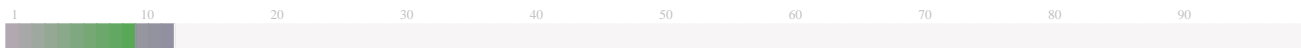


Submission Information

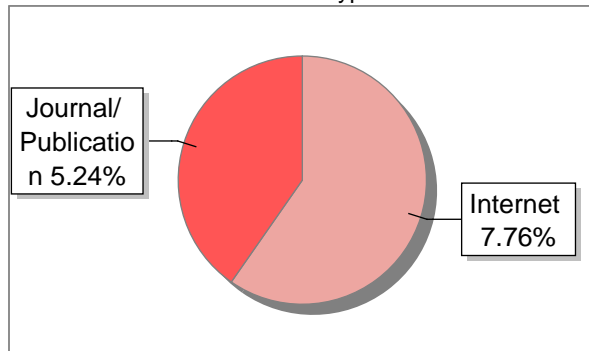
Author Name	Arief Syamsuddin
Title	Hasil Cek_Arief Syamsuddin
Paper/Submission ID	2017173
Submitted by	perpustakaan.similarity@uad.ac.id
Submission Date	2024-06-19 16:32:09
Total Pages, Total Words	15, 8040
Document type	Article

Result Information

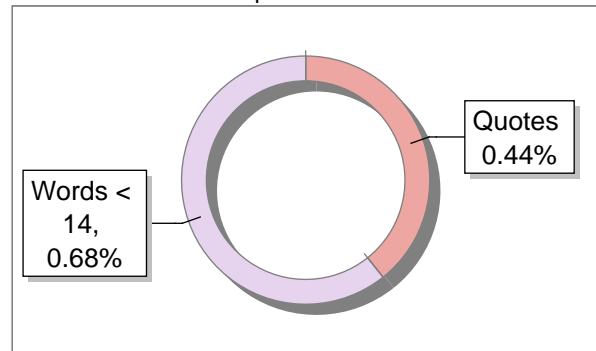
Similarity **13 %**



Sources Type



Report Content



Exclude Information

Quotes	Excluded
References/Bibliography	Excluded
Source: Excluded < 14 Words	Not Excluded
Excluded Source	93 %
Excluded Phrases	Not Excluded

Database Selection

Language	Non-English
Student Papers	Yes
Journals & publishers	Yes
Internet or Web	Yes
Institution Repository	Yes

A Unique QR Code use to View/Download/Share Pdf File





DrillBit Similarity Report

13

SIMILARITY %

40

MATCHED SOURCES

B

GRADE

A-Satisfactory (0-10%)
B-Upgrade (11-40%)
C-Poor (41-60%)
D-Unacceptable (61-100%)

LOCATION	MATCHED DOMAIN	%	SOURCE TYPE
6	e-journal.umc.ac.id	1	Internet Data
7	journal.universitaspahlawan.ac.id	1	Publication
8	e-journal.umc.ac.id	1	Internet Data
9	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1	Publication
10	jonedu.org	<1	Publication
11	journal.universitaspahlawan.ac.id	<1	Publication
12	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
13	docplayer.info	<1	Internet Data
14	docplayer.info	<1	Internet Data
15	docplayer.info	<1	Internet Data
16	journal.unair.ac.id	<1	Internet Data
17	ejournal.iai-tabah.ac.id	2	Publication
18	e-journal.umc.ac.id	1	Internet Data
19	digilib.uinsgd.ac.id	1	Internet Data

21	digilib.uinsgd.ac.id	1	Internet Data
23	ejournal.iai-tabah.ac.id	1	Publication
24	ejournal.iai-tabah.ac.id	<1	Publication
25	journal.unair.ac.id	1	Internet Data
27	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
28	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
29	adoc.pub	<1	Internet Data
30	docplayer.info	<1	Internet Data
32	adoc.pub	<1	Internet Data
33	docplayer.info	<1	Internet Data
34	docplayer.info	<1	Internet Data
36	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
37	moam.info	<1	Internet Data
38	repository.radenintan.ac.id	<1	Publication
42	docplayer.info	<1	Internet Data
43	eprints.uny.ac.id	<1	Internet Data
44	www.readbag.com	<1	Internet Data
45	123dok.com	<1	Internet Data
46	adoc.pub	<1	Internet Data

