

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 104/Ii Sungai Pinang Serli. *06(3)*, 100–107.
- Addinna, A., Ovilia, R., Solusia, C., & Ramadhani, S. (2025). Students' Cognitive, Affective, And Behavioural Engagementin Collaborative Writing. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, *12(3)*, 548. <https://doi.org/10.24036/jbs.v12i3.129994>
- Aditiyawarman. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, *7(1)*, 24–36. <https://doi.org/10.46491/jp.v7i1.840>
- Agustina, P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas Lima di Kota Makassar. *Pinisi Journal Of Education*, *4(1)*, 73–80.
- Aisyah, Harriz Zaini, M., & Mohd Jamil, N. H. (2020). The Relationship of Affective, Behavioral and Cognitive Engagements in Esl Higher Learning Classroom. *English Language Teaching and Linguistics Studies*, *2(4)*, P48. <https://doi.org/10.22158/eltls.v2n4p48>
- Aisyah, N. T. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri Jati 02 Binangun. *9(1)*, 14–20.
- Amelia, F., Fithri, R., & Wahyuni, Y. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Quizizz terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 Sdn 31 Pekanbaru Perkembangan Pendidikan di Indonesia agar Mengurangi Hilangnya Hak Setiap Warga Negara Sistem yang Terdapat Pada Computer Maupun Laptop. *Teknologi juga Berpengaruh pada*. *02(02)*, 1119–1124.
- Amin, N. F. (2021). Populasi dan Sampel. In *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif* (Vol. 14, Number 1).
- Angga. (2024). Upaya Meningkatkan Student Engagement pada Pembelajaran Daring. Angga, E., Hariono, D., Yoenanto, N. H., & Airlangga, U. (2024). *Upaya Meningkatkan Student Engagement Pada Pembelajaran Daring*. *4*, 1459–1474., *4*, 1459–1474.
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Pai. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6(1)*, 964–975. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5931>
- Ansyar, A. (2023). Hubungan antara Self-Efficacy dengan Student Engagement pada Siswa Man Pinrang. *Peshum : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, *2(5)*, 835–845. <https://doi.org/10.56799/peshum.v2i5.2202>
- Ariyanti. (2022). Students' Engagement dalam Proses Pembelajaran Daring melalui Lesson Study pada Mata Kuliah Kalkulus Integral. *Jurnal*

- Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 824–836.  
<https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i1.1287>
- Astuti, S. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sesetan*.
- Ayuningsih. (2024). *Penerapan Media Quizizz untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. 8(1), 1–23.
- Beno, J. (2022). Hubungan Social Support dengan Student Engagement dalam Proses Pembelajaran Daring pada Siswa Kelas VI SD Plus Kota Kediri. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Cahyadi, A. (2024). *Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Peserta Didik dalam Pembelajaran The Effectiveness of Using Quizizz in Improving Learners ' Motivation and Engagement in Learning*. 28(2), 581–586.  
<https://doi.org/10.46984/Sebatik.V28i2.2526>
- Devina, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Probelem Based Learning dan Contextual Teaching and Learning terhadap Minat Belajar IPA Kelas III. *Ilmiah Pendidikan Dasar*. 5(September), 188–194.
- Fahrudin, F., Ansari, A., & Ichsan, A. S. (2021). Pembelajaran Konvensional dan Kritis Kreatif dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Hikmah*, 18(1), 64–80.  
<https://doi.org/10.53802/Hikmah.V18i1.101>
- Fikrie, Et Al. (2021). Keterlibatan Siswa (Student Engagement) di Sekolah sebagai salah satu Upaya Peningkatan Keberhasilan Siswa di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Paper Psikologi Pendidikan 2019 Fakultas Pendidikan Psikologi*, (April), 103–110.
- Fitri. (2025). *Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam ( Pai )*. 07(02), 10841–10854.
- Handina, W. P. (2025). *Arus Jurnal Pendidikan ( Ajup ) Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap*.
- Hendryadi. (2000). Validitas Butir. *Universitas Pendidikan Ganesha*, 21–27.
- Hidayat, A. (2013). Uji Normalitas dan Metode Perhitungan. In *Statistikian.Com* (P. 1).
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(3), 173.  
<https://doi.org/10.17509/Pedagogia.V13i3.6004>
- Indah, R. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Quizizz pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Journal Oportunitas Unirow Tuban*, 03(01), 17–25.
- Iskandar, A. (2018). *Penelitian dan Evaluasi Pendidikan: Validitas Isi Menggunakan Rumus Gregory*.
- Jian, L. (2023). Dynamic Interaction Between Student Learning Behaviour and Learning Environment: Meta-Analysis of Student Engagement and Its

