

DAFTAR PUSTAKA

- Admawati, H., & Mutia, N. B. (2023). Perspektif Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Dengan Model Project-Based Learning Pascapandemi Covid-19 Pada Kegiatan Penyusunan Modul Ipa. In *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* (Vol. 10, Issue 2, p. 302). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1481>
- Ajzen, I. (2020, August 31). Control interactions in the theory of planned behavior: Rethinking the role of subjective norm. <https://doi.org/10.5964/ejop.v16i3.2056>
- Akhsan, H., Rianti, S., Muslim, M. A., & Ariska, M. (2021). Development of digital handout on particle wave dualism material. In *Journal of Physics Conference Series* (Vol. 1816, Issue 1, p. 12006). IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1816/1/012006>
- AlKindi, M. F., Atmojo, D. T., Nugroho, A., & Hartadi, N. (2021). Desain dan Pengembangan LMS Berbasis Web dan Mobile Menggunakan Vue.js dan Kotlin dengan Pendekatan Design Thinking.
- Amalia, A. C., & Munawir, M. (2022). Konsep teori belajar humanistik dalam implementasi nilai-nilai pendidikan agama islam. In *aulada jurnal pendidikan dan perkembangan anak* (Vol. 3, Issue 2, p. 183). <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i2.1880>
- Amany, D., & Desire, A. (2020). Pembelajaran Interaktif berbasis Gamifikasi guna Mendukung Program WFH pada saat Pandemic Covid-19. In *ADI Bisnis Digital Interdisiplin Jurnal* (Vol. 1, Issue 1, p. 48). <https://doi.org/10.34306/abdi.v1i1.116>
- Amsari, D. (2018). Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontesktual Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Keyakinan (Belief) Matematika mahasiswaKelas Ix Smp Negeri 1 Bayang. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 2, Issue 2, p. 26). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.44>
- Andini, Y., Lubis, Y., & Siregar, R. S. (2019). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Pt Perkebunan Nusantara Iv (Persero) Unit Usaha Pabatu. *Jurnal Agriuma*, <https://doi.org/10.31289/agr.v1i2.2874>
- Anggraeni, A., Bintoro, H. S., & Purwaningrum, J. P. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis mahasiswaKelas Iv Sd. In *Jurnal Prakarsa Paedagogia* (Vol. 3, Issue 1). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i1.4646>
- Anjarsari, M., Rochmiyati, R., & Distrik, I. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontesktual pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Kritis. In *Bulletin of Counseling and Psychotherapy* (Vol. 4, Issue 3, p. 466). <https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.347>

Aprinastuti, C. (2020). Developing Mathematical Literacy by Implementing Traditional Games. In *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200129.081>

Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. In *e-Jurnal JUSITI (Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi)* (Vol. 9, Issue 2, p. 174). <https://doi.org/10.36774/jusiti.v9i2.772>

Arina, A., Arleni, R. N., Salsabila, A., Sinambela, R., & Saroh, M. (2023). Penerapan Strategi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan mahasiswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. In *Journal on Education* (Vol. 5, Issue 3, p. 9164). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1719>

Arlina, A., Mazid, M. I., Apriani, S., Cahyani, V. R., Sanjuwatma, D., & Harahap, S. M. (2023). Strategi Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri Sidodadi, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhan Batu Selatan. In *ANWARUL* (Vol. 3, Issue 4, p. 788). <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i4.1346>

Aziz, A. N., Rahmatullah, A. S., Makrufi, A. D., & Samsudin, M. (2022). Pembelajaran Online dalam Perspektif Teori Behavioristik. In *Ideas Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* (Vol. 8, Issue 4, p. 1285). <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i4.1055>

Bagaskara, A. H., Nur, T., & Herdiana, Y. (2022). Teacher's Strategy In Improving Student's Learning Motivation. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah AL-IBDA* (Vol. 2, Issue 2, p. 34). <https://doi.org/10.54892/jpgmi.v2i02.245>

