGEMBANGAN LKS MATEMATIKA KURIKULUM 2013 BERBASIS DISCOVERY INQUIRY UNTUK SISWA KELAS IV SDN 26 AMPENAN. 3(1), 9–25.
- Wardani, D. N., Toenlioë, A. J. ., & Wedi, A. (2018). PEMBELAJARAN BAURAN BLENDED LEARNING) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-to-Face, E-Learning Offline-Online dan Mobil Learning. *At-Turats*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.24260/at-turats.v9i2.318>
- 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), 73–84. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>
- Widodo, S. A. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa SMP*. 17, 154–160.
- York, R. O. (2020). Statistics for Human Service Evaluation. *Statistics for Human Service Evaluation*, 75–96. <https://doi.org/10.4135/9781071801024>

- Zafrullah, & Zetriuslita. (2021). Minat Belajar Siswa Kelas VII Terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Adobe Flash CS6. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 114–123.
- Zakiah, D. M., Suciati, A. M., & Wicaksono, M. F. (2020). Pentingnya Personal Digital Archive. *Jurnal Publis*, 4(1).
- Zakiah, N. E. (2017). Pembelajaran Dengan Pendekatan Kontekstual Berbasis Gaya Kognitif Untuk Meningkatkan Self Awareness Siswa. *Teorema*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.704>
- 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>
- Zesra, Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash dalam kompetensi geometri 3D. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(2), 50–53. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i2.46>
- Zulfiani, Z., Herlanti, Y., Rosydatun, E. S., Hasiani, S., Rohmatulloh, G., & Zuqistya, N. (2018). Developing Metacognitive Skill Instrument on Fungus Concept. *Edusains*, 10(2), 243–253. <https://doi.org/10.15408/es.v10i2.7919>