47	adoc.pub	<1	Internet Data
48	adoc.pub	<1	Internet Data
49	e-journal.umc.ac.id	<1	Internet Data
50	journal2.um.ac.id	<1	Publication
51	moam.info	<1	Internet Data
53	repository.upi.edu	<1	Publication
54	repository.upi.edu	<1	Publication

EXCLUDED SOURCES

1	journal.universitaspahlawan.ac.id	57	Publication
2	journal.universitaspahlawan.ac.id	24	Publication
3	journal.universitaspahlawan.ac.id	7	Publication
4	journal.universitaspahlawan.ac.id	4	Publication
5	journal.universitaspahlawan.ac.id	1	Publication



Almira Ulimaz¹
 Brian Sebastian
 Salim²
 Ika Yuniwati³
 Marzuki⁴
 Arief
 Syamsuddin⁵
 Abu Bakar
 Tumpu⁶

24
**PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI
 BELAJAR DENGAN PENERAPAN
 PEMBELAJARAN BERBASIS GAME**

30
Abstrak

21 Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak penerapan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Melalui metode studi literatur, kami menjelajahi literatur yang relevan untuk memahami keterkaitan antara pembelajaran berbasis game, motivasi belajar, dan prestasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Penggunaan elemen permainan, seperti tantangan dan umpan balik instan, membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis game juga dapat berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Integrasi konten akademis ke dalam format permainan meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Walaupun demikian, penelitian menyoroti perlunya desain pembelajaran yang kontekstual dan pemahaman mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Kesimpulan, pembelajaran berbasis game dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Implementasi lebih lanjut dan penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengoptimalkan potensinya, dengan mempertimbangkan variasi dalam desain pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Game, Motivasi Belajar, Prestasi Belajar.

Abstract

This research aims to investigate the impact of game-based learning on students' motivation and academic achievement. Through a literature review approach, we explore relevant studies to understand the relationship between game-based learning, learning motivation, and academic achievement. The findings indicate that game-based learning has significant potential to enhance student motivation by providing interactive and engaging learning experiences. The incorporation of gaming elements, such as challenges and instant feedback, contributes to increased student engagement in the learning process. Furthermore, game-based learning can positively influence students' academic achievement. Integrating academic content into a game format enhances conceptual understanding and students' ability to apply knowledge in practical contexts. However, the research highlights the need for contextualized learning design and a

¹Program Studi Pengembangan Produk Agroindustri, Politeknik Negeri Tanah Laut

²Program Studi Sistem dan Teknologi Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis Sabda Setia

³Program Studi Teknologi Rekayasa Manufaktur, Politeknik Negeri Banyuwangi

⁴Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kapuas

⁵Program Studi Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

⁶Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan & Sastra, Universitas Islam Makassar

email : almiraulimaz@politala.ac.id¹, brian.sebastian@itbss.ac.id², ika@poliwangi.ac.id³, denmaszuki@gmail.com⁴, arief.syamsuddin@pvto.uad.ac.id⁵, a.tumpu@yahoo.com⁶

profound understanding of factors influencing its effectiveness. In conclusion, game-based learning can be considered an effective alternative for improving both student motivation and academic achievement. Further implementation and research are required to optimize its potential, considering variations in learning design and student characteristics.

Keywords: Game-Based Learning, Learning Motivation, Academic Achievement.

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagai pondasi utama dalam membentuk generasi yang unggul dan berkualitas, memegang peranan sentral dalam mengarahkan perkembangan masyarakat (Dewi et al., 2023). Salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah pemahaman mendalam terhadap faktor-faktor yang memengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa (Kusuma et al., 2023). Motivasi tinggi tidak hanya sekadar memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga memiliki dampak positif yang mendalam terhadap perkembangan pribadi dan profesional mereka (Melati, Fayola, et al., 2023). Oleh karena itu, penekanan pada pemberdayaan motivasi siswa seharusnya menjadi fokus utama dalam perancangan kebijakan pendidikan yang holistik (Sutaguna et al., 2023). Di tengah era yang semakin canggih, tantangan dalam mempertahankan relevansi pendidikan semakin nyata. Pendidikan konvensional yang bersifat rutin dan statis cenderung tidak lagi memadai untuk menggugah minat dan semangat belajar siswa (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Dalam menghadapi dinamika zaman, diperlukan pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran (Syahputra et al., 2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu solusi efektif untuk merespons kebutuhan belajar yang beragam (Kurniawan et al., 2023). Integrasi teknologi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan berinteraksi, sekaligus mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan zaman yang terus berubah (Ismunandar & Munir, 2022).

