

## DAFTAR PUSTAKA

- Akanmu, M. Alex, dan M. Olubusuyi Fajemidagba, “*Guided Discovery Learning Strategy and Senior School Students Performance in Mathematics in Ejigbo*”, Nigeria. Journal Of Education and Practice Vol.4, No. 12, (2013), pp 82-89, -8 Maret, 2023-  
<https://www.iiste.org/Journals/index.php/JEP/article/view/6515>
- Aldalur Nigo, dan Alain Perez, “*Gamification and discovery learning: Motivating and involving students in the learning process*”, journal homepage: Heliyon, Vol.9, Issue 1, (2023), - 8 Maret, 2023  
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2405844023003420>
- Al-Tabani, Trianto Ibnu Badari, Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresfif, dan Kontekstual., Jakarta: Kencana, 2014.
- Ariani, Diana, “Gamifikasi Untuk Pembelajaran”, Jakarta: Jurnal Pembelajaran Inovatif, Vol.3, No.2, (2020), -4 Maret 2023  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpi/article/view/19338>
- Arikunto, Suharsimi, Prosedur Penelitian: Sebuah Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Batubara, Ismail Hanif, “Pengaruh Model pembelajaran *Guided Discovery Learnig* Terhadap Hasil Belajar Pengembangan silabus pembelajaran Matematika pada Masa Pandemi COVID-19”, Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran, Vol 1, No 2, (2020), -24 Juni, 2023  
<https://www.unma.ac.id/jurnal/index.php/CP/article/view/711>
- Dea, Deviyanti, “Studi tentang Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan di Kelurahan Karang Jati Kecamatan Balikpapan Tengah”,. Jurnal Administrasi Negara, Vol. 1, No. 2, (2013), -6 Maret, 2023- [http://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/JURNAL%20DEA%20\(05-24-13-09-02-30\).pdf](http://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/JURNAL%20DEA%20(05-24-13-09-02-30).pdf)
- Deterding, S., D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke, “*From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification.*” Mindrek, pp.9-15, (2011), -3 Maret, 2023  
[https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification/link/00b7d5315ab1be3c37000000/download)

- Effendi, Leo Adhar, “Pembelajaran Matematika dengan metode penemuan terbimbing untuk meningkatkan kemampuan representasi dan pemecahan masalah matematis siswa SMP”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 13, No. 2, (2012), -09 Februari, 2023-. [http://jurnal.upi.edu/file/Leo\\_Adhar.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/Leo_Adhar.pdf)
- Eggen. P dan Kauchak D. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajar Konten dan Keterampilan Berpikir*, Jakarta: PT Indeks, 2012.
- Erina, Richie, dan Heru Kuswanto, “ Pengaruh Model Pembelajaran In.STAD Terhadap Keterampilan Proses Sains Dan Hasil Belajar Kognitif Fisika Di SMA”, *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, Vol. 1. No. 2, (2015), 204, -3 Maret, 2023- <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/7507>
- Febrianawati ,Yusup, “Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Pnelitian Kuantitatif”, *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 7 No. 1, (2018), - 28 Maret, 2023- <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/jtik/article/viewFile/2100/1544>
- Ginangjar, Eggi G., Bambang Darmawan, Sriyono, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik”, Bandung: *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 6, No. 2, (2019), -7 Maret 2023- <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/21797>
- Gutierrez, Ramon Cozar, dan Jose Manuel Saez-Lopez, "*Gam-based learning and gamification in intial teacher training in the social science: an experiment with MinecraftEdu*", *Internasional Journals of Educatin Technology in Higher Education*, Vol. 13, No.2, (2016), -5 Maret 2023 <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-016-0003-4>
- Hamalik, Omezar, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*, Jakarta: Bumi Aksara, 2010.
- Hasan, Fuad, *Dasar-Dasar Kependidikan*, Jakarta: Rineke Cipta, 2019.
- Hendri, dan Feliks Lourensius, “Penerapan Konsep E-Learning Dengan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Perguruan Tinggi”, *Processor: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi, Teknologi, Informasi dan Sistem Komputer*, Vol.16, No: 1, (2021), -8 Maret 2023- <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/882/759>
- Hitasari, Onny Kartika, Diah Safitri, Suparti, “Pengelompokan Kabupaten/Kota Di Provisi Jawa Tengah Berdasarkan Angka Partisipasi Pendidikan Jenjang SMA/Ma/Paket C