- Influencing Factors. *Behavioral Sciences*, 13(1).  
<https://doi.org/10.3390/Bs13010059>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147.  
<https://doi.org/10.24269/Dpp.V12i1.7344>
- Kahu, E. R. (2013). Framing Student Engagement in Higher Education. *Studies in Higher Education*, 38(5), 758–773.  
<https://doi.org/10.1080/03075079.2011.598505>
- Karna. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 319–325.
- Kassab, S. E., Al-Eraky, M., El-Sayed, W., Hamdy, H., & Schmidt, H. (2023). Measurement of Student Engagement in Health Professions Education: A Review of Literature. *Bmc Medical Education*, 23(1), 1–13.  
<https://doi.org/10.1186/S12909-023-04344-8>
- Kristiani, T., Sudiyanto, & Usodo, B. (2022a). Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 205–212.  
<https://doi.org/10.23887/Ijee.V6i2.43481>
- Kristiani, T., Sudiyanto, & Usodo, B. (2022b). Exploration of the Use of Quizizz Gamification Application: Teacher Perspective. *International Journal of Elementary Education*, 6(2), 205–212.  
<https://doi.org/10.23887/Ijee.V6i2.43481>
- Kusuma, G. W. P. (2023). Kuesioner adalah: Pengertian, jenis, Hingga Cara Membuatnya. In *Www.Linovhr.Com*.
- Lathifaturrohmah, B. L. (2022). Meningkatkan Keterlibatan Siswa Menggunakan Online Student Response system : Eksperimen. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, (1), 89.  
<https://doi.org/10.31800/Jtp.Kw.V10n1.P89--111>
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8.  
<https://doi.org/10.33578/Kpd.V2i1.133>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/Jkp.V3i3.331>
- Mcchesney, E. T., Schunn, C. D., Deangelo, L., & McGreevy, E. (2025). Where To Act, When to Think, And How to Feel: The Abc + Model of Learning Engagement and Its Relationship to the Components of Academic Performance. *International Journal of Stem Education*, 12(1), 1–18.  
<https://doi.org/10.1186/S40594-025-00555-1>
- Mulyati, J., Hanikah, H., & Putra, N. P. (2024). Pengaruh Quizizz Sebagai Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 733–740.

- Munawir, A., & Hasbi, N. P. (2021). *The Effect of Using Quizizz to Efl Students 'Engagement and Learning Outcome*. 10(1), 297–308.
- Munirah, S. (2024). Transformation Of Student Motivation Through the Use of Quizizz in Language Learning: A Longitudinal Approach in Secondary Education. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 6(6), 1–8. <https://doi.org/10.36948/Ijfmr.2024.V06i06.30354>
- Nadia, O. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.497>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 Sma 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Novina, K. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Realia Pada Peserta Didik Kelas IV SD. *Joyful Learning Journal*, 12(2), 67–73. <https://doi.org/10.15294/Jlj.V12i2.74336>
- Nugroho. (2024). Pengaruh Media Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Duri Kepa 03. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 41–47. <https://doi.org/10.59632/Edukasitematik.V5i1.438>
- Nurholifah, L. (2023). Meningkatkan Pembelajaran melalui Implementasi Quizizz dalam Konteks Pendidikan Digital. *An-Nashr : Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Nursyifa, D. (2023). Penggunaan Media Quizizz untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 2(1), 17–22. <https://doi.org/10.59061/Guruku.V2i1.548>
- Octorina, A. (2021). Implementasi Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Kehadiran dan Hasil Belajar IPS. *Sosearch : Social Science Educational Research*, 1(2), 68–76. <https://doi.org/10.26740/Sosearch.V1n2.P68-76>
- Oecd. (2022). Pisa Pisa 2022 Results Malaysia. *Journal Pendidikan*, 10.
- Pakaya, F., Hafid, R., Dama, M. N., Hasiru, R., & Sudirman, S. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukasi Quizizz terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI di Sma Negeri 1 Kota Gorontalo. *Journal of Economic and Business Education*, 3(1), 293–307. <https://doi.org/10.37479/Jebe.V3i1.28971>
- Palupi, A. (2023). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas 4 SDN Sumbersari 2 Kota Malang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4653–4661. <https://doi.org/10.23969/Jp.V8i1.8155>
- Pangerang, A. (2023). Pengaruh Student Engagement terhadap Kejenuhan Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas di Kabupaten Bulukumba the Influence of Student Engagement on High School Students' Learning Saturation in Bulukumba Regency. *Pinisi*, 3(4), 128–135.