Meskipun demikian, pengembangan pendidikan tidak dapat hanya berfokus pada aspek teknologi semata (Marta, 2020). Pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan memotivasi siswa perlu menjadi bagian integral dari perubahan pendidikan (Soesanto, 2022). Faktor-faktor seperti kualitas guru, kurikulum yang relevan, dan keterlibatan orang tua juga turut berperan dalam membentuk fondasi pendidikan yang kokoh (Suryawan & Febrian, 2023). Kolaborasi antara pendidikan formal, informal, dan nonformal menjadi esensial dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang menyeluruh dan berkelanjutan. Dengan demikian, menjaga keseimbangan antara inovasi teknologi dan nilai-nilai fundamental dalam pendidikan merupakan kunci keberhasilan dalam mempersiapkan generasi penerus (Zidan & Khasanah, 2023). Pendidikan yang mampu menangkap semangat belajar siswa, memberdayakan potensi mereka, dan sejalan dengan dinamika perkembangan masyarakat adalah fondasi yang kokoh dalam menciptakan masa depan yang lebih baik (Zarkasi et al., 2023). Dalam konteks ini, setiap pemangku kepentingan di dunia pendidikan perlu berperan aktif untuk merancang dan melaksanakan kebijakan-kebijakan yang holistik, mengintegrasikan teknologi dengan bijak, dan menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi (Ismunandar, 2021).

Penelitian sebelumnya telah mengungkapkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis game memiliki potensi yang signifikan dalam merangsang motivasi dan meningkatkan prestasi belajar siswa (Sudirjo et al., 2023). Keunikan dalam penyajian materi melalui elemen permainan tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang menarik tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif (Ismunandar, 2020). Dalam konteks ini, game memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi protagonis dalam proses pembelajaran mereka, memperkuat peran aktif mereka sebagai pemecah masalah dan pengambil keputusan (Febrian & Solihin, 2023b). Melibatkan siswa dalam pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan adalah kunci dari keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis game (Yudiani et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki secara lebih rinci dampak penerapan pembelajaran berbasis game terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa (Melati, Kurniawan, et al., 2023). Analisis mendalam akan dilakukan untuk memahami sejauh mana game dapat memotivasi siswa, memperbaiki keterlibatan mereka dalam proses belajar, dan akhirnya meningkatkan pencapaian akademik mereka (Febrian & Sani, 2023b).

Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi elemen-elemen kunci dalam pembelajaran berbasis game yang memberikan dampak positif (Putro & Nugroho, 2023).

Pemahaman mendalam terhadap mekanisme reward yang digunakan dapat memberikan wawasan berharga untuk pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif di masa depan (Hapsara et al., 2023). Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan kebutuhan pendidikan masa kini (Sipakoly et al., 2023). Dalam konteks pengembangan kurikulum, penelitian ini juga dapat memberikan landasan empiris untuk merekomendasikan integrasi lebih lanjut dari pembelajaran berbasis game dalam struktur pendidikan formal (Febrian, Sani, et al., 2023). Oleh karena itu, keberhasilan penelitian ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman kita tentang efektivitas pembelajaran berbasis game, tetapi juga dapat membuka jalan bagi implementasi yang lebih luas dan berkelanjutan dalam konteks pendidikan (Loh, 2020).

Fenomena menarik ini menggambarkan kompleksitas hubungan antara motivasi dan prestasi belajar, dua aspek kunci dalam konteks pendidikan (Putri et al., 2023). Motivasi yang tinggi seringkali menjadi pemicu peningkatan prestasi belajar, membentuk sebuah siklus positif yang saling memperkuat (Irmawati, 2021). Sebaliknya, prestasi belajar yang meningkat dapat merangsang motivasi, menciptakan dinamika interaktif antara keduanya (Febrian, Rubadi, et al., 2023). Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran, perlu dilakukan pemahaman mendalam terhadap mekanisme hubungan ini. Penerapan pembelajaran berbasis game menjadi salah satu pendekatan yang menarik untuk dijelajahi dalam konteks ini (Nisa et al., 2021). Game tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menarik, tetapi juga dapat merangsang motivasi siswa dengan menciptakan tantangan, hadiah, dan level kesulitan yang dapat disesuaikan (Suyuti et al., 2023). Dalam prosesnya, siswa tidak hanya merasa terlibat secara emosional, tetapi juga memperoleh kepuasan intrinsik dari pencapaian dalam permainan (Fadli et al., 2023). Pertanyaannya adalah sejauh mana pengaruh motivasi yang dihasilkan oleh pembelajaran berbasis game dapat menciptakan dampak positif pada prestasi belajar siswa secara keseluruhan (Loh, 2021).

