

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain kuasi eksperimen dalam pendidikan: Literatur review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Adiputra, D. K., & Heryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 104–111.
- Alawiyah, A., Sukron, J., & Firdaus, M. A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fitrah: J, Journal of Islamic Education*, 4(1).
- Al-Qoyyim, T. M., & Nabila, S. M. (2025). Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) dalam Kurikulum Merdeka: Pemetaan Tren Penelitian melalui Analisis Bibliometrik. *Daarus Tsaqofah : Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 3(1), 391–411. <https://doi.org/10.62740/8p13rn55>
- Amalia, F., Anggayudha, R. A., & Aldilla, K. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. In M. R. Suryanita (Ed.), *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Buku Siswa (pertama)*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Amaliyah, S. (2021). Konsep Pendidikan Keluarga Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1766–1770.
- Arikunto, S. (2013). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi.
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal of Chemical Information and Modeling*.
- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *JIPMat*, 5(1), 36–48. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Astuti, D. D., & Masfuah, S. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media GEWALL Terhadap Hasil Belajar Pemahaman IPAS Siswa Kelas V SD 3 Klaling. *P2M STKIP Siliwangi*, 12(2), 92–102.

- Castro, M., Expósito-Casas, E., López-Martín, E., Lizasoain, L., Echeverría, E., & Gaviria, J. L. (2015). Parental involvement on student academic achievement: A meta-analysis. *Educational Research Review*, 14, 33–46. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2015.01.002>
- Cherbonnier, A., Hémon, B., Michinov, N., Jamet, E., Cherbonnier, A., Michinov, N., Jamet, E., & Michinov, E. (2025). Collaborative Skills Training Using Digital Tools: A Systematic Literature Review. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 41(7), 4155–4173. <https://doi.org/10.1080/10447318.2024.2348227>
- Dakhi, S. A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Developent*, 8(2), 468.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. Budi Utama.
- Dewi, S. S., Hariastuti, R. M., & Utami, A. U. (2019). Analisis tingkat kesukaran dan daya pembeda soal olimpiade matematika (OMI) tingkat SMP tahun 2018. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 3(1), 15–26.
- Diyanti, S. K., Utama, C., & Winahyu, S. E. (2023). Efektivitas Model PBL Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Berpikir Kritis dan Motivasi Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 15, 171–180.
- Fazriani, H. N., Juliani, E. P., Kurniawati, P., Sa'diyah, H., Su'adah, M., Fikri, M. A., & Ratnasari, Y. (2024). Systematic literature review: Pengaruh metode eksperimen dalam meningkatkan pemahaman konsep perubahan wujud zat di sekolah dasar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 3(5), 650–657.
- Fazriatun. (2023). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa pada Muatan IPA Kelas IV SD Tahun Pelajaran.
- Friska, S. Y., Salahuddin, A., & Rosada, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game Edukasi Berbantu Canva Dalam Kurikulum Merdeka.
- Handayani, S. (2022). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas IV MI The Noor Bendunganjati Pacet Mojokerto. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 2(2), 100–107.
- Hasan, H. (2022). Pengembangan sistem informasi dokumentasi terpusat pada

- stmik tidore mandiri. Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer, 2(1), 23–30.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hasibuan, R. (2023). Metode dan teknik pengumpulan data untuk penelitian kualitatif. *Laporan Penelitian Pendidikan*, 9(2).
- Hasryani, N., & Ariani, T. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 16–20.
- Hermawan, A., & Rahayu, T. S. (2020). Penerapan Pendekatan Saintifik dan Model *Team Games Tournament* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Huda, F. (2015). Pembelajaran Kooperatif. Surabaya. University Press. Ikhsan, M., & Humaisi, M. S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *JIIPSI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.21154/jiipsi.v1i1.45>
- Inafazri, S. A., & Formen, A. (2024). Pengaruh Game Edukasi Digital “ Qreatif Edukatif ” Terhadap Pengembangan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Devotion: Journal Of Research and Community Service*, 5(7), 841–849.
- Kementerian Pendidikan Riset dan Teknologi, K. (2025). Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kusumawati, A., & Rahmawati, L. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat dan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 35–44.
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23.
- Latifah, R., Setiani, H., Trisanti, N., Sragen, U., & Karanganyar, U. M. (n.d.). Pelatihan Pengenalan Huruf Dan Angka Menggunakan Aplikasi Qreatif. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 81–87.
- Latifah, R., Setiani, H., Trisanti, N., Sragen, U., & Karanganyar, U. M. (2025). Pelatihan Pengenalan Huruf Dan Angka Menggunakan Aplikasi Qreatif. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 81–87.