- Parmiti, D. P. (2020). Pembelajaran IPA dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 80. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i2.28959>
- Parmiti, D. P. (2022). *Media Pembelajaran Jejak ( Big Maze Ular Tangga ) dalam Kemampuan Kognitif pada Anak Kelompok B*. 10, 463–469.
- Parmiti, D. P. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/Jmt.V3i2.63538>
- Parmiti, D. P. (2024). *E-Modul Berbasis Project Bassed Learning pada Muatan Pelajaran IPAS Kelas V*. 8(4), 590–600.
- Pujiono, P. (2019). Analisis Karakteristik Siswa melalui Kuesioner angket Cinta Damai Di Kelas VII SMP 02 Muaro Jambi. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 157. <https://doi.org/10.26858/Publikan.V9i2.9002>
- Putri, N., Sulfiani Sulfiani, Andi Quraissy, Ramliah Ramliah, & Nasir Nasir. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Quizziz Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 44–54. <https://doi.org/10.59031/Jkppk.V2i2.334>
- Razali, N., Nasir, N. A., Ismail, M. E., Sari, N. M., & Salleh, K. M. (2020). Gamification Elements in Quizizz Applications: Evaluating the Impact on Intrinsic and Extrinsic Student's Motivation. *Iop Conference Series: Materials Science and Engineering*, 917(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899x/917/1/012024>
- Reckmeyer, M. (2019). Focus On Student Engagement for Better Academic Outcomes. In <https://www.gallup.com/education/267521/Focus-Student-Engagement-Better-Academic-Outcomes.aspx#:~:text=One%20recent%20gallup%20study%20including,Readiness%20in%20math%20and%20writing>.
- Riastini, P. N. (2021). Media Pembelajaran Videoscribe-Hots Bermuatan IPA Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 451. <https://doi.org/10.23887/Mi.V26i3.38830>
- Riastini, P. N. (2024). *Model Pembelajaran Teams Games Tournament ( Tgt ) Berbantuan Soal Teka-Teki Silang terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sd*. 7, 331–340.
- Riastini, P. N., Ni Komang Ayu Wulan Maharani, & Asril, N. M. (2024). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berorientasi Gaya Belajar Siswa terhadap Minat Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(1), 77–84. <https://doi.org/10.23887/Jppsh.V8i1.78654>
- Rina. (2024). Pengaruh Teacher Support terhadap Student Engagement Siswa di SMAN X Asro. *Liberosis*, 4(2), 3026–7889.
- Rinanda, A. (2021). Analysis of Constructivism Learning Theory. *Proceedings of the 1st Umgeshic International Seminar on Health, Social Science and*