Baumgartner, J., Bradley, C., Clark, B., Janes, C., Johnstone, E., Rouse, M. J., & Whetstone, A. (2020, July 9). *Global Forum on Quality Assurance in CE/CPD: Assuring Quality across Boundaries*. <https://doi.org/10.3390/pharmacy8030114>

Bisri, M., Koeswanti, H. D., & Sadono, T. (2021). Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar mahasiswa Kelas IV Tema 7. In *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (Vol. 6, Issue 1, p. 60). <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i1.148>

- Bramastia, B., & Trisnawati, I. A. (2023). Literature Review: Pembelajaran Discovery Inquiry Berbasis Tik. In *Jurnal Kwangsan* (Vol. 11, Issue 1, p. 486). <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p486--496>
- Branch, R. M., & Kopcha, T. J. (2013). *Instructional Design Models*. In Springer eBooks (p. 77). Springer Nature. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_7
- Bulutoding, L., Majid, J., Suwandi, M., & Suhartono, S. (2020). Analysis of Factors affect the understanding of International Financial Reporting Standard (IFRS) of accounting students of higher education in Makassar. In *International Journal of English Literature and Social Sciences* (Vol. 5, Issue 2, p. 427). <https://doi.org/10.22161/ijels.52.16>
- Burns, Z., Khasnabish, S., Hurley, A. C., Lindros, M. E., Carroll, D. L., Kurian, S., Alfieri, L., Ryan, V., Adelman, J., Bogaisky, M., Adkison, L., Ping Yu, S., Scanlan, M., Herlihy, L., Jackson, E., Lipsitz, S. R., Christiansen, T., Bates, D. W., & Dykes, P. C. 2020. Classification of Injurious Fall Severity in Hospitalized Adults. *The Journals of Gerontology. Series A, Biological Sciences and Medical Sciences*, 75(10), e138–e144. <https://doi.org/10.1093/gerona/glaa004>
- Cholifah, N., & Alfi, C. (2022). Mengembangkan Kemampuan Berpikir Spasial Mahasiswa Melalui Pembelajaran Sistem Informasi Geografi Sebagai Penguat Karakter Peduli Lingkungan. In *Briliant Jurnal Riset dan Konseptual* (Vol. 7, Issue 3, p. 660). Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i3.1003>
- Daghestani, L. F., Ibrahim, L. F., Al-Towirgi, R. S., & Salman, H. A. (2020). Adapting gamified learning systems using educational data mining techniques. *Computer Applications in Engineering Education*, 28(3), 568–589.
- Daulay, L. A. (2022). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. In *OMEGA Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, Issue 3, p. 45). <https://doi.org/10.47662/jkpm.v1i3.371>
- Demirbilek, M., Talan, T., & Alzouebi, K. (2022). An Examination of the Factors and Challenges to Adopting Gamification in English Foreign Language Teaching. In *International Journal of Technology in Education* (Vol. 5, Issue 4, p. 654). <https://doi.org/10.46328/ijte.358>
- Destari, S. I., Sahidu, H., & Gunada, I. W. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMA. In *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* (Vol. 8, p. 1). <https://doi.org/10.29303/jpft.v8ispecialissue.3224>

