

DAFTAR RUJUKAN

- Aditia, I. M., & Dewi, D. A. (2022). Pendidikan Pancasila: Sebuah Upaya Membangun Karakter Bangsa Indonesia yang Kuat dengan Berlandaskan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Adityawarman, M., & Hafiz, M. R. (2024). Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dalam Keluarga: Membangun Kebangsaan yang Inklusif dan Bertoleransi. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 5. <https://doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461>.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2021). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*.
- Agung, A. A. G. (2022). *Asesmen & Evaluasi Pendidikan Digitalisasi dan Aplikasinya* (Singaraja, Ed.).
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen Dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi Aplikasinya)* (Y. Umay, Ed.). Ahlimedia Press. www.ahlimediapress.com.
- Amalia, T., Inayati, D., & Marini, A. (2023). Improving Students' Motivation in Learning English through Gamification. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v1>.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Numerasi dalam Menyelesaikan Masalah Matematika terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (Ji-Mr)*, 2(1).
- Antara, P. A. (2021). Emergent Curriculum in The Form of Creative Class in Kindergarten in Bali. *Journal of Education Technology*, 5(2), 314–321. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jet>.
- Antara, P. A., Dewi, N. P. S., & Ardana, I. W. (2024). The Effectiveness of Bali Cultural Center Game-Based Learning Videos on Children's Tolerant Character in River Watersheds. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 424–429. <https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.72555>.
- Antara, P. A., Paramita, V. A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern untuk Anak Usia Dini. 7(2), 0–00. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk.
- Antara, P. A., Tegeh, I. M., & Wulandari, I. G. A. A. M. (2025). Social-Emotional Stimulation of Early Childhood through Adaptive Mobile Learning Media Based on Tri Hita Karana. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 58(1), 183–193. <https://doi.org/10.23887/jpp.v58i1.85354>.
- Antara, P. A., Udayani, N. W. M., Suryani, G. A. T. A., Ps, K. M. K. A., & Lestari, N. W. (2022). Pembelajaran Daring Anak Usia Dini dengan Orang Tua Ter-

- PHK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2896–2909. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1623>.
- Antara, P. A., Wirawan, I. M. A., Ujianti, P. R., Paramita, M. V. A., Setyowahyudi, R., & Dewi, N. P. S. (2024). *Integrating Balinese Gamelan Music With Sensorimotor Rhythm Intervention to Improve Brain Wave Synchrony and Language Processing in Autistic Children*. *International Journal Of Language Education*, 8(4), 778–794. <https://doi.org/10.26858/IJOLE.V8i4.70008>.
- Anzelina, D., Eliyawati, 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), 113–125.
- Anzelina, D., Sutyaningsih, A. A. A. D., & Chindytia. (2024). Efektivitas Penggunaan Buku Saku PPKN dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V. *De_Journal (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 336–343. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal.
- 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.
- Bantun, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Yusmah Sari, J. (2023). Pengembangan Aplikasi *Mobile* dengan Pendekatan *Gamifikasi* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Informatics Journal*, 8(3).
- 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).
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Di Era Digital*. Cv. Eureka Media Aksara.
- Fraulen, A., Putri, D. S., Yuanita, R. R., & Fitiriono, R. A. (2022). *Pentingnya Peran Pancasila Sebagai Pedoman Hidup Generasi Z*. 4.
- Green, M. S. (2008). *Self-Expression*. in *Self-Expression*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199283781.001.0001>.
- Gregory, R. J. . (2015). *Psychological Testing: History, Principles, And Applications*. Pearson.
- Gulo, Y., Anzelina, D., & Sinaga, R. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Audio Visual Tema Indahnya Kebersamaan Kelas Iv. 6(2), 282–287. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.429>.
- Hariaty, Y. D., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). *Systematic Literature Review: Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 220. <https://jurnal.itc.web.id/index.php/jpds>.
- Harry, K. D., Adha, H., Lestari, T. D., Sabila, I. H., & Widya. (2023). Strategi Pembelajaran Efektif di Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 22(9), 554–559.