- Humanities (Umgeshic-Ishssh 2020)*, 585, 208–212.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>
- Romdhon, J. (2024). Applying Constructivist Learning Theory to Enhance Student Learning Outcomes in Elementary Schools. *International Journal Of Sustainable Development & Future Society*, 2(2), 62–69.  
<https://doi.org/10.62157/Ijsdfs.V2i2.73>
- Rosa, A. G. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 4(2), 20–65.
- Safira, L., Afifah, S., & Rohmah, M. (2024). Pengaruh Media Quizizz dan Motivasi terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Ekonomi Kelas X Man 1 Oku Timur. *Jurnal Inovasi Komputer (Inokom)*, 1(1), 45–54. <https://doi.org/10.71200/Inokom.V1i1.27>
- Salsabila, G. N., & Rahman, A. (2026). Analisis Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan. 07(01), 80–84. <https://doi.org/10.20527/J-Instech.V7i1.15680>
- Selviani, D., Prima, R., Rulismi, D., & Dali, Z. (2024). *The Impact of Using Quizizz as a Learning Media on Learning Interest of Computer Education Students*. 8. <https://doi.org/10.20885/Ijcer.Vol8.Iss2.Art6>
- Sihotang, H. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif. In *Pusat Penerbitan dan Pencetakan Buku Perguruan Tinggi Universitas Kristen Indonesia Jakarta*.
- Silvia, P. (2024). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa Sd Kota Palangka Raya*.
- Singgi, A. N., Mangadi, R., & Mandacan, M. (2026). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sekolah Menengah Atas (SMA)*. 3(November 2025). <https://doi.org/10.62383/Hardik.V3i1.2615>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka*. 5(4), 5599–5609.
- Sudiandika, I. K. A. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. 1*, 117–123.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta. Cv*.
- Sulistiyowati, W. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Surani, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Merangkai Alat Praktikum terhadap Pemahaman dan Pengetahuan Mahasiswa pada Praktikum Isolasi dan Sintesis Senyawa Organik. *Indonesian Journal of Laboratory*, 1(3), 205. <https://doi.org/10.22146/Ijl.V1i3.90342>
- Susilo, J., Muliawati, H., Nanda, A. S., & Nurhaniah, S. A. (2024). The Effectiveness of Quizizz Media to Increase Appreciation of Pantun Texts in

- Junior High Schools. *Journal Of Languages and Language Teaching*, 12(4), 2016. <https://doi.org/10.33394/JolLt.V12i4.11583>
- Tarigan, M. (2024). Statistika Deskriptif. *Jintan: Jurnal Ilmu Keperawatan*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.51771/Jintan.V4i2.859>
- Tavakol, M. (2011). Making Sense of Cronbach's Alpha. *International Journal Of Medical Education*, 2, 53–55. <https://doi.org/10.5116/Ijme.4dfb.8dfd>
- Tesalonika, M. (2024). Pengaruh Media Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. 5, 41–47.
- Tran. (2024). *University Students' Engagement with Feedback in a Quiz Platform : A Case Study of Quizizz*. 21.
- Triandini, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi (Quizizz) terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (Table 10), 4–6.
- Ulhusna, M. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345.
- Warsihna, J., Ramdani, Z., & Amri, A. (2024). Meningkatkan Keterlibatan Mahasiswa dalam Pembelajaran Melalui Platform Mentimeter. *Jurnal Teknodik*, 8116. <https://doi.org/10.32550/Teknodik.Vi.1071>
- Wijaya. (2024). Application Of Quizizz-Assisted Gamification Model to Students' Mathematical Communication Skills and Learning Motivation. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 257–268. <https://doi.org/10.31316/Jderivat.V10i2.6597>
- Wilyanum, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (Tik) Kelas VIII di Sekolah Smp 16 Sinjai Kabupaten Sinjai. (Table 10), 4–6.
- Wirastuti, M. E. E. (2024). Pengaruh Student Agency terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran yang Dimediasi Motivasi Diri. *Journal Of Education Research*, 5(2), 1056–1063. <https://doi.org/10.37985/Jer.V5i2.928>
- Xiaoming, Zehua, A., N., & Hongbin. (2023). Student Engagement and Learning Outcomes: An Empirical Study Applying a Four-Dimensional Framework. *Medical Education Online*, 28(1). <https://doi.org/10.1080/10872981.2023.2268347>
- Zulkifli, A. (2025a). Dengan Tutorial Uji Normalitas dan Menggunakan Aplikasi Spss Uji Homogenitas. 1(2), 55–68.
- Zulkifli, A. (2025b). Dengan Tutorial Uji Normalitas dan Menggunakan Aplikasi Spss Uji Homogenitas. 1(2), 55–68.
- Zurriyati, E. (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>