- Dengan *Fuzzy Subtractive Clustering*”, Vol.4, No.4 (2015), 967-975, -17 Maret, 2023  
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/gaussian/article/view/10232>
- Iberahim, Mohd Faruze, dan Norah Md Noor, “Amalan Gamifikasi dalam Pengajaran dan Pemudahcaraan Guru-Guru Sekolah Rendah di Negeri Johor”, *Innovative Teaching and Learning Journal*, 3(2), 8–14, (2020). -09 Februari, 2023-  
<https://itlj.utm.my/index.php/itlj/article/view/35>
- Ilmi, Abrari Nur Aan, Meti Indrowati, Riezky Maya Probosari, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Guded Discovery Learning* Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas X Negeri 1 Teras Boyolali Tahun Pelajaran 2011/2012”, *Jurnal Pendidikan*, 4. 2, (2012), -3 Maret, 2023  
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/26204>
- Jusuf, Heni, “Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran”, Jakarta: *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1, (2016), -3 Maret 2023-  
[https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734\\_Penggunaan\\_Gamifikasi\\_dalam\\_Proses\\_Pembelajaran\\_Heni\\_Jusuf\\_Perangkingan\\_Usability\\_Website\\_menggunakan\\_Metode\\_Multiple\\_Criteria\\_Decision\\_Analisy\\_Riska\\_Hanifah\\_Pengaruh\\_Adopsi\\_ASTRADealer\\_Management\\_S/links/5a02790d0f7e9b68874b0f9f/Penggunaan-Gamifikasi-dalam-Proses-Pembelajaran-Heni-Jusuf-Perangkingan-Usability-Website-menggunakan-Metode-Multiple-Criteria-Decision-Analisy-Riska-Hanifah-Pengaruh-Adopsi-ASTRADealer-Management-S.pdf#page=5](https://www.researchgate.net/profile/Heni-Jusuf/publication/320920734_Penggunaan_Gamifikasi_dalam_Proses_Pembelajaran_Heni_Jusuf_Perangkingan_Usability_Website_menggunakan_Metode_Multiple_Criteria_Decision_Analisy_Riska_Hanifah_Pengaruh_Adopsi_ASTRADealer_Management_S/links/5a02790d0f7e9b68874b0f9f/Penggunaan-Gamifikasi-dalam-Proses-Pembelajaran-Heni-Jusuf-Perangkingan-Usability-Website-menggunakan-Metode-Multiple-Criteria-Decision-Analisy-Riska-Hanifah-Pengaruh-Adopsi-ASTRADealer-Management-S.pdf#page=5)
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, Permendikbud No. 22 Tahun 2016”,  
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/224242/permendikbud-no-22-tahun-2016>
- Khasanah, Nur, Sri Dwiastuti, dan Nurmiyati, “Pengaruh Model *Guided Discovery Learning* Terhadap Literasi Sains ditinjau dari Kecerdasan Naturalis *Proceeding Biology Education Conferene*”. Vol 13(1), Surakarta: Pendidikan Biologi, FKIP, Universtas Sebelas Maret, (2016), hal. 347, -3 Maret, 2023-  
<https://jurnal.uns.ac.id/prosbi/article/view/5744>
- Khodijah, Dwindi Nur Khodijah, Menza Hendri, dan Darmaji, “Upaya Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think

- Pair Share Di Kelas XI MIA SMAN 1 Muara Jambi”, *Jurnal EduFisika* Vol. 01 No. 02, (2016), -7 Maret, 2023-  
<https://online-journal.unja.ac.id/EDP/article/view/3429>
- Kurniawan, Anggie Bagoes, dan Rusly Hidayah, “Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains*, Vol: 5, No.2, (2021), -26 Juni, 2023-  
<http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Laeli, Silvia, Okimustava, dan Efi Kurniasari, “Kajian Model Problem Based Learning Berbasis Gamifikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Fisika Di Masa New Normal”, *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, Vol. 3, No.3, (2022), -25 Juni, 2023-  
<http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/view/1259/1401>
- Lailani, Terra, “Keefektifan Layanan Penguasaan Konten Teknik Homeroom untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa”. *Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, Vol.8, No.1, (2019), -8 Maret, 2023-  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jbk/article/view/25961>
- Lestari, Witri, “Efektifitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika”, *Universitas Indraprasta PGRI Jakarta, Jurnal SAP* Vol. 2 No. 1 (2017), - 3 Maret, 2023-  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1724>
- Lestari, Witri, “Efektifitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal SAP*, Vol. 2, No.1, (2017), -25 Juni, 2023)  
<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1724>
- Lister, Meaghan C., “*Gamification: The effect on student motivation and performance at the post-secondary level, Issues and Trends in Educational Technology*”, Vol. 3, No. 2, (2015), -9 Februari, 2023-  
<https://www.learntechlib.org/p/171075/>
- Manurung, Rosita, “Persepsi dan partisipasi siswa sekolah dasar dalam pengelolaan sampah di lingkungan sekolah”. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 1(10), (2008), -6 maret, 2023-  
[https://web.archive.org/web/20180414091053id\\_/http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No10-Thn7-Juni2008.pdf#page=29](https://web.archive.org/web/20180414091053id_/http://bpkpenabur.or.id/wp-content/uploads/2015/10/jurnal-No10-Thn7-Juni2008.pdf#page=29)