- Hendrayani, I. G. A. P. S., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3, 11986–12000.
- Hidayat, E. S., Mardhiyyah, R., Ashipa, S. R., & Pazril, W. (2023). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Keluarga. *Advances In Social Humanities Research*, 1(5).
- Hutahaean, L. A., Siswandari, & Harini. (2020). Pemanfaatan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana Unimed*.
- Jacob, A., Faatz, A., Knüppe, L., & Teuteberg, F. (2022). *Understanding the Effectiveness of Gamification in an Industrial Work Process: an Experimental Approach*. *Business Process Management Journal*, 28(3), 784–806. <https://doi.org/10.1108/Bpmj-08-2021-0564>.
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia bagi Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V11i1.60243>.
- Lake, D. W. O., & Saingo, Y. A. (2023). Nilai Pancasila sebagai Dasar Pendidikan Etika Keluarga. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1).
- Lase, K. S., & Sudarma, I. K. (2023). *Interactive E-Module Based on Scientific Approach in Science Content Learning For Sixth-Grade Students*. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 11(2), 175–183. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V11i2.64508>.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/JCP.V3i3.1914>.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli *ASEAN* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhhluk Hidup pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. 9(1), 30–39.
- Marjaya, N. K. T. A., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Media *Slide “Busan 3d”* Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara. *Journal Of Education Action Research*, 8(2), 340–349. <https://doi.org/10.23887/Jear.V8i2.77314>.
- Maulana, 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/Jppsh.V8i2.77962>.
- Naatonis, R. N., Umam, M. C., Rohid, N., & Asy'ari, D. N. (2023). Media *Gamifikasi* dan *Self Regulated Learning* sebagai Solusi Peningkatan Kemampuan Profil Pelajar Pancasila. *Siptek: Seminar Nasional Inovasi Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 1(1).

- Nabila, K. S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran Orangtua dalam Menerapkan Nilai Pancasila terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9012–9015.
- Nadira, A., Sarinah, & Juanda. (2023). Analisis Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 14–20.
- Netofa, N. P. D. Z., & Japa, I. G. N. (2022). E-Modul Pembelajaran Pecahan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 10(3), 576–584. <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V10i3.49531>.
- Nopiani, R., Made Suarjana, I., & Sumantri, M. (2021). E-Modul Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Tema 6 Subtema 2 Hebatnya Cita-Citaku. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(2), 276–286. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>.
- Novitasari, A. D., & Pratiwi, E. Y. R. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Pada Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3.
- Nur, M. A. S. D., Purba, H. S., Saputra, N. A. B., Wiranda, N., & Adini, M. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pendekatan Gamifikasi pada Materi CSS Dasar. *Computing And Education Technology Journal (Cetj)*, 3(2), 48. <https://doi.org/10.20527/Cetj.V3i2.10700>.
- 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>.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Peraturan Pemerintah (Pp) Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pub. L. 4 (2022).
- Perdana, G. R., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Metakognitif IPA Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/Jmt.V2i2.49724>.
- Pramana, M. W., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 17–32. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.
- Prihandono, A., Bere, O. M. S., Ihya, D. I., & Ulumuddin. (2023). Aplikasi Gamifikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Upgris*.
- Pudiarsini, N. L., Antara, P. A., & Astawan, I. G. (2024). Model Pembelajaran Gamification gan Gaya Kognitif terhadap Bernalar Kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(3), 372–381. <https://doi.org/10.23887/Jppsh.V8i3.83815>.

- Purba, A. Z., Hilmy Nasution, F., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). *Gamifikasi dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*. <https://Malaqbiipublisher.Com/Index.Php/MAKSI>.
- Puspita, D., Antara, P. A., & Bayu, G. W. (2024). Batumbuh: Game Edukasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 327–337. <https://doi.org/10.23887/JMT.V4i3.77315>.
- Puspitadewi, N. L. G. C., & Japa, I. G. N. (2022). E-Modul Interaktif Pada Materi Bangun Datar Kelas III Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(2), 320–328. <https://doi.org/10.23887/JP2.V5i2.47641>.
- Putra, I. W. D., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Modul Interaktif Berorientasi Karakter Peduli Lingkungan untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 185–196. <https://doi.org/10.23887/JIPPG.V5i1.45886>.
- Putri, N. K. R. C., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. (2021). E-Modul Interaktif pada Muatan IPA Subtema 1 Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 175–182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJI/index>.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan *Gamification Quizizz* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(11), 1174–1133. <https://doi.org/10.36667/Bestari.V17i1.474>.
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-Modul Pendidikan Pancasila Berbasis *Canva* Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/10.22219/Jp2sd.V11i2.27262>.
- Rangkuti, A. A. (2017). *Statistik Inferensial Untuk Psikologi Pendidikan*. Kencana Pranada Media.
- Rianti, N. L., Wulandari, I. G. A. A., & Wiyasa, I. K. N. (2024). *E-Module of Pancasila Education Subject Based on Pancasila Student Profile for Students in Second Grade of Elementary School*. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 12(2), 360–369. <https://doi.org/10.23887/Jjpgsd.V12i2.75886>.
- Rianti, N. W. A., Sudarma, I. K., & Wibawa, I. M. C. (2022). E-Modul Berbasis Inkuiri pada Muatan IPA Tema 5 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 309–323. <https://doi.org/10.23887/Mpi.V2i3.50962>.
- Rismayanti, K. Y., Antara, P. A., & Trisna, G. A. P. S. (2024). *Digital Module Contains Traditional Balinese Games as an Effort to Improve Students' Mutual Cooperation Character*. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 12(1), 27–37. <https://doi.org/10.23887/Jjpgsd.V12i1.68304>.