- Diana, D. (2020). Pemanfaatan Ict Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Anak Usia Dini. In *Edukasi* (Vol. 14, Issue 1). State University of Semarang. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.963>
- Elyasmad, E., Suparjan, S., Pranata, R., Halidjah, S., & Ghasya, D. A. V. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Project Based Learning Kelas V SD Negeri 36 Pontianak Kota. In *FONDATIA* (Vol. 6, Issue 4, p. 1012). STIT Palapa Nusantara. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i4.2333>
- Estes, T. H., Mintz, S. L., Gunter, M. A., & Gunter, M. A. (2011). *Instruction: a models approach* (6th ed). Pearson.
- Firdaus, L. H. (2021). Desain Gamifikasi Adaptif Untuk Learning Management System Menggunakan Gaming Achievement Goal. In *Jurnal Tekno Kompak* (Vol. 15, Issue 2, p. 112). <https://doi.org/10.33365/jtk.v15i2.1170>
- Gapur, A., Setiadi, D., Handayani, B. S., & Artayasa, I. P. (2023). Analisis Pelaksanaan Blended Learning dan Hasil Belajar mahasiswa pada Masa Pandemi Covid -19 di SMA NW Mataram. In *JURNAL SAINS DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA* (Vol. 1, Issue 1, p. 14). <https://doi.org/10.51806/jspm.v1i1.32>
- Hagi, N. A., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Problem Based Learning pada Muatan Matematika Kelas V SDN Salatiga 01. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 3, Issue 1, p. 53). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.68>
- Harahap, H. H. Y., Samakmur, S., & Nurbaiti, N. (2023). Peningkatan hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan model pembelajaran think pair share (tps) pada materi tema 1 sub tema 3 di kelas iii sd negeri 101350 purbatua. In *jurnal jipdas (jurnal ilmiah pendidikan dasar)* (Vol. 3, Issue 2, p. 446). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i2.1201>
- Haris, A. (2023). Keefektifan Problem-Based Learning dan Discoveri Learning Ditinjau dari Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis dan Minat. In *JURNAL PENDIDIKAN MIPA* (Vol. 13, Issue 2, p. 505). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.1071>
- Herzamzam, D. A. (2018). The effectiveness of educational games in math learning in elementary school. In *dwija cendekia Jurnal Riset Pedagogik* (Vol. 2, Issue 2, p. 21). <https://doi.org/10.20961/jdc.v2i2.26274>
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi mahasiswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 20, Issue 1, p. 111). Indonesia University of Education. <https://doi.org/10.17509/jpp.v20i1.24562>

- Huda, S. T., & Susdarwono, E. T. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget Dan Teori Belajar Bruner. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 2, Issue 1, p. 54). <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Hwang, G.-J. (2022). AI in Online- Learning Research: Visualizing and Interpreting the Journal Publications from 1997 to 2019.
- Islam, S. N., Susilawati, W., & Sugilar, H. (2021). Analisis Kesalahan mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Berpikir Abstraksi Matematis Berdasarkan Kriteria Watson. In *Jurnal Perspektif* (Vol. 5, Issue 1, p. 112). Sunan Gunung Djati State Islamic University Bandung. <https://doi.org/10.15575/jp.v5i1.135>
- Jud, J., Rusli, M., Sariul, S., Marsuna, M., & Siahaan, J. M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tolak Peluru Melalui Metode Bermain. In *Riyadhoh Jurnal Pendidikan Olahraga* (Vol. 6, Issue 1, p. 73). <https://doi.org/10.31602/rjpo.v6i1.10128>
- Kasiono, D. (2019). Peningkatan Kemampuan Menyusun Soal Dengan Metode Pendampingan Berpola SP3R Pada Guru SDN Sepanyol Kecamatan Gudo Kabupaten Jombang Tahun 2018. In *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* (Vol. 4, Issue 1, p. 33). <https://doi.org/10.26740/jdmp.v4n1.p33-41>
- Kent L. Gustafson, & Robert Maribe Branch. (2002). *Survei of Instructional Development Models*, 4th Edition.
- Khairani, E., Maksum, H., Rizal, F., & Adri, M. (2022). Validitas pengembangan modul pembelajaran berbasis project based learning pada mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi. In *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* (Vol. 7, Issue 2, p. 71). Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET). <https://doi.org/10.29210/30031489000>
- Khasanah, F. N., Iin, I., Nurmanto, D., As-Sanaj, T. D., & Prasetya, T. (2022). Extreme Programming Method Dalam Pengembangan Aplikasi Gamified Learning. In *Techno Com* (Vol. 21, Issue 4, p. 887). Nuswantoro Dian University. <https://doi.org/10.33633/tc.v21i4.6809>
- Krisna, J. E. (2020). Penerapan Pendekatan PAIKEM (Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan) pada Pembelajaran Pidato Persuasif: Suatu Kajian. In *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* (Vol. 20, Issue 3, p. 871). <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i3.1035>
- Kurniawan, R., Yuntiaji, D. A., Safitri, D. A., & Lukman, H. S. (2021). Gamifikasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Apa, Mengapa, Dan Bagaimana. In *Mathline Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 6, Issue 1, p. 55). <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.200>

