

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i1.5027>
- Anastasya, V. E., Ristiyani, R., & Fajrie, N. (2021). Permainan Ludo Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 9–14. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5018>
- Anggraini, N. M. A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis aplikasi appsgeyser pada mata pelajaran penataan produk (studi pada kelas xi bisnis daring* 9(1), 1083–1090. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/198119>
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497–5511. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8468>
- Arifin, A., Ma'ruf, F., & Yasin, I. (2020). Efektivitas Belajar Al-Qur'an Dengan menggunakan Aplikasi Hijaiyah Berbasis Budaya Lokal “Nggahi Mbojo” (Bahasa Bima) Pada Lansia di Kabupaten Dompu. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 1(1), 24–30. <https://doi.org/10.54371/ainj.v1i1.10>
- Aufa, F. N., Wulandari, M. D., & H, M. A. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Berbantu Media Puzzel pada Materi Bangun Datar Kelas II SD. *Fondatia*, 8(2), 248–261. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i2.4716>
- Aulawy, W., Nuvitalia, D., & Fajriah, K. (2023). Pengembangan Media Ludo Ipas (Lupas) Berbasis Steam Materi Karakteristik Wujud Zat Pada Mapel Ipas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 2089–2102.
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>
- Azizah, A. N., & Fitriawanati, M. (2020). Pengembangan Media Ludo Math Pada Materi Pecahan Sederhana Bagi Peserta Didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 28–35. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i1.4709>
- Banerjee, T., & Mukherjee, D. (2024). *Skill Dominance Analysis of Two(Four) player, Three(Five) dice Variant of the Ludo Game*. 2020, 1–28. <http://arxiv.org/abs/2409.00376>
- Bintang Mahrani Abdullah, Miftahul Jannah, Yunita Azhari, & Juni Sahla Nasution. (2024). Konsep Media Pembelajaran Menyimak di Kelas Tinggi. *JISPENDIORA Jurnal Ilmu Sosial Pendidikan Dan Humaniora*, 3(2), 119–126. <https://doi.org/10.56910/jispendiora.v3i2.1505>
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100.

- <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Dianova, F. R., & Anwar, N. (2024). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Pembeda Soal Sumatif Bahasa Arab SD Islam. *Jurnal Bahasa Daerah Indonesia*, 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/jbdi.v1i3.2863>
- Elindra, R., Ahmad, M., Nainggolan, P. S., & Bulat, B. (2025). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO SMART MATH (LSM) UNTUK MEMBELAJARKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MATRI BILANGAN PADA SISWA KELAS*. 8(1), 169–180.
- Eni amalia, A. widiyono. (2022). *Pengaruh model kooperatif tipe STAD*. 09(September).
- Eviota, J. S., & Liangco, M. M. (2020). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Fatimah, S., Fuadiah, N. F., & Lubis, P. H. . (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Lunas (Ludo Natural Science) Pada Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 7(2), 194. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.194-203>
- Fauziyah, N. E. H., & Anugraheni, I. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 850–860. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.459>
- Habu, M. S., & Darma, S. S. (2022). Pengaruh Ukuran Perusahaan, Nilai Perusahaan Sales Growht Terhadap Penghindaran Pajak Dengan Transparansi Perusahaan Sebagai Variabel Moderasi. *MIZANIA: Jurnal Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(2), 214–229. <https://doi.org/10.47776/mizania.v2i2.520>
- Hakim, L. N. (2022). Model Pembelajaran Problem-based Learning (PBL) dalam Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1311–1316. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Hasanah, U., Wijayanti, R., & Liesdiani3, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dengan Permainan Ludo terhadap Hasil Belajar Siswa. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 104–111. <https://doi.org/10.24176/anargya.v3i2.5334>
- Helfi, A., Shofia, E., & Zaimil, R. (2024). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN LUDO MATH PADA MATERI PERSAMAAN DAN FUNGSI KUADRAT DI KELAS IX SMPN 2 KOTA SOLOK*. 9(2), 145–150.
- Hidayah, J., & Iswendi. (2022). Deskripsi Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Permainan Ludo pada Materi Reaksi Redoks. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(4), 257–263. <https://doi.org/10.38035/rj.v4i4.344>
- Hidayatun Nisa, R., & Wiryanto. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3), 2909–2919.
- Jama'ah, J., Putra, A., & Khaerunnisyah, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*,

