

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 02, 14–28.
<https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/alibtida/article/view/5237>
- Afida, N. I. (2025). *Pengembangan Media Papan Labirin Pada Mata Pengurangan Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Ma ' Arif Condro Kaliwates Jember Oleh : Ila Nailil Afida Universitas Islam Negeri Pengurangan Siswa Kelas Ii Madrasah Ibtidaiyah Ma ' Arif Condro Kaliwates Jember S.*
- Agustian, S. (2022). *Kebijakan Pendidikan Dasar Perspektif Karakteristik Peserta Didik*. 1(1), 10–23. <https://jurnal.perima.or.id/index.php/JUS/article/view/16>
- Agustin, A. (2021). *Pengembangan Media Labirin Math Story Dalam Pembelajaran Materi Bangun Ruang Kelas V Sdi Almaarif 01 Singosari*.
- Agustin, P., & Permatasari, I. (2020). Pengaruh Pendidikan Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Divisi New Product Development (NPD) pada PT. Mayora Indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184.
<https://doi.org/10.35968/m-pu.v10i2.442>.
<https://journal.universitassuryadarma.ac.id/index.php/ilmiahm-progress/article/view/442>
- Aisyah, S., & Rohmani, H. (2025). *Urgensi Teori Kognitivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai Di Upt Sd Negeri 358 Gresik*. 5(3), 1095–1108.
- Akbar, R., & Weriana. (2023). *Experimental Reseacrch Dalam Metodologi Pendidikan Rahmatullah*. 9(2), 465–474.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7579001>.
<https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>
- Akhadiyah, U. M., Alviani, S. T., & Ningsih, K. W. (2025). *Pemanfaatan Aplikasi Labirin dalam Melatih Keterampilan Problem Solving Siswa SD*. 3. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v3i1.3578>. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/JUBPI/article/view/3578>
- Anggraini, F. D. P., & Aprianti. (2022). *Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas*. 6(4), 6491–6504.
- Anggraini, S. M. (2025). *Jurnal Inovasi Wawasan Akademik Jurnal Inovasi Wawasan Akademik*. 1(6), 487–491.
<https://naluriedukasi.com/index.php/jiwa/article/view/523>
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). *Pengembangan game edukasi labirin*

matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. 7(1), 46–52. DOI: <https://doi.org/10.29210/120212953>

- Apriliani, R. R. (2020). *Penggunaan Metode Eksperimen Terhadap Psikomotorik Siswa Pada Pokok Bahasan Protista*. 1(1), 11–20. <https://www.jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JBIO/article/view/238>
- Ariadila, S. N. (2023). *Analisis Pentingnya Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Pembelajaran Bagi Siswa*. 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5151>
- Asnidar, & Mushlihuiddin, R. (2025). *Penerapan Media Papan Labirin untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Materi Penjumlahan Bilangan Kelas 1*. 5(2), 112–122. <https://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaisa/article/view/1079>
- Atika, N., & Nurhidayati, S. (2022). *Pengaruh Metode Eksperimen Berbasis Keterampilan Proses Sains Terhadap Sikap Ilmiah Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMPN 04 Kopang Tahun Pembelajaran 2016/2017* Nur Atika. 10(1), 235–244. DOI: <https://doi.org/10.30651/pb:jppb.v10i1.14428>. <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Biologi/article/view/14428>
- Ayshara, F. D. (2024). *Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Mengatasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran PAI Di SD Citra Indonesia*. 5, 3053–3066. <https://doi.org/10.31004/innovative.v5i2.18677>. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/18677>
- Aziz, M. F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Xi Sma Negeri 9 Malang*. UNDIKSHA
- Bachtiar. (2022). *Tantangan dan Strategi Penerapan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Online : Kajian Pustaka*. 10(2), 145–159.
- Benyamin, Qohar, A., & Sulandra, I. M. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV*. 05(02), 909–922.
- Danuriyo, J., Ryastiadi, H., & Hidayatillah, Y. (2024). *Implementasi Media Labirin Teka Teki Silang*. 1(5), 1–10. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i5.1971>. <https://ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/1971>
- Defrijon, & Matra, E. (2025). *Reliabilitas alat ukur, jenis-jenis dan faktor- faktor yang mempengaruhinya*. 9(1), 77–86.
- Dewi, M. S. R., Wulan, S., & Hapidin. (2025). *Aulad : Journal on Early Childhood Pengembangan Keterampilan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 Tahun*

melalui Kegiatan Permainan Berbasis Etnopedagogi. 8(2), 1017–1025.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1326>.
<https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/1326>

Fauzi, I., & Srikantono. (2023). *Pendidikan Kewarganegaraan (Civic Education)*.