- Mandiri, T. A., Zuhdi, M., & Verawati, N. N. S. P. (2022). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Peserta Didik. In *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika Indonesia* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.29303/jppfi.v3i2.140>
- Marisa, Fitri, Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. In *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)* (Vol. 5, Issue 3, p. 219). <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Martin, A. J., & Maria, M. (2019, August 30). Adaptation using Machine Learning for Personalized eLearning Environment based on Students Preference. <https://scite.ai/reports/10.35940/ijitee.j9819.0881019>
- Merianah, M. (2019). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Adversity Quotient terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika mahasiswaSDIT IQRA'1 Kota Bengkulu. In *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* (Vol. 4, Issue 1, p. 29). <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7526>
- Mogavi, R. H., Guo, B., Zhang, Y., Haq, E.-U., Hui, P., & Ma, X. (2022). When Gamification Spoils Your Learning: A Qualitative Case Study of Gamification Misuse in a Language-Learning App (p. 175). <https://doi.org/10.1145/3491140.3528274>
- Mogavi, Reza Hadi, Ehsan Ul Haq, and Sujit Gujar. 2021. "More Gamification Is Not Always Better: A Case Study of Promotional Gamification in a Question Answering Website PowerTAC View Project Melding Game Theory with Machine Learning View Project More Gamification Is Not Always Better: A Case Study of Promotional Gamification in a Question Answering Website *." *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction* 6(CSCW2):452. doi: 10.1145/3555553.
- Mujriah, M., Esser, B. R. N., & Susilawati, I. (2022). Efek pemberian reward and punishment pada motivasi mahasiswa sekolah dasar (studi kasus dalam permainan tradisional). In *jupe Jurnal Pendidikan Mandala* (Vol. 7, Issue 1). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.3061>
- Murphy, P. K., & Knight, S. (2016, March 1). Exploring a Century of Advancements in the Science of Learning. <https://scite.ai/reports/10.3102/0091732x16677020>
- Muttaqien, M. D., & Sa'adah, N. A. (2023). Media Pembelajaran Lapbook: Peningkatan Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia Dini. In *Abata Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* (Vol. 3, Issue 1, p. 61). <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1462>

- Nitiasih, P., & Adnyayanti, N., Budiarta, G. R., Putra, I. N. (2021). Boosting the Quality of EFL Class Through HOTS-based English Activity Book : Upgrading Independent Active Class During Pandemic. 4th International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2021), 613(Icirad), 188–194.
- Nugroho, W. A., & Rini, D. P. (2021). Penggunaan Gamifikasi pada Massive Open Online Course (MOOC). In *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* (Vol. 8, Issue 1, p. 1). Brawijaya University. <https://doi.org/10.25126/jtiik.0811689>
- Nurhidayat, E., Herdiawan, R. D., & Rofi'i, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Guru Dalam Mengintegrasikan Teknologi di SMP Al-Washilah Panguragan Kabupaten Cirebon. In *Papanda Journal of Community Service* (Vol. 1, Issue 1, p. 27). <https://doi.org/10.56916/pjcs.v1i1.71>
- Nurlaili, N., Rifanti, U. M., & Ananda, R. (2021, January 1). Analysis of Student Mathematical Problem-Solving Abilities in Graph Applications Learning Using the MEAs Approach. <https://doi.org/10.2991/aer.k.210810.041>
- Nurussofa, R., & Astuti, H. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika mahasiswa Sekolah Dasar. In *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)* (Vol. 9, Issue 1). <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.4183>
- Oktario, H., Dewi, T. A., & Ningrum, N. (2023). Penerapan pembelajaran PBL menggunakan media brosur untuk meningkatkan hasil belajar ips terpadu. In *edunomia Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi* (Vol. 3, Issue 2, p. 186). <https://doi.org/10.24127/edunomia.v3i2.3730>
- Oktaviati, R., & Jaharadak, A. A. (2018). The Impact of Using Gamification in Learning Computer Science for Students in University. *International Journal of Engineering & Technology*, 7(4), 5. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.11.20786>
- Pambudi, W. A. S., Mastur, Z., & Kharisudin, I. (2021). Kemampuan Penalaran Dan Representasi Matematis mahasiswa Dengan Model Pembelajaran Mic Berbasis Etnomatematika. In *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 8, Issue 2). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i2.4968>
- Panjaitan, H. (2023). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematika mahasiswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada mahasiswa Kelas VIII SMP Jendral Sudirman Medan. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan* (Vol. 1, Issue 3, p. 171). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v1i3.44>

