

DAFTAR RUJUKAN

- Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, Z., & Walid, W. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1444>
- Afrianto, I., & Furqon, R. M. (2018). The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), 141. <https://doi.org/10.21456/vol8iss2pp141-148>
- Al Arif Hidayatullah, P., Wayan Widana, I., & Ketut Suar Adnyana, I. (2022). Pengembangan Media JESSTAR Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74–87. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20476>
- Aling, R. D. A., Lambey, R., & Pangerapan, S. (2023). Analysis of the Application of E-Filing in Efforts to Improve Taxpayer Compliance in Submitting Annual Tax Returns at the Manado Primary Tax Service Office. *Asian Journal of Applied Business and Management*, 2(4), 569–584. <https://doi.org/10.55927/ajabm.v2i4.6804>
- Alsedis Sidok, M., Dhema, M., & Bergita Anomeisa, A. (2023). Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V SD. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Anggitha, N. N. P., Firmansyah, M. A., & Makhrian, A. (2024). *Komunikasi Persuasif Tutor dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Peserta Program Pendidikan Perempuan di PKBM Tabah Kota Bengkulu* *Persuasive Communication of Tutors in Fostering Learning Motivation of Female Education Program Participants at PKBM Tabah , Ben.* 8(2).
- Anggraini, A., Wibowo, E. W., & Mastoah, I. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Skala Kelas V SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 53–65.

<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1068>

- Ardiyanti, B., Choirudin, C., & Ningsih, E. F. (2024). Etnomatematika Bangunan Pionering Pramuka terhadap Minat dan Kreativitas Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 156–161. <https://doi.org/10.61650/jptk.v1i3.509>
- Arianingsih, B. D., Arjudin, A., Wulandari, N. P., & Sridana, N. (2022). Kepraktisan Media Tutorial Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer pada Materi Pokok Bangun Ruang. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(2), 364–374. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i2.183>
- Arumsari, R., Cep Lukman Rohmat, Ruli Herdiana, Iin, & Umi Hayati. (2021). Media Gambar Animasi Pada Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 5(2), 42–46. <https://doi.org/10.32485/kopertip.v5i2.164>
- Aryo Kusuma Yaniaja, A. K. Y., Hendra Wahyudrajat, H. W., & Devana, V. T. (2021). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>
- Atiaturrahmaniah, A., Bagus, I., Aryana, P., & Suastra, I. W. (2022). Peran Model Science, Technology, Engineering, Arts, and Math (STEAM) dalam Meningkatkan Berpikir Kritis dan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(2), 368–375.
- Bahri, M. S. (2023). Problematika Evaluasi Pembelajaran dalam Mencapai Tujuan Pendidikan di Masa Merdeka Belajar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2871–2880. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1954>
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Budiyanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(4), 2471–2479.
- Cahyani, G., Enawaty, E., Erlina, E., Muharini, R., & Ulfah, M. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Bioteknologi di SMPN 1 Jagoi Babang. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3004–3017. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6095>
- Charismana, D. S., Retnawati, H., & Dhewantoro, H. N. S. (2022). Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Indonesia: Kajian Analisis Meta. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 9(2),

99–113. <https://doi.org/10.36706/jbti.v9i2.18333>

- Dana, W., Siswa, U., Dasar, S., & Dana, W. (2024). *Widya dana*. 2(2), 134–143.
- Dian Pratiwi, A., Andri Nugroho, A., Dwi Setyawati, R., Raharjo, S., & Numerasi, L. (2023). *Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Tlogosari 01 Semarang*. <http://jurnal.unw.ac.id/index.php/janacitta>
- Dwi, Khusnul, & Danik. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi dalam Belajar. *Tajdid Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6(1), 37–48.
- Emosional, K., & Emosional, K. (2024). *Journal of Engineering and Transportation*. 1.
- Febriyanti, R., & Boediono, S. (2021). Implementasi Construct 2 dalam Pengembangan Game Edukatif sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Khwarizmi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 9(2), 35–48. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v9i2.1971>
- Februari, N. (2023). *Dewita Sandri*. 2(1), 175–185.
- Friska, S. Y., Susilawati, W. O., & Sari, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Game Edukasi “PACAR” Untuk Mendukung Kurikulum Merdeka Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 596–605. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i2.16420>
- Ginangjar, A. Y. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129. www.jurnal.uniga.ac.id
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). Tinjauan Literatur : Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Automata*, 4(2), Guritno, S., Huda, S. N. (2023). Tinjauan Litera.
- Ibrahim, Muhammad Buchori, D. (2023). *Metode Penelitian Berbagai Bidang Keilmuan (Panduan & Referensi)*. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=OCW2EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=metode+penelitian+campuran&ots=XqNXCWppa8&sig=vd-PFXG63FBzf0trpLWt9FGYfbY>
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Ilham, M. F. A. T. L. (2023). Implementasi Teori Belajar Perspektif Psikologi Konstruktivisme Dalam Pendidikan Anak Sekolah Dasar. *Multilingual*, 3(3),

380–391.