Penelitian ini akan mengeksplorasi secara rinci bagaimana mekanisme interaksi antara motivasi dan prestasi belajar dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran berbasis game (Setiani & Febrian, 2023). Analisis akan melibatkan evaluasi mendalam terhadap sejauh mana elemen-elemen kunci dalam game, seperti reward systems, feedback, dan immersive experiences, dapat merangsang motivasi dan sekaligus berdampak pada peningkatan prestasi belajar (Rezeki et al., 2022). Dengan pemahaman yang lebih baik terhadap keterkaitan ini, kita dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual dalam mengoptimalkan hasil pendidikan (Djohan & Loh, 2021). Selain itu, penelitian ini juga akan mencakup aspek evaluatif terhadap penerapan pembelajaran berbasis game di berbagai konteks pendidikan serta sebagai katalisator peningkatan motivasi dan prestasi belajar secara simultan (Marta & Neldi, 2023).

Dalam konteks globalisasi dan revolusi industri 4.0, teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari (Kair et al., 2023). Pembelajaran berbasis game tidak hanya menyajikan pendekatan inovatif, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai medium untuk mencapai tujuan pendidikan (Tyas et al., 2023). Dengan menggabungkan aspek-aspek ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam menyempurnakan strategi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman (Fransiska et al., 2023). Penelitian ini juga memberikan fokus pada dampak penerapan pembelajaran berbasis game terhadap prestasi belajar, mengidentifikasi apakah motivasi yang ditingkatkan dapat benar-benar menghasilkan peningkatan prestasi akademik yang signifikan. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang keterkaitan ini, sekolah dan pendidik dapat merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan responsif terhadap perkembangan peserta didik di era modern ini (Marta et al., 2023).

METODE

Tahapan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini disajikan secara detail sebagai berikut:

1. Identifikasi Tema Penelitian: Penelitian dimulai dengan identifikasi tema penelitian, yaitu "Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Penerapan Pembelajaran Berbasis

- Game." Peneliti melakukan studi awal untuk memahami konteks, isu-isu utama, dan konsep-konsep kunci yang terkait dengan tema tersebut.
2. Pencarian Sumber Informasi: Langkah berikutnya melibatkan pencarian sumber informasi yang relevan melalui basis data akademis, perpustakaan, dan sumber-sumber online.

Pencarian dilakukan dengan menggunakan kata kunci seperti "pembelajaran berbasis game," "motivasi belajar," dan "prestasi belajar." Peneliti memastikan bahwa sumber-sumber yang dipilih merupakan karya-karya akademis dan jurnal-jurnal terpercaya.

3. Seleksi Sumber Informasi: Setelah melakukan pencarian, peneliti melakukan seleksi sumber informasi. Kriteria seleksi melibatkan relevansi dengan tema penelitian, kredibilitas penulis, tahun publikasi, dan metodologi penelitian yang digunakan dalam karya tersebut.
4. Analisis dan Sintesis Literatur: Peneliti melakukan analisis mendalam terhadap setiap sumber informasi yang terpilih. Informasi yang diperoleh dari literatur dianalisis untuk mengidentifikasi temuan-temuan kunci, teori-teori yang mendukung, dan perbandingan antara berbagai pendekatan pembelajaran berbasis game yang telah diaplikasikan.
5. Penyusunan Framework Konseptual: Berdasarkan analisis literatur, peneliti menyusun framework konseptual yang mencakup konsep-konsep utama, variabel-variabel yang mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar, serta hubungan antara pembelajaran berbasis game dengan keduanya.
6. Penyusunan Sintesis Literatur: Peneliti menyusun sintesis literatur yang mencakup pemahaman mendalam tentang bagaimana pembelajaran berbasis game dapat mempengaruhi motivasi dan prestasi belajar siswa. Sintesis ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan argumen penelitian.
7. Penyajian Temuan: Hasil sintesis literatur dan framework konseptual disajikan dengan jelas dalam bentuk narasi. Penelitian studi literatur ini bertujuan untuk menyediakan pemahaman yang komprehensif terhadap tema penelitian dan kontribusi literatur terkait.
8. Penulisan Laporan Penelitian: Seluruh temuan, sintesis, dan analisis literatur diorganisir dalam laporan penelitian yang sistematis. Laporan ini mencakup bab-bab seperti pendahuluan, tinjauan pustaka, metode studi literatur, temuan, dan kesimpulan.