- Putri, R. A., Istikomah, E., Sthephani, A., & Zetriuslita, Z. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Problem Posing Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. In *Jurnal Derivat Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 8, Issue 1, p. 21). <https://doi.org/10.31316/j.derivat.v8i1.1497>
- Raharja, D. R. B., & Rokanta, S. A. (2023). Analisis Faktor-Faktor Keberhasilan Sistem E-Learning Menggunakan Model Delone Dan Mclean. In *Jurnal Minfo Polgan* (Vol. 12, Issue 1, p. 240). <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i1.12359>
- Rahman, M. H. A., Panessai, I. Y., Noor, N. A. Z. M., & Salleh, N. S. M. (2018). Gamification Elements And Their Impacts On Teaching And Learning – A Review [Review Of Gamification Elements And Their Impacts On Teaching And Learning – A Review]. *The International Journal of Multimedia & Its Applications*, 10(6), 37. <https://doi.org/10.5121/ijma.2018.10604>
- Rambe, N. R., & Mirna, W. (2022). Adaptasi model adik (aktif, diskusi, dan kreatif) dalam menulis teks eksplanasi. In *jurnal penelitian bidang pendidikan* (Vol. 28, Issue 1, p. 14). State University of Medan. <https://doi.org/10.24114/jpbp.v28i1.33149>
- Rantayu, R. F., Andini, D. A., Maisaroh, D., & Putranto, S. (2023). Perspektif mahasiswa Terhadap Pembelajaran Matematika Secara Blended Learning Selama Masa Transisi. In *RANGE Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 4, Issue 2, p. 140). <https://doi.org/10.32938/jpm.v4i2.3250>
- Rayanto, Y. H., Supriyo, & Sugianti. (2020). Applying Obejectivist Instructional Design of Addie Model on Learning Reading Comprehension. In *Proceedings of the International Conference on Community Development (ICCD 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.175>
- Rita C. Richey, James D. Klein, & Monica W. Tracey. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, and Practice* (1st Edition).
- Roosita, B., & Setyawan, A. (2023). Penerapan pendekatan contextual teaching and learning untuk meningkatkan hasil belajar muatan matematika tema 5 materi pecahan kelas iii sdn gempoltukmloko. In *taksonomi Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Issue 1, p. 1). <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3325>
- Dasar (Vol. 3, Issue 1, p. 1). <https://doi.org/10.35326/taksonomi.v3i1.3325>
- Rusdayanti, I. Gst. A. D., & Suranata, K. (2023). Pelatihan keterampilan komunikasi interpersonal untuk pengembangan bakat verbal anak cerdas dan berbakat. In *Deleted Journal* (Vol. 9, Issue 1, p. 573). <https://doi.org/10.29210/1202323000>