- Indarto, A., Fadilah, R. N., & ... (2024). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Web Berdasarkan Langkah Addie. ... : *Jurnal Matematika Dan* ..., 3(2). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/trigonometri/article/view/4458>
- Itu, M. A., Soro, V. M., & Wewe, M. (2024). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar Di SDK Kisanata. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 107–113. <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.921>
- Jailani, M. (2023). MELEWATI KENDALA: MENINGKATKAN SEMANGAT BELAJAR SISWA YANG MENGHADAPI ASPD di MTs N 5 KULON PROGO BERBASIS TEORI ARCS. *Dhabit: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(3), 2023.
- Journal, L. (2016). *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016. 4(1).
- Kristina, O. :, & Permatasari, G. (2021). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH* (Vol. 17).
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika [The importance of mathematical reasoning in improving mathematical literacy skills]. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Lubis, M., Solehudin, R. H., & Safitri, N. D. (2024). Seberapa “pengaruh” media, fasilitas, dan minat belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa? *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(3), 162–167. <https://journal.assyfa.com/index.php/jptk/article/view/285>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Lumbanbatu, G. T. F., Lubis, A. D., Lumban Tobing, S. I. M., Simangunsong, P. S., & Perangin Angin, L. M. (2023). Analysis of the Application of Bruner’s Theory in Improving Mathematics Learning Outcomes in Geometry Materials

- at SD Negeri 14 Sei Meranti. *Journal of Educational Analytics*, 2(2), 295–306. <https://doi.org/10.55927/jeda.v2i2.4422>
- Magdalena, I., Ali, C. D. Z., & Safitri, S. (2023). Penggunaan Model ARCS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Tsaqofah*, 3(3), 386–390. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i3.972>
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Mea, F., Tinggi, S., Kristen, A., Bangsa, A., Guru, K., Guru, I., & Dinamis, K. (2024). *KREATIVITAS DAN INOVASI GURU DALAM MENCIPTAKAN*. 4(3), 252–275.
- Mubarok, M. Z. C. (2024). *Dampak Motivasi Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa di SD NU Galur*. 2(2), 172–179.
- Nafa Anurda, B., & Nastiti, D. (2024). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi dengan Flow Akademik pada Mahasiswa Angketan 2023 Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024 Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 6(5), 1449–1457. <https://doi.org/10.38035/rj.v6i5.946>
- Nafisa, S. (2024). *TRADISIONAL KERAK TELOR SEBAGAI MEDIA BELAJAR MATEMATIKA KURIKULUM MERDEKA tinggi dalam pembelajaran matematika , terlebih di sekolah dasar . Geometri sangat berkaitan*. 5(3), 1361–1369.
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nazaruddin, N. (2024). Penerapan Pendekatan Konstektual dalam Pembelajaran Matematika Materi Nilai Tempat Puluhan dan Satuan pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 385–401. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7176>
- Nisrina, H., Agustin, D. S. R., & Mahmudah, U. (2021). Etnomatematika: Analisis Problem Solving Pada Mata Kuliah Program Linier Berbasis Kearifan Lokal. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 72–80. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v6i1.2075>
- Nugraha, N. W., & Novaliyosi, N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika : Systematic Literature Review. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 477–490.

<https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.286>

- Nurinayah, I. N., & Nur, I. R. D. (2023). Analisis Literasi Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pisa Konten Change and Relationship. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 9(2), 137–148. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v9i2.7864>
- Octavia, S. A. (2020). *Motivasi belajar dalam perkembangan remaja*. Deepublish.
- Oktavira Putri, L., Irma Purnamasari, A., & Rinaldi Dikananda, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Budaya Dan Sejarah Cirebon Untuk Sekolah Dasar Menggunakan Metode Addie. *Jurnal Teknologi Ilmu Komputer*, 1(2), 55–60. <https://doi.org/10.56854/jtik.v1i2.69>
- Permastasari, S., Asikin, M., & Dewi (Nino Adhi), N. R. (2022). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA “MaTriG” DENGAN SOFTWARE CONSTRUCT 3 DI SMP. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.24853/fbc.8.1.21-30>
- Pratama, U. N., & Haryanto, H. (2018). Pengembangan game edukasi berbasis android tentang domain teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 167–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i2.12827>
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
- Rinaldi, M. R., Napianto, R., & An'ars, M. G. (2023). Game Edukasi Berhitung Anak Sekolah Dasar Menggunakan RPG Maker Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Dan Sistem ...*, 4(1), 61–66.
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap Pengumpulan Data. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohman, M. K. (2024). Transformasi Pembelajaran: Memanfaatkan Potensi Game Edukasi dalam Evaluasi Hasil Belajar. *Education and Sociedad Journal*, 2(1), 12–23. <http://serambi.org/index.php/esj/article/view/319%0Ahttps://serambi.org/index.php/esj/article/download/319/375>
- Ruslan Gunawan. (2023). Pengaruh Ekstrakurikuler Keagamaan Terhadap Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik Di SMAN 1 Margaasih.

- LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 9–21.
<https://doi.org/10.58355/lectures.v2i1.19>
- Safitri, A. H. I., Novaldin, I. D., & Supiarmo, M. G. (2021). Eksplorasi Etnomatematika pada Bangunan Tradisional Uma Lengge. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3311–3321.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.851>
- SALSABILA, Y. R., & MUQOWIM, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 813–827. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3185>
- Setiawan, B., Handayanto, A., & Buchori, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Matematika dengan Pendekatan Etnomatematika Lawang Sewu Kota Semarang. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(6), 506–512. <https://doi.org/10.26877/imajiner.v3i6.7999>
- Setyoningrum, W. C., Trisnani, R. P., Kus, Q., & Sari, A. (2024). TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X TKI 1 SMK NEGERI 3 MADIUN. 3(2), 151–156.
- Simanjuntak, J. (2021). Perkembangan Matematika dan Pendidikan Matematika Di Indonesia. *Sepren*, 2(2), 32–39. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.512>
- Siregar, P. (2022). Pelaksanaan Pembelajaran Literasi Numerasi Pada Siswa Kelas 5b SD Negeri 101880 Aek Godang Padang Lawas Utara. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 366.
<https://doi.org/10.35931/am.v6i2.944>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243>
- Suarni, W., & Priyatmo, D. (2021). Pentingnya Self-Efficacy Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Sublimapsi e-ISSN 2716-18542 (1), (Januari) 2021, 61-70 p-ISSN 2720-930X*. 2(1), 61–70.
- Sulistyan, N. P. T., Maria Goreti Rini Kristiantari, & Nengah Arnawa. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Topik Rangkaian Listrik Untuk Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 25–37.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.654>
- Supriani, Y., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.

<https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/90>

- Surya Ibrahim, S., Napfiah, S., & Budi Utomo, I. (2023). Studi Etnomatematika: Bangun Datar Pada Motif Seni Rumah Budaya Sumba. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(1), 102–111.
- Susiani, K., Dharsana, I. K., Suartama, I. K., Suranata, K., & Yasa, I. N. (2022). Student Motivation and Independent Learning in Social Studies, English, and Math: The Impact of the Classroom Environment. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 5(4), 258–268. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v5i4.681>
- Susiani, K., Suastika, I. N., & Sanjaya, D. B. (2022). The effectiveness of using learning CDs on increasing information and communication technology learning outcomes. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 376. <https://doi.org/10.29210/30031895000>
- Susiani, K., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Study of improving the quality of learning in an effort to improve the quality of elementary school education. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.29210/1202221786>
- Sutarman, A. B., Rahmanto, Y., & Puspaningrum, A. S. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pembelajaran Kata Imbuhan Untuk Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri Karang Sari Lampung Utara). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 202–212. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2027>
- Talitha Fendya Wimona, & Chendra Wibawa Setya. (2018). Pengembangan Sistem Kuesioner Daring Dengan Metode Weight Product Untuk Mengetahui Kepuasan Pendidikan Komputer Pada Lpk Cyber Computer. *Jurnal Information Technology and Education, Vol 3*(Vol 3 No 01 (2018): No 01 Volume 03 2018), 45–53. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/24293>
- Tenggara, U. S. (2023). *Pentingnya pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan bahasa pada anak sekolah dasar*. 4(1).
- Trianziani, S. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 4(November), 274–282.
- Utaminingsyas, S., Subaryana, S., & Puspitawati, E. N. E. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(2), 69–76. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4157>
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*,

4(4), 50–54. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>

Wahyuni, E. N. (2020). Motivasi belajar.

Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>

Zega, Y. (2020). Hubungan Self Efficacy Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Didaktik*, 14(1), 2410–2416.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>

Zulkifli, Z. (2018). Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(1), 18–37. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(1\).1170](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(1).1170)