Metode studi literatur ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk memahami keterkaitan antara pembelajaran berbasis game, motivasi belajar, dan prestasi akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tinjauan literatur yang mendalam, penelitian ini menghasilkan pemahaman yang signifikan terkait dengan penerapan pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Beberapa temuan kunci dapat disajikan sebagai berikut:

1. Pengaruh Positif Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Belajar: Literatur menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkat motivasi siswa. Faktor-faktor seperti tantangan, kompetisi, dan umpan balik instan dari permainan memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar (Baali et al., 2023).
2. Peningkatan Keterlibatan dan Partisipasi Siswa: Studi literatur menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game mendorong keterlibatan aktif dan partisipasi siswa (Kurniawan et al., 2023). Melalui penggunaan skenario interaktif dan tantangan yang memerlukan pemecahan masalah, siswa menjadi lebih terlibat dan lebih cenderung berkontribusi dalam diskusi kelas (Nazara et al., 2023).
3. Dampak Positif Terhadap Prestasi Belajar: Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis game berpotensi memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa (Kurniawan et al., 2023). Integrasi konten akademis ke dalam elemen permainan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan memperkuat retensi materi pelajaran (Arifin et al., 2023).
4. Variabilitas Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game: Meskipun hasil positif, literatur juga menyoroti bahwa efektivitas pembelajaran berbasis game dapat bervariasi tergantung pada desain permainan, jenis materi pelajaran, dan karakteristik siswa (Febrian & Sani, 2023a). Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang terstruktur dan kontekstual.

5. Dukungan Teknologi Sebagai Fasilitator Pembelajaran: Seiring perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis game semakin didorong oleh integrasi teknologi (Kurniawan & Parantika, 2023). Penggunaan platform digital, simulasi, dan media interaktif memberikan dukungan lebih lanjut dalam menyajikan pembelajaran berbasis game (Febrian, Geni, et al., 2023).
6. Pentingnya Pengembangan Inovatif dalam Pembelajaran: Temuan literatur menunjukkan bahwa terus berkembangnya dunia teknologi memerlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu strategi untuk memenuhi

inovatif. Pembelajaran berbasis game dapat menjadi salah satu strategi untuk memenuhi tuntutan zaman yang terus berubah ini (Febrian & Solihin, 2023a).

36 simpulannya, penelitian studi literatur ini 21 mengonfirmasi bahwa pembelajaran berbasis game memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Namun, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor variabilitas dan konteks spesifik untuk mengoptimalkan implementasi pembelajaran berbasis game di lingkungan pendidikan. Sebagai kontribusi untuk pengembangan pendidikan, rekomendasi 17 dan pedoman praktis dapat diambil dari hasil penelitian ini untuk mendukung pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif (Patiro et al., 2023).

Pentingnya peran pendidikan dalam membentuk individu menjadi anggota masyarakat yang berdaya saing tinggi dan berkontribusi positif menunjukkan bahwa pendidikan bukan hanya suatu proses pengajaran, tetapi juga pembentukan karakter dan kemampuan individu untuk beradaptasi dan bersaing dalam lingkungan yang terus berubah (Kastella et al., 2023). Dalam mengoptimalkan peran pendidikan, pemahaman mendalam tentang dua faktor kunci, yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar, menjadi sangat penting (Febrian & Nasution, 2023). Motivasi belajar, sebagai faktor yang memotivasi individu untuk belajar, bisa bersumber dari dorongan internal seperti minat dan keinginan untuk berkembang, maupun dari faktor eksternal seperti pengakuan dan hadiah (Jufrizal et al., 2023). Pemahaman mendalam tentang motivasi belajar memungkinkan pendidik dan stakeholder pendidikan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa (Asari et al., 2023). Oleh karena itu, memotivasi siswa tidak hanya tentang memberikan insentif eksternal, tetapi juga mengidentifikasi dan merangsang minat intrinsik mereka.