- Saadiah, S. (2022). Peningkatan Prestasi mahasiswa Kelas VII Mata Pelajaran Pai Materi Sejarah Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Masa Abbasiyah Dengan Metode Jigsaw. In *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala* (Vol. 7, Issue 2). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i2.3438>
- Santosa, S., Marvida, T., & Indrawan, D. (2022). Analisis Buku Ajar Matematika Kelas II SDN Kuta Rentang Aceh Besar dengan Menggunakan Teori Jean Piaget. In *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Vol. 6, Issue 6, p. 5757). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2433>
- Saputra, D., Suryanti, N. M. N., & Malik, I. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Learning Journals Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis mahasiswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS 1 SMAN 1 Praya. In *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (Vol. 8, Issue 2, p. 1020). <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1354>
- Saputri, R. K. K., Darmiany, D., & Nisa, K. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Inside Outside Circle (IOC) terhadap Hasil Belajar pada Muatan Materi IPS mahasiswa Kelas IV SDN Kidang Tahun Pelajaran 2021/2022. In *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* (Vol. 6, Issue 4, p. 623). <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.310>
- Sedrakan, G., Malmberg, J., Verbert, K., Järvelä, S., & Kirschner, P. A. (2020). Linking Learning Behavior Analytics and Learning Science Concepts: Designing A Learning Analytics Dashboard for Feedback to Support Learning Regulation. *Computers in Human Behavior*, 107, 1–26. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.004>
- Sekali, P. B. K., & Jainab, J. (2019). Implementasi Model Kooperatif Tipe Jigsaw Dalam Meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa Tema Globalisasi Sub Tema Masyarakat Asean Bebas Narkoba Kelas Vi Sd 040462 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2019/2020. In *Jurnal Curere* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.36764/jc.v3i2.249>
- Setiawan, F., Harlia, E. & Hidayati, Y. A. (2023). Peran Maggot Sebagai Detritivor Dalam Pengolahan Limbah Ternak Unggas. *Jurnal Teknologi Hasil Peternakan*, 4(2): 213-221. DOI: 10.24198/jthp.v4i2.50819
- Setyawati, D. H. L., Fakhriyah, F., & Khamdun, K. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis mahasiswa Sekolah Dasar Dengan Menerapkan Model Contextual Teaching And Learning Berbantuan Media Lempas Karet Pengetahuan. In *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Universitas Pasundan. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3426>
- Siregar, S., Sitompul, H., Wijaya, K., Perangin-angin, S., & Sebayang, N. (2021). Development of “Concrete Work Practice” Learning Media by Using the Addie Model. In *Advances in Social Science, Education and Humanities*

Research/Advances in social science, education and humanities research.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.198>

- Sudarsih, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika mahasiswa Kelas VI B SDN 19 Cakranegara. In *Reflection Journal* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/10.36312/rj.v1i2.682>
- Sukrah, M. (2019). Efforts to Improve Learning Outcomes on Craftsmanship and Entrepreneurship in Vocational School of Project Based Learning (PjBL) Learning Model. In *KOLOKIUUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* (Vol. 7, Issue 2, p. 61). <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v7i2.349>
- Sundari, A., & Siregar, N. (2023). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional pada mahasiswa Kelas II SD. In *Jurnal Cendekia Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 7, Issue 2, p. 1787). Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>
- Suparman, S. (2022). Implementasi Contextual Teaching and Learning (CTL) Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Hasil Belajar mahasiswa Pada Materi Sistem Politik Indonesia Di Kelas X-MIPA 1 SMAN 3 Mojokerto. In *PACIVIC Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan* (Vol. 2, Issue 1, p. 161). <https://doi.org/10.36456/p.v2i1.5461>
- Suratnu, R. (2023). The adoption of the addie model in designing an instructional module: the case of malay language remove students. In *ijiet (International Journal of Indonesian Education and Teaching)* (Vol. 7, Issue 2, p. 262). Sanata Dharma University. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.3521>
- Syamsuddin, S., Alya, B. N., Ayub, S., Zuhdi, M., & Kurniawidi, D. W. (2023). Pendampingan dan Bimbingan Belajar mahasiswa di Desa Babussalam Lombok Barat pada Masa Pandemi Covid-19. In *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia* (Vol. 5, Issue 1, p. 6). <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i1.223>
- Tasyirifiah, T., YS, A., & Wibisono, Z. M. (2023). Peranan Teori Belajar Humanistik dalam Keberhasilan Belajar di Abad 21. In *ANWARUL* (Vol. 3, Issue 4, p. 777). <https://doi.org/10.58578/anwarul.v3i4.1345>
- Tirtayani, L. A. & Batu, R. P., Ardana, K., (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media E-Flashcard Bilingual Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5 No. 3.
- Triwulandari, S., & U.S, S. (2022). ANALISIS INTELIGENSI DAN BERPIKIR KRITIS. In *Utile Jurnal Kependidikan* (Vol. 8, Issue 1, p. 50). <https://doi.org/10.37150/jut.v8i1.1618>