- Litriyarini, A., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Peserta Didik Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Magdalena, I., Ismawati, A., & Amelia, S. A. (2021). Penggunaan evaluasi non-tes dan kesulitannya di SDN Gempol Sari. *PENSA*, 3(2), 187–199.
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap : Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–98.
- Marwati, E., Anugraha, A., & Ariyanti, P. B. Y. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA MELALI MODEL PEMBELAJARAN COOMPERATIF TOURNAMENT (TGT) KELAS IV SD NEGERI PLAOSAN 1. *Jurnal Pendidikan Ta m busai*, 2601–2607.
- Mukhid, A. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN PENDEKATAN KUANTITATIF*: CV. Jakad Media Publishing. Surabaya.
- Nappi, J. S. (2021). The importance of questioning in developing critical thinking skills. *International Journal of Educational Leadership Preparation*, 16(1), 34–45.
- Nasution, S. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar. (n.d.). Bina Aksara.
- Novita, S. D. U. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional (PBL) Berbantuan Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Quasi Eksperimen Mata Pelajaran Ekonomi pada Konsep Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi Kelas XI IPS SMAN 1 Ciwaringin Tahun Ajaran 2022/2023).
- Nugraha, S., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV.
- Nurchayanto, G. (2025). Uji Instrumen Penelitian (pp. 1–6).
- Nurfaizah., dkk, & Makassar., T. H. B. I. S. K. I. V. A. U. P. T. S. P. F. S. D. N. M. I. I. K. (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).
- Nurhasanah, S. S., Nugraha, R. G., & Karlina, D. A. (2024). Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan media interaktif Mentimeter terhadap hasil belajar IPAS. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1628–1634.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syari'ah dan Tarbiyah*, 03(01), 175.
- OECD. (2023). Volume I): Keadaan Pembelajaran dan Kesetaraan dalam Pendidikan. PISA, Penerbitan OECD. <https://doi.org/10.1787/53f23881-en>.
- Parwati, I. A. K. C., Japa, I. G. N., & Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengaruh model pembelajaran vak (visual, auditorial, kinestetik) bermediakan lingkungan sekolah terhadap hasil belajar ipa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(3), 145–153.
- Permana, B. S., Hazizah, A. L., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Sosial*.
- Prasetyo, E. (2021). Kendala dalam Penggunaan Media Kreatif di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 9(1), 33–40.
- Prasetyo, E. B., Natsir, N. F., & Haryanti, E. (2022). Asumsi Dasar pada Ilmu Pengetahuan yang menjadi Basis Penelitian Pendidikan Islam. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2).
- Prayoga, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran (TGT) Teams Games Tournament Terhadap Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik di Sekolah Dasar.
- Putri, M., & Wijayanti, S. (2023). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 76–87.
- Qadir, A., Huda, N., & Hermina, D. (2024). Analisis Butir Tes: Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Dan Efektivitas Pengecoh. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, 3(3), 1450–1467.
- Rahmawati, S. (2020). Kelemahan Model Pembelajaran TGT Dalam Konteks Kelas Multikultural. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 45–52.
- Ristiyanto, Gusfan, Wurydanini, E., Numareta, F. Y., & Floreda, T. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Sifat-Sifat Cahaya Melalui Konvensional Kelas Vc SDN Bugangan 03 Semarang.
- Rizki, W., & Sulasmono, B. S. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Rohimah, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal*

Pendidikan Dan Konseling, 4, 1707–1715.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9513/7220>