Di sisi lain, prestasi belajar menjadi indikator kunci dari efektivitas proses pendidikan (Sasmito, Fajariyah, et al., 2023). Hal ini mencakup pencapaian hasil belajar, pemahaman materi, dan pengembangan keterampilan (Pangandaheng et al., 2023). Pemahaman mendalam tentang prestasi belajar memungkinkan lembaga pendidikan untuk melakukan evaluasi yang lebih efektif terhadap metode pengajaran dan kurikulum yang diterapkan (Arifin & Yuniarsih, 2022). Selain itu, prestasi belajar juga dapat memberikan umpan balik kepada siswa, membantu mereka menilai sejauh mana mereka telah mencapai tujuan belajar mereka (Massa et al., 2023). Ketika motivasi belajar dan prestasi belajar saling terkait, mereka menciptakan dinamika yang saling memperkuat dalam pengalaman pendidikan (Aslichah et al., 2023). Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kemampuan akademik, tetapi juga dengan mengembangkan karakter, keterampilan sosial, dan kemampuan berpikir kritis (Leo et al., 2024). Dengan demikian, pemahaman yang mendalam tentang hubungan erat antara motivasi dan prestasi belajar merupakan langkah awal yang penting dalam merancang sistem pendidikan yang holistik dan relevan untuk kebutuhan masyarakat yang terus berkembang (Fathonah et al., 2023).

Motivasi belajar, sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran, mencerminkan kekuatan psikologis yang memotivasi individu untuk mengejar tujuan pembelajaran (Sasmito, Setyosunu, et al., 2023). Konsep ini menggarisbawahi pentingnya dorongan internal dan eksternal dalam merangsang aktivitas belajar (S. Pranata et al., 2023). Motivasi intrinsik, yang bersumber dari keinginan internal individu untuk belajar, memberikan landasan kuat bagi kepuasan pribadi dan pertumbuhan diri (Horidah et al., 2023). Dalam hal ini, individu merasakan kepuasan dan kegembiraan saat berhasil memahami konsep atau keterampilan baru, menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Khasanah et al., 2023). Sementara itu, motivasi ekstrinsik, yang dipicu oleh penghargaan eksternal seperti pujian atau pengakuan, juga memiliki peran penting dalam membentuk perilaku belajar (Sasmito, Setyosunu, et al., 2023). Faktor-faktor ekstrinsik ini dapat berupa penghargaan formal, seperti sertifikat atau

18

Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)

Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024 | 1967

penghargaan kelas, atau bentuk pengakuan informal seperti sanjungan dari teman sekelas atau guru (Kurniawan, Suhud, Kosasih, & Putra, 2023). Meskipun bersifat eksternal, motivasi ini dapat memberikan stimulus yang diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan kinerja siswa (Widada et al., 2023).

21 Dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, penerapan pembelajaran berbasis game telah menjadi terobosan yang menarik dalam dunia pendidikan (Marzuki, 2024). Melibatkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Fios et al., 2024). Siswa tidak hanya diajak untuk memahami konsep-konsep akademis, tetapi juga dihadapkan pada tantangan dan kompetisi yang memberikan kepuasan intrinsik (Fathurohman et al., 2023). Keberhasilan dalam mengatasi rintangan dalam permainan memberikan dorongan motivasi yang dapat membawa

dampak positif pada semangat belajar siswa (Rukiyanto et al., 2023). Pembelajaran berbasis game juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan adaptif (Marzuki, 2023a). Sistem pemantauan dan penilaian yang terintegrasi memungkinkan siswa dan guru untuk melihat perkembangan belajar secara langsung (Marzuki, 2023c). Ini memberikan umpan balik yang cepat dan terarah, memotivasi siswa untuk terus meningkatkan performa mereka (Marzuki, 2023c). Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar untuk mencapai hasil yang baik dalam permainan, tetapi juga memperoleh pemahaman mendalam terhadap materi pelajaran yang diintegrasikan dalam konteks permainan (Arno et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis game dapat mengembangkan keterampilan kritis yang diperlukan di era modern ini. Siswa belajar untuk memecahkan masalah, berpikir analitis, dan bersikap kreatif melalui interaksi aktif dengan materi pembelajaran (Marzuki, 2023d). Dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, penerapan pembelajaran berbasis game tidak hanya meningkatkan prestasi akademis, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan kehidupan di luar kelas. Dengan demikian, pembelajaran berbasis game menjadi sebuah inovasi yang membawa dampak positif pada dunia pendidikan, merangkul potensi siswa untuk berkembang secara holistik (Marzuki, 2023b).