Fujiati, & Rahayu, S. L. (2020). *Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran . Implementation of Fisher Yate Shuffle Algorithm in Educational Games as Learning Media*. 6(1), 1–11.

Gazali, H. (2021). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.

Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD*. 9, 18355–18363.

Hapsari, A. E. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantuan Media Interaktif This study aimed to improve history learning achievement through the implementation of cooperative learning model NHT assisted interactive media . The m*. 1–9.
<https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i1.p1-9>.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/707>

Hardiyati, D., Suprpto, P. K., & Khaerusifa, R. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Media Geomik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta Didik*. 3, 22–26.

Hidayah, P. N., Fatih, M., & Alfi, C. (2024). *Desain Maze Chase Labirin Materi Panca Indera Meningkatkan Advercity Quotient Siswa Kelas V SD*. 10(4), 1399–1406.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v10i4.10134>.
<https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/10134>

Humairah, A. E., & Damopolii, M. (2024). *Aspek Pengembangan Peserta Didik Berbasis Karakteristik*. 3(3).

Husaeni, D. N. Al, Gintara, A. R., & Nabila, G. F. (2025). *Mengungkap Pentingnya Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Penelitian : Studi Kasus dan Aplikasinya*. 9(2011), 829–839.

Indrawati, N. P. V., Setyowahyudi, R., & Paramita, M. V. A. (2025). *Inovasi Media Belajar Anak Usia Dini : Puzzle Sebagai Ape Bahaya Konsumsi Gula Berlebih*. 10(1), 268–274.
<https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/1517>

Indrawati, Vn. P. ivin, Rasyad, A., & Mudiono, A. (2021). *Media Pembelajaran Smart Egg dalam Mengenalkan Sains Anak Usia Dini*. 467–475.

Irvan, I. A., Afgani, M. W., & Isnaini, M. (2023). *Filosofi penelitian kuantitatif*

dalam manajemen pendidikan islam. 6, 1965–1976.

- Ismail, F. A. N., & Suartama, I. K. (2024). *Inovasi Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi VideoScribe pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V.* 4(3), 338–345.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.85744>.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/85744>
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). *Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.* 3(April), 15–23.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>.
<https://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan/article/view/886>
- Juliharti, L. (2023). *Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar.* 13(2), 750–759.
- Khairi, M. F., Hidayat, M. H. D. N., & Sismita, N. (2025). *Evaluasi Keabsahan Dan Keandalan Instrumen Penelitian.* 15(September), 709–716.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v15i2.891>.
<https://dikdaya.unbari.ac.id/index.php/dikdaya/article/view/891>
- Kholiludin, T. (2021). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.*
- Kusuma, G. A. (2016). *Pengembangan Permainan Labirin untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak.* 03(2), 63–68.
<https://doi.org/10.33387/protk.v3i2.154>.
<https://ejournal.xternate.com/index.php/protk/article/view/154>
- Kuswanto, A. V. (2020). *Sistematika Lieratur Review: Permainan Maze Dalam Mengembangkan Perkembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* 4197.
<https://doi.org/10.24853/yby.4.2.119-125>.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/7377>
- Laila, I. (2021). *Pengembangan Media Buku Permainan Labirin Fantasi (Buperlafa) Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi Berbasis Psychowriting.* 1–10.
- Lestari, F. A. P. (2020). *Prosiding Seminar Nasional Sains Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mahasiswa.* 1(1), 534–540.
- Lutfiana, R. F., Syahri, Nurhadio, & Dianti, P. (2024). *Implementasi Model Pembelajaran Inovatif Sebagai Penguatan Kompetensi Siswa Abad 21 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila.* 9(3), 40–52.
<https://doi.org/10.22219/jch.v9i1.32344>.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum/article/view/32344>
- Ma'mun, A. A. J. (2024). *Konsep Zone Of Proximal Development (ZPD) Dalam Permainan Anak Anak.* 2(1), 1–10.