- Rohimah, S. M. (2024). Statistika Penelitian Pendidikan (Analisis Manual dan IBM SPSS. Rajawali Pers.
- Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., & Anggraini, S. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
- Safitri. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematis Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-Faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa Sekolah dasar. *PANDAWA*, 2(2), 278–288.
- Setiawan, Z., & Lastya, H. A. (2021). Penerapan TGT (*Team Games Tournament*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 05(2), 131–137.
- Shoimin, A. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. AR-RUZZ MEDIA.
- Siregar, N. A., Harahap, N. R., & Harahap, H. S. (2023). Hubungan antara *Pretest* dan *posttest* dengan hasil belajar siswa kelas VII B di MTs Alwashliyah Pantai Cermin. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 7(1).
- Siti, & Arifin, F. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Turnament (Tgt) Dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Matematika Di Mi/Sd; Studi Meta-Analisis. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 193–204.
<https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v2i1.972>
- Slavin, R. E. (2016). Instruction Based on Cooperative Learning. In *Handbook of Research on Learning and Instruction* (pp. 388–404).
<https://doi.org/10.4324/9780203839089.ch17>
- Slavin, R. E. (2018). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal SAP*, 1, 45–53.
- Somo, & Kiptiyah Maryatul, S. (2024). Efektivitas Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Qreatif Terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SDN Wonosari 01. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3), 652–669. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i3.5216>

- Son, A. L. (2019). Instrumentasi kemampuan pemecahan masalah matematis: analisis reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran dan daya beda butir soal. *Gema wiralodra*, 10(1), 41–52.
- Suarjana, H. P. R., & Djawoto, D. (2024). Pengaruh kualitas pelayanan, harga dan promosi terhadap keputusan pembelian produk Rootee Advertising. *Jurnal Ilmu Dan Riset Manajemen (JIRM)*, 13(6).
- Subandi, S., & Nafi'ah, R. F. (2018). Konsep Pendidikan dalam Pemikiran Ki Hajar Dewantara dan Relevansinya terhadap Pendidikan di Indonesia. *Sumbula: Jurnal Studi Keagamaan, Sosial dan Budaya*, 3(1), 847–861.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Supardi. (2015). *Penilaian Hasil Belajar Siswa*. Kencana.
- Supriyadi, A. (2021). Analisis Model Pembelajaran TGT Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123–130.
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) Melalui Media Kartu Domino Pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5, 93–196.
- Susanto, P. C., Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni, N. (2024). Konsep penelitian kuantitatif: Populasi, sampel, dan analisis data (sebuah tinjauan pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (n.d.-a). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V2i1.878>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (n.d.-b). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101. Retrieved <https://Doi.Org/10.37478/>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43–56.
- Syamsurizal, S. (2020). *Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur*.
- Syifaunnahli, V., L., & Fitriani, S. (2025). Efektivitas Media *Qreatif Educative*

- terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Tata Surya Kelas VI SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 20234–20248.
- Tarigan, C. C. B., Sembiring, A. S. B., Sitorus, I. A., & Sembiring, J. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Lingkungan Desa Kandibata. *Lapak Jurnal*.
- Tim Penyusun FKIP. (2024). Panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasundan.
- Trianto. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif, Konsep, landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Tukiran, D. (2013). Model-model Pembelajaran Inovatif. Alfabeta.
- Ulandari, L., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Fadhilaturrahmi. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model Predict, Observer, Explain (POE. Berbantuan Video Animasi Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(03), 700–701.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student asesment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 7(1), 57–68.
- Wahyuningrum, L. (2022). Strategi Analisis Data dalam Penelitian Kuantitatif: Teori dan Praktik. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 9(2).
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, 22(1), 95–100.
- Willem, A. N., Suhartini, E., & Haerani, R. P. R. (2025). Pengaruh Game Edukasi *Qreatif Educative* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Tata Surya. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(4), 1523–1531.
- Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuti, R., & Aeni, A. N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 183–194. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.115170>
- Zuriatin, N., & Nurlaila. (2021). Pandangan Dan Perjuangan Ki Hadjar Dewantara Dalam Memajukan Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan Ips*, 11(1), 48–56. <https://doi.org/10.37630/jpi.v11i1.442>