

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). *Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak)*. 15(1), 1–8. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Adi Prastowo, N. K., Handayani, A. N., & Arif Widodo, B. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Pada Materi Dampak Sosial Informatika Kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(12). <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i12.2023.1>
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Ajri, A. S., & Diyana, T. N. (2023). Pengembangan E-Modul berbasis Problem Based Learning Berbantuan Liveworksheets untuk Mengoptimalkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3(1), 223.
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Aras, I. (2019). Teori Elaborasi Sebagai Strategi Pengorganisasian Isi Materi Pembelajaran Matematika. *Mathematic Education And Application Journal*, 1(1), 26.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1). <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arifin, Z., Made Tegeh, I., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244–253. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, N., Adinda Rezeky Anggriani, dan, Matematika, J., Mipa, F., & Negeri Makassar, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Visual Basic Untuk Siswa Kelas VIII SMP. In *Issues in Mathematics Education (hal* (Vol. 5, Number 2). <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Arumanita, D. M., Susanto, H., & Rahardi, R. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Negeri 1 Papar pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i2.12106>
- Asni, E., & Hamidy, M. Y. (2017). Manfaat dan Hambatan Problem-Based Learning (PBL) Menurut Perspektif Mahasiswa Baru di Fakultas Kedokteran Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Kedokteran*, 4(2). <https://doi.org/10.26891/jik.v4i2.2010.95-101>
- Assulamy Hafif, Disma Dwi Ria Ibt, Sulistiyaningrum Fitri, Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata Pelajaran Informatika Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pendidikan Kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.
- Awwalina, N. M., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis QR Code untuk Melatihkan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA pada Materi Ekosistem. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3). <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p712-721>
- Azizah, S. N. (2021). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Al-Hadits. *Jurnal LiterasiSosiologi, Volume 6 No. 1*.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies Archive*, 4, 114–123. <https://consensus.app/papers/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-bangor-kortum/d3e78e07cde9512c8555551c7be980aa/>
- Barr, V., & Stephenson, C. (2011). Bringing computational thinking to K-12. *ACM Inroads*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.1145/1929887.1929905>
- Borhan, M. T. (2012). Problem Based Learning (PBL) in Malaysian Higher Education: A Review of Research on Learners Experience and Issues of Implementations. *ASEAN Journal of Engineering Education*, 1(11).
- Branch, R. M. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

- Dari, R. T. U., & Sudatha, I. G. W. (2022). Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa melalui E-Modul Berorientasi Discovery Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43966>
- Daryanto. (2013). *Menyusun Modul Bahan Ajar Untuk Persiapan Guru Dalam Mengajar*. Yogyakarta Gava Media 2013.
- Fatimah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan E-modul Interaktif berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Teks Fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Firdaus, R., Surur, M., & Seituni, S. (2023). The effectiveness of using interactive multimedia in solving problems for class VIII MTS Nurul Jadid students in Informatics learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 299–311. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.50554>
- Fitriani, R., Fitria, A., & Syafitri, V. A. (2023). Pengembangan E-Modul pada Materi Diferensial Parsial Mata Kuliah Fisika Matematika I Menggunakan Aplikasi Flip Pdf Professional. *Prosiding SNPS (Seminar Nasional Pendidikan Sains) 2023 "Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (SAINS) Serta Pembelajarannya Untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka Dan Pembangunan Berkelanjutan,"* (September).
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles and Applications*. In *Pearson Education*.
- Gusrianto, R., & Rahmi, U. (2022). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Informatika Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Kelas VII SMP. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2.119703>
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan E-Modul Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Ivane, D. P., & Dewi, N. R. (2022). Kajian Teori: Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Ditinjau Dari Self-Regulated Learning Pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK. *PRISMA. Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 290–296. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>

- Josapat Eleaser, I Made Teguh, & I Komang Sudarma. (2023). Problem-Based Learning-Oriented Animated Learning Videos in Fifth-Grade Elementary School Science Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Juliyanto, E. (2017). Model Pembelajaran Ipa Dengan Pendekatan Inkuiri Berbasis Proyek Untuk Menumbuhkan Kompetensi Menyelesaikan Masalah. *Indonesian Journal of Science and Education*, 1(1).
- Juniarta, P. P., Mudarta, I. M., Wardana, M. A. K., Warpala, I. W. S., Santyasa, I. W., & Suartma, I. K. (2025). *Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning dalam Perkuliahan Fisika Dasar Prodi SI Pendidikan IPA*. 8, 105.
- Khairunnisa, Husna Zain, M., & Syam, H. (2025). Problem Based Learning: Konsep, Karakteristik, Dan Fondasinya Dalam. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1).
- Khoirul, A. khoirul, Sitompul, N. C., & Hartono. (2022). Pengembangan E Modul Sejarah SMK Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Orde Baru Kelas X. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4). <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.72>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2). <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Komang Sudarma, I., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1).
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- M. Rusman. (2018). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. In *Jakarta: Raja Farindo Persada* (Vol. 1).
- Mamolo, L. A. (2022). Students' evaluation and learning experience on the utilization of Digital Interactive Math Comics (DIMaC) mobile app. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2). <https://doi.org/10.25082/amler.2022.02.006>