- Tsaaqib, A., Buchori, A., & Endahwuri, D. (2022). Efektivitas penggunaan media pembelajaran virtual reality (vr) pada materi trigonometri terhadap motivasi dan hasil belajar matematika mahasiswa. In *jipmat* (Vol. 7, Issue 1, p. 11). Universitas PGRI Semarang. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v7i1.9950>
- Untari, A. S., & Putrie, C. A. R. (2022). Penerapan Model Belajar Problem Based Learning (PBL) Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPS mahasiswa Kelas VIII Pada SMP N 1 Setu. In *Research and Development Journal of Education* (Vol. 8, Issue 2, p. 819). <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i2.14178>
- Usman, M., Jumiati, J., & Julianti, F. (2021). Efektivitas Penggunaan Mobile Learning Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. In *Jurnal Prakarsa Paedagogia* (Vol. 3, Issue 2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5859>
- Wa'dah, S. (2021). Pengembangan Modul Litosfer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. In *Jurnal Paedagogy* (Vol. 8, Issue 1, p. 1). <https://doi.org/10.33394/jp.v8i1.3166>
- Wahyuni, I., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Penerapan Model PBL Berbantuan Role Playing Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. In *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 4, p. 356). Ganesha University of Education. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16152>
- Wiguna, I. K. W., Nirmayani, L. H., & Dewi, N. P. C. P. (2022). Pengembangan RPP Berorientasi Pembelajaran Abad 21 dengan Model Cooperative Learning Berbasis Tri Kaya Parisudha. In *Widyacarya Jurnal Pendidikan Agama dan Budaya* (Vol. 6, Issue 1, p. 1). <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v6i1.1892>
- Wilderink, L. et al. (2022) 'A Theoretical Perspective on Why Socioeconomic Health Inequalities Are Persistent: Building the Case for an Effective Approach', *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(14). Available at: <https://doi.org/10.3390/ijerph19148384>.
- Winanti, W., Abbas, B. S., Suparta, W., Heryadi, Y., & Gaol, F. L. (2021). Gamification Framework for Programming Course in Higher Education. In *Journal of Games Game Art and Gamification* (Vol. 5, Issue 2, p. 54). Bina Nusantara University. <https://doi.org/10.21512/jggag.v5i2.7479>
- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. In *Educatif Journal of Education Research* (Vol. 4, Issue 3, p. 195). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.222>

Yanti, R.F., Nizam, I., Abdul, F. (2022). Analisis Faktor Yang Berhubungan dengan Pengambilan Keputusan Persalinan Setio Caesarea. *Jurnal Kesehatan*. 13 (2): 233-247.

yulianti, deviana. (2021). Problem Based Learning Learning Model improve Critical Thinking Ability. In *Social Humanities and Educational Studies (SHEs) Conference Series* (Vol. 3, Issue 4, p. 46). <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53250>

Yulianti, E., Rosani, M., & Nuranisa, N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Analitis mahasiswaSma Negeri 2 Banyuasin 1. In *Jurnal Swarnabhumi* (Vol. 3, Issue 2, p. 89). <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v3i2.2598>

Zakaria, N., & Sili, E. A. (2023). Keberkesanan aplikasi Wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seloka boros dan jimat bagi pelajar tingkatan 4. In *Al-Azkiyaa - Jurnal Antarabangsa Bahasa dan Pendidikan* (Vol. 2, Issue 1, p. 32). <https://doi.org/10.33102/alazkiyaa45>

Zhafirah, N. L., Muchtar, M., & Linguistika, Y. (2022). Implementasi Pendekatan TPACK dalam Pembelajaran Pada Muatan IPS Kelas IV SDN. In *Jurnal Pembelajaran Bimbingan dan Pengelolaan Pendidikan* (Vol. 2, Issue 6, p. 613). State University of Malang. <https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p613-628>