- Samsuddin, Anzelina, D., Lubis, M. A., Azizan, N., & Siregar, H. K. (2024). *Implementation of the Make A Match Learning Model in Pancasila and Citizenship Education in Elementary Schools. Jeer: Journal Of Elementary Educational Research*, 4(2), 115–126. [Http://Ejournal.IAIN-Manado.Ac.Id/Index.Php/Jeer](http://Ejournal.IAIN-Manado.Ac.Id/Index.Php/Jeer).
- Saputra, I. R., & Santoso, G. (2023). Ekspresi Diri Mengembangkan Potensi Kreatif, Pribadi, dan Akademik Mahasiswa UMJ di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jpt)*, 02(06), 2023.
- Saputra, J. R., & Putra, M. (2025). Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Buku Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di SD. *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan*, 07. [Https://Journalpedia.Com/1/Index.Php/JPPP](https://Journalpedia.Com/1/Index.Php/JPPP).
- Sari, A. M., Ferdian, R., Yohga, O., Effendi, N., & Dhari, B. W. (2024). *Interactive E-Modules for Arts Education: Improving Comprehension and Engagement in Nusantara Music Courses. Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 346–354. [Https://Doi.Org/10.23887/JEU.V12i2.86881](https://doi.org/10.23887/JEU.V12i2.86881).
- Sari, N., & Zuhra. (2020). Pengaruh Token Ekonomi Terhadap Pembentukan Tingkah Laku Anak Tunagrahita. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak (Jipa)*, Iv(6).
- Sastafiana, F. D., Saputri, M. E., & Mufidah, L. L. N. (2024). Klasifikasi dan Penggunaan Media Pembelajaran: Analisis dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran. *The Elementary Journal*, 2(2), 2024. [Https://Doi.Org/10.56404/Tej.V2i1.84](https://doi.org/10.56404/Tej.V2i1.84).
- Sefuddin, M. T., Wulan, T. N., Savira, & Juansah, D. E. (2023). Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif dan Kualitatif pada Metode Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Silaban, P. S. M. J., Berutu, D. N., & Daulay, S. A. (2025). Tantangan dan Pentingnya Implementasi Nilai Pancasila pada Generasi Alpha. *Jurnal Komprehensif*. [Https://Ejournal.Edutechjaya.Com/Index.Php/Komprehensif](https://Ejournal.Edutechjaya.Com/Index.Php/Komprehensif).
- 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 Kepada Masyarakat*, 9(2), 195–199.
- Suryati, Assoburu, S., & Sartika, D. (2025). *Self Expression* Etika Komunikasi di Kalangan Mahasiswa (Studi pada Mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Raden Fatah Palembang). *Converse Journal Communication Science*, 1(3), 11. [Https://Doi.Org/10.47134/Converse.V1i3.3632](https://doi.org/10.47134/Converse.V1i3.3632).
- Syahid, I. M., Istiqomah Annisa, N., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE Dan ASSURE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 258–268. [Https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/JIMR](https://Journal.Banjaresepacific.Com/Index.Php/JIMR).
- Tegeh. (2014). *Metodelogi Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.

- Udyani, N. P., Wiarta, I. W., & Anzelina, D. (2024). *Stad Type Cooperative Learning Model Assisted yb Dakota Media Affects The Ability to Solve Mathematics Story Problems. International Journal of Elementary Education*, 8(4), 719–725. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V8i4.90119>.
- 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>.
- Wiratama, G. N. K., & Margunayasa, I. G. (2021). E-Modul Interaktif Muatan IPA pada Sub Tema 1 Tema 5. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 9(2), 258–267. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>.
- Wiwita, R., & Hanadayani, R. (2022). Model dan Implementasi E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Perangkat Keras. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 280–289. <https://doi.org/10.23887/JEU.V10i2.52505>.
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139. <https://doi.org/10.30595/Jkp.V15i2.10809>.
- Yulianti, N. M., Karmini, N. N., & Raka, I. N. (2024). Penggunaan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Flipbook* dapat Meningkatkan Hasil Belajar Ekspresi Diri Melalui Hobi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Wanasari. *Suluh Pendidikan: Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 22(3), 171–176.
- Yusefi, A. R., Nasabi, N. S., Bahmaei, J., Askarpour, H., & Bordbar, S. (2024). *Investigating The State of Self-Expression and Its Relationship with Adjustment and Self-Efficacy of Students: Evidence From A Cross-Sectional Study in Southern Iran. The Open Public Health Journal*, 17(1). <https://doi.org/10.2174/0118749445337418240905104211>.
- Zebua, I. W. S., & Astuti, S. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap untuk Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3881–3892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V8i5.8691>.