

DAFTAR RUJUKAN

- Aceh, N. T., Antara, P. A., & Wirabrata, D. G. F. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Agung, A. A. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*.
- Agung, A. A. ., & Jampel, I. . (2022). Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS). In *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 19, Issue 5).
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistik Dasar Untuk Pendidikan*.
- Agung, A. A. G., Parmati, D. P., & Mahadewi, N. L. P. P. (2022). *Asesmen&Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)* (U. Yayuk (ed.)). Ahlimedia Press.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anas, N., & Sapri. (2021). Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 1–8. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/article/view/997/775>
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.774>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Antara, P. A. (2021). *Emergent Curriculum Kindergarten in Bali*. 5(2), 314–321.
- Antara, P. A., Paramita, V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Indonseia*, 7(2), 0–00. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk
- Antara, P. A., Putu, N., Dewi, S., & Ardana, I. W. (2023). *The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children ' s Tolerant Character in River Watersheds*. 11, 424–429.
- Antara, P. A., Teguh, I. M., Ayu, I. G., & Manik, A. (2025). *Social-Emotional Stimulation of Early Childhood Through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana*. 58, 183–193.

- Antara, P. A., Udayani, N. W. M., Suryani, G. A. T. A., PS Astiti, K. M. K., & Lestari, N. W. (2022). *Pembelajaran Daring Anak Usia Dini dengan Orang Tua Ter-PHK*. 6(4), 2896–2909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1623>
- Antara, P. A., Ujianti, P. R., Vina, M., Paramita, A., Setyowahyudi, R., Putu, N., & Dewi, S. (2024). *Integrating Balinese Gamelan Music with Sensorimotor Rhythm Intervention to Improve Brain Wave Synchrony and Language Processing in Autistic*. 8(4), 778–794.
- Anzelina, D., Eliyawati, E., Azizan, N., & Lubis, M. A. (2023). Implementation of the Picture and Picture Learning Model to Improve Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes for Elementary School Students. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 12(3). <https://doi.org/10.22373/pjp.v12i3.20991>
- Anzelina, D., Sutyarningsih, A. A. A. D., & Chindyti. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku Ppkn Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *Dharmas Education Journal*, 5(1), 336–343.
- Anzelina, D., & TAMBA, I. P. (2020). Perbedaan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 068003 Medan. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 249–265. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i2.765>
- Aulia, N., Sarinah, S., & Juanda, J. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14–20. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/363/298>
- Azim Utomo, W., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati, M. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>
- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). *E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD*. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Dewi, I. D. A. M. P., & Bayu, G. W. (2022). *E-Book Berbasis Problem Based Learning Materi Bangun Ruang Muatan Matematika Kelas VI SD*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 353–363. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48606>
- Dhitasarifa, I., Yuliatun, A. D., & Savitri, E. N. (2023). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang. *Seminar Nasional IPA*, 684–694. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/view/2358%0Ahttps://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snipa/article/download/2358/1842>

- Eka, R. F., Sucipto, & Kusmiyati. (2024). Pengembangan Media E-Book Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Qr-Code Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Peserta Didik Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 542–546.
- 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), 1–17.
- Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis E-Book di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Media dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital Hakikat, Model Pengembangan & Inovasi Media Pembelajaran Digital*. Eureka Media Aksara.
- Fawwaziara, E. S., Rahmawati, C., & Dewi, N. R. (2024). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model PBL Berbasis *Culturally Responsive Teaching* pada Pembelajaran IPA Kelas VII-A SMP N 13 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Penelitian Tindakan Kelas*, 415–424. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpptk/article/view/3167>
- Firman, Syamsiara Nur, & Moh. Aldi SL.Taim. (2023). Analisis Keterampilan Kalaborasi Siswa SMA Pada Pembelajaran Biologi. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 7(1), 82–89. <https://doi.org/10.33369/diklabio.7.1.82-89>
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills A Guide To Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Corwin.
- Gregory, R. J. (2015). Psychological testing: History, principles, and applications Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Gulo, Y., Anzelina, D., & Sinaga, R. (2020). Peningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Audio Visual Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 282–287. <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/429%0Ahttps://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/download/429/353>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, N. K., & Manuaba, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Digital Berbasis Kontekstual Materi Keragaman Budaya pada Muatan IPS Kelas IV SD Negeri 3 Ketewel Gianyar. *Al-Irsyad*, 105(2), 79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4412>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38.
- 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

- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(3), 619. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Jua, S., & Zakaria, N. (2023). Keberkesanan Strategi Pengajaran Timbal Balik Terhadap Kemahiran Dan Minat Membaca Teks Sastera Dalam Kalangan Pelajar Elektif Sastera Di Sekolah Menengah. *Jurnal Pengajian Melayu*, 34(2), 1–16. <https://doi.org/10.22452/jomas.vol34no2.1>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Raka. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan *E-Book* Tematik Integratif Berbasis *Game* sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1), 104–115. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/45189>
- Kemendikbudristek. (2022). Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka. *Kemendikbudristek*, 1–37.
- Kurniawati, putri. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. In *Universitas Nusantara PGRI Kediri* (Vol. 01).
- Kusumayuni, P. N., & Agung, A. A. G. (2021). *E-Book with a Scientific Approach on Natural Science Lesson for Fifth Grade Students of Elementary School*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 177–185.
- Lieung, K. W., Rahayu, D. P., & Yampap, U. (2021). *Interactive E-Book to Improve Student's Problem Solving*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 8–15. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/29814>
- Madina, N. P., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Book Creator* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 779. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19012>
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Based Learning* pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model *Guided Discovery Learning* dalam Materi Kerja Sama pada Siswa Kelas V SD Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 53–61.
- Maula, I. K., & Antara, P. A. (2024). Buku Interaktif Digital Media Inovatif untuk Meningkatkan Literasi Baca Tulis Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 252–260. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>

0.23887/jppsh.v8i2.77962

- Ningsih, F. S., & Ulya, H. K. (2024). Pemanfaatan *E-book* Sebagai Sumber Belajar pada Kurikulum Merdeka. *Revorma: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*, 4(1), 45–53. <https://doi.org/10.62825/revorma.v4i1.98>
- Nur, R., Truvadi, L., Agustina, R., & Salam, I. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan dan Implikasi. *Jurnal Advances in Social Humanities Research*, 1(4), 501–510.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Prasetyo, D., & Zulherman, Z. (2023). Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Flip Pdf* Profesional pada Materi Tumbuhan dan Hewan untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1709–1718. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5826>
- Pudiarsini, N. L., Antara, P. A., & Astawan, I. G. (2024). Model Pembelajaran Gamification dan Gaya Kognitif Terhadap Bernalar Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. 8(3), 372–381.
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). *BATUMBUH: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan*. 4(3), 327–337.
- Rahmadhani, P., & Ardi, A. (2024). Studi literatur: Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1 SE-Articles of Research), 5153–5162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/13097>
- Rahmawati, N. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Hak Dan Kewajiban Menggunakan Model Make A Match pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>
- Rama, P. K., & Antara, P. A. (2022). Media Pembelajaran *Pop-Up Book* Berbasis Pengenalan Motif Hias Bali Kelas III pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 259–270. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49657>
- Rangkuti, A. . (2017). *Statistik Inferensial Untuk Psikologi Pendidikan*. Kencana Pranada Media.
- Rasvani, N. L., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran

- Aplikasi MaCa Materi Pecahan Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 74. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.32032>
- Rifani, Y. D., Damanhuri, & Raharja, R. M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Tic-Tac-Toe Untuk Melatih Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan : Volume 13 , Nomor 01 , Mei 2023. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(01).
- Rizqi, I. F., & Sari, E. F. (2024). Hyzine Website-Based E-Books to Improve Outcomes of Social Studies Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(2), 227–235.
- Ruchliyadi, D. A., Millen, H., Putra, A., Adawiah, R., & Kiptiah, M. (2022). Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(02).
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. [https:// repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran](https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran).
- Samudera, A. S. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*, 55.
- Sari, N., & Zuhra. (2020). Pengaruh Token Ekonomi terhadap Pembentukan Tingkah Laku Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, IV(6), 22–35.
- Silahuddin, A., Misbahul, S., Gumawang, U., Desa, B. J. I., Merah, T., Belitang, K., Raya, M., Oku, K., & Sumatera-Selatan, T. P. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Sungkono, Hakim, M. L., Trilisiana, N., & Prabowo, M. (2024). Pembelajaran yang Efektif, Efisien, dan Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar di Wilayah Koordinator Pendidikan Bulu Sukoharjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 195–199.
- Supriadi, S., Nuriani, N., Rudiawan, R., & ... (2023). Peran Project Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif pada Mata Pelajaran Biologi. ... & *Pembelajarannya*, 427–435. [https:// journal.unm.ac.id/ index.php/semnasbio/article/view/974%0Ahttps://journal.unm.ac.id/index.php/semnasbio/article/download/974/566](https://journal.unm.ac.id/index.php/semnasbio/article/view/974%0Ahttps://journal.unm.ac.id/index.php/semnasbio/article/download/974/566)
- Syifa, U. Z., Ardianti, S. D., & Masfuah, S. (2022). Analisis Nilai Karakter

- Tanggung Jawab Anak dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 568–577. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.2071>
- Tegeh. (2014). *Metodelogi Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). *STAD Type Cooperative Learning Model Assisted by Dakota Media Affects the Ability to Solve Mathematics Story Problems*. 8(4), 719–725.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wiraman, M., Karsono, K., & Adi, F. P. (2023). Profil Produktivitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar dalam Ekosistem Pembelajaran Kolaboratif. *Didaktika Dwija Indria*, 11(5), 7. <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i5.77302>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, S. A., & Safitri, S. (2024). Penerapan Metode Game Based Learning dalam Materi Sejarah Bandung Lautan Api Di Kelas XI IPS SMA Negeri 4 Pagar Alam. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 334–341. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/jipsos/article/download/3507/2794/26927>
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi Perhatian Orang Tua dan Motivasi Belajar terhadap Keterlibatan Siswa dalam Belajar (Student Engagement) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555–1563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.889>