<https://journal.unupurwokerto.ac.id/index.php/tumbang/article/view/296>

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. 2, 97–104. 10.36088/bintang.v2i3.995.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>

Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).

Mayang, F., & Frindani, A. (2023). *Pengaruh Media Permainan Labirin Terhadap Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pancasila Iii Kota Surabaya*. 12(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/55089>

Mubarak, H. (2025). *Cognitive Developmental Jean Piaget Dalam Pembelajarannya*. 9(2), 703–715. <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4383>
<https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/4383>

Muhfahroyin. (2009). *Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelajaran Konstruktivistik*. 16(116), 88–93. <https://www.neliti.com/publications/121253/memberdayakan-kemampuan-berpikir-kritis-siswa-melalui-pembelajaran-konstruktivis>

Naffi'an, I., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk*. 8(6), 987–992.

Nasution, T. (2019). *Pancasila Dalam Konteks Pendidikan Nilai*. Ii(1), 66–78. <https://doi.org/10.30821/alfatih.v2i1.25>. <https://www.jurnal.stit-alfatihdiyahlabura.ac.id/index.php/alfatih/article/view/25>

Novitasari, D. (2015). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Creative Problem Solving (Cps) Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa*. 1(1), 43–56. <https://doi.org/10.24853/fbc.1.1.43-56>. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/1627>

Nur, M., Junita, R. P., Zulpan, & Arianto. (2025). *Memahami Hipotesis dan Contoh Pengujiannya*. 1(2), 810–820. <https://doi.org/10.63822/fwemxk82>. <https://ojs.indopublishing.or.id/index.php/jlr/article/view/623>

Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95. 10.36088/edisi.v2i1.786. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/786>

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.

- Pasha, M. A., Lestari, D., & Widodo, B. A. (2025). *Pengembangan Game Edukatif Labirin Berbasis Web sebagai Upaya Menumbuhkan Motivasi Belajar pada Materi Sistem Komputer*. 8, 5752–5760. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i6.8068>.
<https://www.jiip.stkipyapisdompnu.ac.id/jiip/index.php/JIIP/article/view/8068>
- Pay, I. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Kedudukan Dan Peran Anggota Keluarga Melalui Model Pengajaran Tak Terarah Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 65 Kota Ternate*. 5(2), 28–37. <https://www.jurnal.isdikkieraha.ac.id/index.php/pendas/article/view/606>
- Priastuti, Y. C. (2020). *Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Mi Ma'arif Nu Notog Kecamatan Patikraja Kabupaten Banyumas*. <https://doi.org/10.15642/jeced.v3i2.1580>.
<https://jurnalftk.uinsa.ac.id/index.php/JCED/article/view/1580>
- Puspitasari, P., Sari, P., Putri, J., & Wuryani, W. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran*. 1, 227–232. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/parole/article/view/243>
- Qomariah, M., & S, N. D. (2021). *Meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan melalui kegiatan bermain bowling pada anak kelompok a*. 1–5.
- Rahayu, S., & Rosadi, K. I. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Professional 8 dalam Pengembangan Mutu Pembelajaran Ekonomi*. 1, 71–92. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.89>.
<https://journal.centrisism.or.id/index.php/mijose/article/view/89>
- Rahmani, D. A., Muhayati, S., & Kholis, I. (2025). *Analisis Data Kualitatif*. 9, 13037–13048.
- Ramadhani, N. N., & Farhurohman, O. (2024). *Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis terhadap Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar*. 8, 18792–18800.
- Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3).
- Rangkuti, A. N. (2015). *Statistik Untuk penelitian pendidikan*.
- Rezeki, W. (2023). *Pengembangan Website Pembelajaran Interaktif Berorientasi Chemo-Entrepreneurship Pada Materi Koloid*.
- Saniky, M. M., & Saleh, L. M. (2021). *Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah*. 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
<https://www.ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/615>