- 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i1.324>
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Kobandaha, P. E., Tonra, W. S., & Anam, A. C. (2022). Development of Digital Media and Ludo Eksponen To Improve Learning Outcomes of Grade IX Junior High School Students. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 99–108. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2022.v4i1.99-108>
- Lubis, N. S., Deliyanti, Y., & Hutajulu, M. A. A. (2023). Analisis Uji Persyaratan Statistika Parametrik Terhadap Analisis Pertumbuhan Dan Kepadatan Penduduk. *Jurnal Bakti Sosial*, 2(2), 134–143.
- Made, N., & Pratiwi, W. (2024). *Penerapan Metode Tutor Teman Sebaya Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 1, 67–73.
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., & ... (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/1393>
- Marzuki, & Silvia, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas XI IPS 1 di SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20643–20651.
- Munawaroh, B., Rahayu, Y. S., & Bashri, A. (2024). Profil Permainan Edukatif Ludo Pada Materi Plantae Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 13(1), 254–265. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Nasional, P. S., Siregar, H. T., Pendidikan, M., Sekolah, G., Pendidikan, D., Sekolah, G., Medan, U. Q., Kota, S., Prov, M., & Utara, S. (2024). *PENGARUH PENERAPAN MEDIA PERMAINAN LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD 105308 PANCUR BATU INFLUENCE OF APPLICATION OF LUDO GAME MEDIA ON STUDENTS ' S CIENCE LEARNING OUTCOMES CLASS V SD 105308 PANCUR BATU*. 3, 1–6.
- Ndek, F. S., Tini, F. A., Dhey, K. A., & Wewe, M. (2024). *Penggunaan Media Ludo Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 4 SDI Malanuza*.
- Nihmah, S. Z., Hijrilliawanni, D. R., & Zuliana, E. (2024). Lintasan Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Puzzle Geometri. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 5(2), 127–141. <https://doi.org/10.30738/jipg.vol5.no2.a16863>
- Nur Khodijah, N. K., Hartini, S., & Lestari, W. D. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments Berbantuan Ludo Math Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Berdasarkan Tingkat Disposisi Matematis Siswa. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 101–111. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i2.140>

- Nur, M. A., Wirawan, R., & Inayah, A. (2023). Media Pembelajaran Matematika Materi Pokok Bagun. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(1), 30–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Nurhayati, N., & Imron Rosadi, K. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam: Sistem Pendidikan, Pengelolaan Pendidikan, Dan Tenaga Pendidikan (Literatur Manajemen Pendidikan Islam). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 451–464. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.1047>
- Prawiyogi, A. G., Sadiah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Qomariyah, R. S., Putri, G. A., Putri, D. R., Putri, D. S., & P, M. R. T. (2022). Analisis Tingkat Kesukaran Dan Daya Pembeda Pada Butir Soal Pilihan Ganda Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Semester 1 SDN Kedungdalem 2. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, 1(2), 74–80.
- Rahmawati, N. F., Manan, N. A., & Ramdhani, N. F. (2024). PENGARUH IMPLEMENTASI METODE FUN LEARNING BERBANTUAN MEDIA LUDO TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN PESANTUNAN 04. 7(2), 323–335.
- Rahmayana, Y., Enawaty, E., & Hadi, L. (2021). 3 1,2,3. 2(2), 25–32.
- Ramdani, N., & Oya, A. (2024). Pengembangan Lks Model Matematika Ceria Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Prestasi Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 01(01), 6–11. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/JPK>
- Ratnasari, D., Safitri, V. N., & Aini, H. (2025). Pengembangan Media LUTION (Ludo Education) untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. 4, 1–12.
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). Swati Ray 1 , Joyati Das 2* , Ranjana Pande 3 , and A. Nithya 2. 7(December), 195–222. <https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>
- Redo Romodhon, Ferri Hidayad & Hengki Kumbara. (2023). Hubungan Fasilitas Olahraga Dan Motivasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di MTs Negeri 2 Oku Timur. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 3, 135–148. <http://stokbinaguna.ac.id/jurnal/index.php/JURDIP/article/view/1124>
- Ria Octa Vioni, Aan Nurfahrudianto, Aprilia Dwi Handayani, & Jatmiko. (2023). Ludo Integer Sebagai Pengembangan Media Pembelajaran Operasi Aritmatika Dasar Bilangan Bulat. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 81–94. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.4950>
- Riska, B. M., Ramanata, D. &, & Marleni. (2022). Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Literasi Membaca terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 105(2), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Rizky Fadilla, A., & Ayu Wulandari, P. (2023). Literature Review Analisis Data Kualitatif: Tahap PengumpulanData. *Mitita Jurnal Penelitian*, 1(No 3), 34–46.

- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., & Wati, K. (2025). *Effectiveness of Using Ludo Game-Based Learning Media to Improve Understanding of Spatial Building Concepts in Elementary School Students : Literature Review*. 4(1), 91–104.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Rosydiana, W. N. (2022). Analisis Acceptance E-Library UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto Berdasarkan Persepsi Pustakawan dengan Model TAM (Technology Acceptance Model). *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/10.19109/tadwin.v3i1.13489>
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Sandrasyifa Ullly, C., & Nugraheni, N. (2024). Teknologi berperan penting dalam pendidikan lanjutan khususnya di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 1(3), 133–141.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Sari, I. F., Apriyani, P., & Ningsih, A. (2024). *Development of Ludo Game Based Android as Learning Media on Reduction and Oxidation Reaction Material*. 12(4), 625–633.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sevtieny, I. E., Wiguna, F. A., & Imron, I. F. (2023). *Media Ludo Kekar dalam Materi Keberagaman Budaya di Lingkungan Sekitar pada Kelas IV Sekolah Dasar*. 6, 560–567. [https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3852](https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semidikjar/article/view/3852)
- Shinta Putri Andini, & Muhammad Zakki. (2024). Peran Guru dalam Mengatasi Kesulitan Pembelajaran Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 29–39. <https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.419>
- Sholikhah, N., & Jannah, N. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Berbantuan Model NHT (Numbered Head Together) pada Muatan PKn Materi Hak dan Kewajiban untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 811–823.
- Simbolon, S. (2022). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kesulitan Belajar Siswa Kelas IV Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar*.

- 4(2), 2510–2515.
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI*. 2(2), 215–226.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1), 65–72. <https://doi.org/10.24127/pro.v8i1.2868>
- Suryani, L., & Makiah. (2024). *Pengaruh Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Kabupaten Tabalong*. 7, 984–999. <https://jurnal.stiatabalong.ac.id/index.php/JAPB/article/view/1039>
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Berhitung di Sekolah Dasar dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435–448. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Tri, A. A. B., Antara, R., Rusdarti, R., & Isdaryanti, B. (2024). *Development of Digestive Ludo Learning Media to Improve Student Learning Outcomes*. 13(1), 35–45.
- Trisnani, N. (2022). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar: Antara Kepercayaan Vs Realita. *AR-RIYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 49. <https://doi.org/10.29240/jpd.v6i1.4034>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Ulhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Utami, F. D., & Madiun, U. P. (2024). *Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Menggunakan Model Kooperatif Tipe TGT melalui Media Permainan Ludo pada Peserta Didik Kelas V di SDN 02 Kanigoro Madiun*. 3(2), 387–393.
- Voliani, N. P. (2021). Pengembangan Media Dotaya (Ludo Tata Surya) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Materi Tata Surya Pada Siswakelas Vi Di Kabupaten Gunungkidul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 277–288. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17755>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif. Perspektif: Jurnal Ilmu Administrasi*. 3(2), 96–102.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi

- Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yulianti, F., Astri Sutisnawati, & Din Azwar Uswatun. (2021). Pengembangan Media Ludo Math Game Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(02), 207–218. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i02.15913>
- Yustika, E., Mayar, F., & Utoyo, S. (2025). *Dampak Penggunaan Permainan Ludo dan Motivasi Belajar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. 9(4), 949–960. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i4.6960>
- Zaki, A., & Mulbar, U. (2024). *Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Inovatif melalui Kegiatan PKM*. 3(April), 49–57.