- Margolis, A. A. (2020). Zone of Proximal Development, Scaffolding and Teaching Practice. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3). <https://doi.org/10.17759/chp.2020160303>
- Martha, A. S. D., Santoso, H. B., Junus, K., & Suhartanto, H. (2020). A scaffolding design for pedagogical agents within the higher-education context. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3369255.3369267>
- Maulidiyah, H., Mustaji, & Susarno, L. (2023). E-Modul dalam Mata Pelajaran Informatika untuk Upaya Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking dan Literasi Digital. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5523>
- Mayer, R. E. (2014). The Cambridge handbook of multimedia learning, second edition. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning, Second Edition*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Melyastiti, N. M., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2023). E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 82–92. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58538>
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Bagus, I., Arta, A., Margiyono, W., Ferdinandus, S., Atrik, S. F., Mayasari, H., Tri, N., Saptadi, S., Purwati, H., Ridhani, J., Munandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Muiyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Tryana. (2020). Pengertian Model Pembelajaran. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1). <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nasmansyah, W. N., Smaragdina, A. A., Gunawan, A. W., Akbar, I. P. F., Sari, A. Y., Fauziah, N., & Wardhani, E. R. (2024). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Analisis Data Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2115–2126. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2210>
- Ningrum, P. A., & Rohim, A. (2023). Pengembangan E- Modul Interaktif Berbasis Canva Dengan Pendekatan PMRI Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan

- Masalah Siswa. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.52166/wp.v5i02.5629>
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Parwati, N. N., Suharta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). TPACK Theoretical Correspondence with Learning Variables and Its Application Effectiveness in Learning. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 2(03). <https://doi.org/10.56741/jpes.v2i03.402>
- Prawiradilaga, D. (2015). Prinsip Desain Pembelajaran (Instructional Design Principles). In *Prinsip Desain Pembelajaran*,.
- Putra, D. M. D. U., Kusuma, A. S., Willdahlia, A. G., & Pande, N. K. N. N. (2024). Evaluasi Usability E-Modul Basis Data Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2764>
- Rahma Gita, D., Dewati, M., & Nenden Mulyaningsih, N. (2022). *Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa*.
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP N 7 Bukittinggi. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Number 1).
- Ramadanu, F., Simanjuntak, H., & Ria Sitorus, F. (2023). Buku Cerita Gambar Sebagai Media Peningkatan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *PP. Universitas Prima Indonesia Jl. Sampul*, 5(1). <https://doi.org/10.34012/bip.v4i1.2708>
- Rijal, A., Umam, K., & Nugroho, Z. (2024). *Desain Pembelajaran Scaffolding Berbantuan Media Digital pada Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar*. 8(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8952>
- Risma, A., & Isnarto, &hidayah. (2019). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA*.
- Rosa, P. H. P. (2023). Peningkatan Kesiapan Guru Informatika Kabupaten Magelang Untuk Mengimplementasikan Mata Pelajaran Informatika Dalam Kurikulum Merdeka. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.24071/aa.v6i1.5856>

- Rosidin, U., & Kusdianita, S. (2019). *Evaluasi dan Asesmen Pembelajaran*. <https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=302019>
- Salfia, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Modul Interaktif Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Materi Integral SMA Kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56495/jrip.v1i1.62>
- Sanjaya, W. (2008). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya. In 1. MODEL PEMBELAJARAN
2. BELAJAR DAN MENGAJAR, Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya (Vol. 2008, Number 2008).
- Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika / I Wayan Santyasa*. | Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah DIY. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2014. <https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=282639>
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. https://books.google.co.id/books?id=fwIoDwAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id&source=gbs_pub_info_r#v=onepage&q&f=false
- Setyohati, M. A. D. (2023). Pemanfaatan Handphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Pada Materi Perangkat Keras Jaringan Komputer. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 531–537. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.554>
- Shoimin Aris. (2014). Guru Berkarakter Untuk Implementasi Pendidikan Karakter. *Gava Media*, 547(April).
- Sireger, A. M. (2018). Efektifitas Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMP Negeri 5 Sipirok. *Jurnal MathEdu (Matematika Education Journal)*, 1(3).
- Sudarma, I. K., Apsari, P. L., & Bayu, G. W. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7350>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu & Undiksha Press. <https://penerbit.undiksha.ac.id/product/desain-pesan-kajian-pesan-analitis-desain-visual-teks-dan-image/>

- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif* (Sugiyono, Ed.). Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. <https://doi.org/https://doi.org/10.1>
- Sulistyaningsih, D., Haryanto, M., Nyoman, N., Pengaruh, S. /, Jurnal, J. :, Sosial, I., Pendidikan, D., & Sarmi, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemandirian dan Keterampilan. *Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Peningkatan Kemandirian Dan Keterampilan* Vol, 5(2). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v5i2.363>
- Supardan, H. D. (2019). Teori dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1).
- Suyadnya, I. G. B., Agustini, K., & Sudarma, I. K. (2024). E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 542–551. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.83614>
- Taufan, A., Astutik, S., Muhammad Asyroful Mujib, Elan Artono Nurdin, & Bejo Apriyanto. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2). <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i2.61947>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Ulvah, S., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa ditinjau melalui Model Pembelajaran SAVI dan Konvensional. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2).
- Warpala, I. W. S., Wilandari, P. A. D., & Parwati, N. N. (2024). E-Modul Matematika Berbantuan Augmented Reality melalui Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.82400>

- Wicaksono, D., & Suradika, A. (2022). Desain Pembelajaran Berbasis Teori Konektivisme : Kertas Kerja Evaluasi Kurikulum di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, 2(1).
- Widiyoko, S. E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (Delapan). *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 15(1).
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Flip Pdf Professional Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>
- Yoga Matin Albar, Wardah, Muchammad Noerharyono, & Jafar Sodik. (2025). Integrasi Desain Instruksional dalam Pengembangan E-Modul Ilmu Tekstil untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4480–4485. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2125>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1). <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zai, A., Lase, F., Harefa, A. T., & Harefa, A. (2024). *Penggunaan Teknik Umpan Balik (Feedback) dalam Membangun Kualitas Belajar Siswa*. <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Zuhri, I., & Sumaryati, S. (2022). Tinjauan Aksiologi Terhadap Aliran Psikologi Behaviorisme. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.41392>