- Sapriyah. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.
<http://www.ejournal.kompetif.com/index.php/diklatreview/article/view/349>
- Saputro, R. D., & Gunansyah, G. (2021). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*.
- Seftriyana, E. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*.
- Setyowati, E., Permata, A., & Patrianti, K. N. (2024). *Pancasila: Makna Dan Kesehariannya*.
- Simbolon, C. K. D., Tanjung, D. S., Sinaga, R., Gaol, L., & Silaban, P. J. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sdn 102081 Mangga Dua*. 10.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21926>.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/21926>
- Sitorus, D. S., Nugroho, & Santoso, T. N. B. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada*. 81–88.
<https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/5346>
- Sonjaya, R. P., Aliyya, F. R., & Naufal, S. (2025). *Pengujian Prasyarat Analisis Data Nilai Kelas : Uji Normalitas dan Uji Homogenitas*. 9, 1627–1639.
- Subagio, R. T., Martha, D., & Syaifuddin. (2015). *Aplikasi Game Edukasi Labyrinth Wall* 3d. 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.51920/jd.v5i1.64>.
<https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/64>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.
- Sumesari, N. L., & Suartama, I. K. (2022). *Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. 10(2), 244–252.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.44354>.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/44354>
- Suryani. (2018). *Media Pembelajaran*. 13–54.
- Sutomo, F. G., Rasida, M., & Aini, Q. (2024). *Pemahaman Karakteristik Peserta Didik Dalam Mengoptimalkan Pembelajaran*. 2(4), 60–72.
<https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i4.499>.
<https://jurnal.aksaraglobal.co.id/index.php/jkppk/article/view/499>
- Syarroma, & Wijaya, I. P. (2023). *Penerapan Permainan Labirin Untuk*

- Mengembangkan Kemampuan Kerjasama Anak.* 751–754.
<https://doi.org/10.29407/hd94dn45>.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3702>
- Virgiando, S., Setiawan, P., Amelia, S., & Wati, R. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Pancasila Di Sekolah Dasar Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara.* 1, 385–388. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i5.282>.
<https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis/article/view/282>
- Wardhani, N. E. (2019). *Pengembangan Media Game Labyrinth Adventure Berbasis Android Sesuai Tahapan Pemecahan Masalah Polya Di Sekolah Dasar.* 35–48. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/32990>
- Widyastuti, S. R. (2022). *Pengembangan Skala Likert Untuk Mengukur Sikap Terhadap Penerapan Penilaian Autentik Siswa Sekolah Menengah Pertama.* <https://doi.org/10.52188/ja.v3i02.393>.
<https://journal.unucirebon.ac.id/index.php/jeas/article/view/393>
- Wijayanthi, F. R., Sekolah, D., Ilmu, T., & Iblam, H. (2021). *Pancasila Sebagai Sumber Dari Segala Sumber.* 1, 133–145.
<https://doi.org/10.56301/juris.v5i1.200>. <http://ejournal.stih-awanglong.ac.id/index.php/juris/article/view/200>
- Wulandari, A. A. S., & Suartama, I. K. (2024). *Pemahaman Konsep Pembagian dan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Make a Math Berbantuan Media Kantong Bilangan.* 8(3), 495–503.
<https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78596>.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/78596>
- Wulandari, A. P., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar.* 05(02), 2848–2856.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.* 05(02), 3928–3936.
- Yuliantini, S., & Melaty, P. (2023). *Penerapan Permainan Maze dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik Kasar (Studi pada Anak Kelompok B2 di Taman Kanak-kanak Bhinneka Darma Wanita Persatuan Sambas).* 9(2), 275–287.
<https://doi.org/10.37567/alwatzikhoebillah.v9i2.1676>
- Yulistari, N., Fatimah, A., & Sayekti, T. (2018). *Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Maze Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun.* <http://dx.doi.org/10.30870/jppppaud.v5i2.4700>.
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jppppaud/article/view/4700>

- Yuriza, P. E., & Sigit, D. V. (2018). *Hubungan Antara Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Tingkat Kecerdasan dengan Kemampuan Literasi Sains Pada Siswa SMP*. 11(1), 13–20.
- Yusnarti, M., Damayanti, P. S., & Amin, M. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 3, 232–238.