- Maria Ulfiani, Bahan Ajar: Teori Belajar dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia, Sumatera: PT Insan Cendekia Mandiri, (2022), -3 Maret, 2023-  
[https://www.google.co.id/books/edition/BAHAN\\_AJAR\\_Teori\\_Belajar\\_dan\\_Model\\_Pembe/\\_SmUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknik+pembelajaran&pg=PA333&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/BAHAN_AJAR_Teori_Belajar_dan_Model_Pembe/_SmUEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=teknik+pembelajaran&pg=PA333&printsec=frontcover)
- Mayer, Richard. E., “*Should there Be A Three-Strike Rule Againsts Pure Guided Discovery Learning ?*. *The American Psychological Association*”. *American Psychologist Journal*. 59 (1): 1 4-19, (2004), -3 Maret, 2023-  
[https://app.nova.edu/toolbox/instructionalproducts/ITDE\\_8005/weeklys/2004-Mayer.pdf](https://app.nova.edu/toolbox/instructionalproducts/ITDE_8005/weeklys/2004-Mayer.pdf)
- Nastiti Sulistyowati, Antonius Tri Widodo, Woro Sumarni, “Efektifitas Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Kimia”, *Chem in Edu*, Vol. 1, No: 2 (2012), -8 Maret, 2023-  
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chemined/article/view/980>
- Nur Izwani Mohd Shapri dan Che Nidzam Che Ahmad, “Kesahan Modul Berkonsepkan Gamifikasi (BioGamyX) Untuk Pengajaran Dan Pembelajaran Biologi”, *International Journal of Education, Psychology and Counselling (IJEPC)*, Volume 5 Issue 35 (2020) PP. 21-30, -08 Februari, 2023- DOI 10.35631/IJEPC.535003
- Octavia, Shilphy A., *Model-Model Pembelajaran*, Yogyakarta: CV.. Budi Utama, 2020,.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Model\\_Model\\_Pembelajaran/ptjuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Model_Model_Pembelajaran/ptjuDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=model+pembelajaran&printsec=frontcover)
- Prasida Widiyanto, *Modul Pembelajaran SMA Biologi*, 2020.  
[https://repositori.kemdikbud.go.id/22049/1/X\\_Biologi\\_KD-3.9\\_Final.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/22049/1/X_Biologi_KD-3.9_Final.pdf)
- Pratton, Jerry, dan Loyde W. Heles, “The Effects of Active Participation on Student Learning”, *The Journal of Educational Research*, Vol. 79, Issue 4, (2015), -24 Juni, 2023-  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00220671.1986.10885679>
- Priadi, Median Agus, “Pengaruh Model Guided Discovery Learning Berbasis E-Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis”, *Lampung: Jurnal IKRA-ITH Humaniora* Vol 5 No 2 (2021), -3 Maret, 2023-  
<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/959/748>



- Purnomo, Hendra Yudi, Mujasam, Irfan Yusuf, “Penerapan Model Guided Discovery Learning pada Materi Kalor terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 13 Prafi Manokwari Papua Barat”. *Jurnal FKIP UNIPA*, Vol.5, No.2, (2016), -9 Februari 2023-  
<http://jurnal.unej.ac.id/index.php/pacaran/article/view/3016/2423>.
- Purwiantoro, Moch. Hari, dan Widiyanto Hadi, “Arsitektur Boardinggame Edukasi Sebagai Unsur gamifikasi pembelajaran Untuk Membangun partisipasi Aktif, Motivasi, Dan minat Belajar siswa”, *journal Of Informatics Education*, Vol. 3, No.2, (2020), - 24 Juni, 2023-  
<https://e-journal.ivet.ac.id/index.php/jiptika/article/view/1420>
- Putra, Angga, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar, Surabaya: CV. Jakad Media Publishng, 2021.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan\\_Model\\_Pembelajaran\\_Kooperatif/IVs5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penerapan+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Jigsaw&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penerapan_Model_Pembelajaran_Kooperatif/IVs5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Penerapan+Model+Pembelajaran+Kooperatif+Tipe+Jigsaw&printsec=frontcover)
- Putra, Rizki Wahyu Yunian, dan Aan Subhan Pamungkas, “Pengembangan Gamifikasi Matematika Siswa MTs., *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*”, Vol.12, No. 1, (2019), -8 Maret 2023-  
<https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPPM/article/view/4865>
- Putri, A. A. Ayu Vira Widya, “Project Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Meningkatkan Partisipasi Belajar Anak”, *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol. 3 No.3, (2020) - 24 Juni, 2023-  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/29412>
- Rahardja, Untung, Qurotul Aini, dan Alfiah Khoirunisa, “Implementasi Gamifikasi sebagai Managemen pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran”, *Edutech* 18 (1), (2019), -8 Maret, 2023-  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech/article/view/14697/pdf>
- Riyanti, Mayang, “Penerapan Model *Guided Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa SMK N 3 Pontianak”, Pontianak: Universitas Tanjungpura, (2018), -8 Maret, 2023-  
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/25923/75676576929>
- Rusman, Model-Model Pembelajaran, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.

- Safira, Nita, dan Yudhi Hari Wibowo, “Angka Partisipasi Kasar dan Angka Partisipasi Murni sebagai Indikator Keberhasilan Pendidikan Indonesia”, Jurnal PAKAR Pendidikan Volume 19, Nomor 2, (2021) 110-113, -6 Maret, 2023-  
<http://pakar.pkm.unp.ac.id/index.php/pakar/article/view/212>
- Sani, Ridwan Abdullah, Inovasi Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Sardiman, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, Jakarta: Rajawali Pers, 2011
- Sari, Wulan Yunita, “Keterlaksanaan Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Dengan Strategi Mind Mapping Di SMK Negeri 2 Lumajang”, e-journal Volume 8, No. 3, (2020)  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-riyas/article/view/30986/28192>
- Setiadi, Hari, “Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013”, Jakarta: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Volume 20, No 2, (2016) (166-178), -18 Maret, 2023-  
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jjep/article/view/7173>
- Setiawan, Andi, Belajar Dan Pembelajaran, Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Sudjono, Anas, Pengantar Statistik Pendidikan, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suparno, Paulo, Metodologi Pembelajaran Konstruktivisme & Menyenangkan, Yogyakarta: Sanata Dharma, 2007.
- Suparno, Paulo, Metodologi Pembelajaran Konstruktivisme & Menyenangkan, Yogyakarta: Sanata Dharma, 2007.
- Supliyadi, M. Irham Baedhoni, Wiyanto, “Penerapan Model Guided Discovery Learning Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018”, Semarang: JPK, Vol. 3, No. 2, (2017), 205-212, -4 Maret, 2023-  
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/12276>
- Suryosubroto, Proses Belajar Mengajar di Sekolah, Jakarta: Rineka Cipta, 1997.
- Swarjana, Ketut, Populasi-Sampel Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian, Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2022.
- Syafril dan Zelhendri Zen, Dasar Dasar Ilmu Pendidikan, Depok: Kencana. 2017.

- Syaifulloh, Rizal Bagus, dan Budi Jatmiko. “Penerapan Pembelajaran Dengan Model *Guided Discovery* Dengan Lab Virtual PhET Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 1 Tuban Pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas”, Vol. 03 No. 02, (2014), 174-179. -08 Februari, 2023-  
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/5/article/view/8089>
- Taniredja, Tukiran, Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Ulumia, Diana Fatihatul, Maridib, dan Yudi Rinanto, “*The Influence of Guided Discovery Learning Model on Biology Result Study at SMA N 2 Sukoharjo Academic Year 2013/2014*”, Jurnal Pendidiksn Biologi Volume 7 Nomor 2, (2015), -8 Maret, 2023-  
<https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1412581>
- Utami, Santi, dan Pipit Utami, “Peningkatan Partisipasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Teknik Audio Video di Masa Pandemi Covid-19 dengan WhatsApp Group”, *ELINVO (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 5(1): 75-88, (2020) -7 Maret 2023-  
<https://journal.unj.ac.id/index.php/elinvo/article/view/34254>
- Wahidah, Rifa Syarifatul, “Peningkatan Keterampilan Proses Sains Siswa Melalui Model *Guided Discovery Learning* Kelas XI MIPA pada Materi Suhu dan Kalor”, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol. 3, No. 2, (2017), -24 Juni, 2023-  
<https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/5026>
- Wardhani, Irma Yuniar, dan Iseu Laelasari, Metode Peelitian Pendidikan, Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Winataputra, Udin S., Strategi Belajar Mengajar, Jakarta: Unviersitas Terbuka, 2003.
- Yuli, Efwah, F., S, dan Y. Yerimadesi, “*The Effectiveness of Chemical Equilibrium Module Based on Guided Discovery Learning for Students’ Learning Outcomes*”, Jurnal Edukimia, Vol. 3, No. 1, (2021), -25 Juni, 2023-  
<http://repository.unp.ac.id/31329/>