Dalam konteks pendidikan yang kompleks, pemahaman mendalam tentang dinamika motivasi belajar menjadi kunci dalam merancang strategi pengajaran yang efektif (Kurniawan et al., 2023). Guru yang mampu mengidentifikasi dan memahami motivasi siswa dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan individu (Sasmito, Mikawati, et al., 2023b). Penerapan pendekatan diferensiasi pembelajaran, yang mengakomodasi gaya belajar dan preferensi motivasi siswa, dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran (Arifin et al., 2022). Selain itu, peran lingkungan pembelajaran dalam menciptakan atmosfer yang mendukung motivasi belajar tidak boleh diabaikan (Suhud et al., 2023). Ruang kelas yang memotivasi, sumber daya pembelajaran yang menarik, dan interaksi positif antara siswa dan guru dapat membentuk lingkungan yang merangsang motivasi (Jamil et al., 2023). Oleh karena itu, pengelolaan motivasi belajar tidak hanya menjadi tanggung jawab individu siswa, tetapi juga tugas bersama antara pendidik, lembaga pendidikan, dan lingkungan sekitar (Putro, Mokodenseho, & Aziz, 2023). Dengan demikian, motivasi belajar bukan hanya sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga sebagai unsur vital dalam membentuk pengalaman pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan (Moridu et al., 2023).

Prestasi belajar memegang peran krusial sebagai indikator utama dalam mengevaluasi tingkat pemahaman dan pencapaian siswa terhadap materi pelajaran (Sasmito, Fajariyah, et al., 2023). Lebih dari sekadar hasil tes, prestasi belajar mencakup penguasaan konsep, perkembangan kemampuan kognitif, dan kemampuan siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks kehidupan nyata (Sasmito, Mikawati, et al., 2023a). Dalam esensi ini, prestasi belajar bukan hanya sekadar refleksi hasil akhir, tetapi juga menggambarkan perjalanan intelektual dan perkembangan siswa selama proses pembelajaran (Wijayanto et al., 2023). Dalam mengkaji hubungan antara motivasi dan prestasi belajar, penting untuk memahami dinamika interaktif antara kedua faktor tersebut (Arifin, 2021). Motivasi tinggi, baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik, dapat menjadi katalisator bagi siswa untuk menginvestasikan waktu dan usaha lebih dalam proses pembelajaran (Kurniawan, Nadi, et al., 2023). Dorongan internal untuk mencapai tujuan pembelajaran, seperti keinginan untuk

memahami konsep secara mendalam atau mencapai tingkat keterampilan tertentu, dapat meningkatkan kualitas dan ketekunan belajar siswa (Raihana, Jagat, et al., 2023).

Sebaliknya, prestasi belajar yang tinggi dapat memperkuat motivasi siswa (Pertiwi et al., 2024). Kesuksesan dalam mengatasi tugas atau memahami materi dapat memberikan dorongan positif, meningkatkan kepercayaan diri, dan memperkuat motivasi intrinsik siswa (Putro, Mokodenseho, Hunawa, et al., 2023). Dengan kata lain, hubungan antara motivasi dan prestasi belajar bersifat saling mempengaruhi, membentuk siklus dinamis yang dapat meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan (Judijanto et al., 2024). Penting untuk dicatat bahwa faktor-faktor eksternal juga dapat memainkan peran dalam hubungan ini (Permana, 2023a). Lingkungan pembelajaran yang mendukung, metode pengajaran yang bervariasi, dan pengakuan atas pencapaian siswa dapat memperkuat motivasi mereka (Widianto et al., 2019). Oleh karena itu, penerapan strategi yang merangsang motivasi dan meningkatkan prestasi belajar menjadi esensial dalam pengembangan pendidikan yang efektif (Zainuddin Hamidi & Riswandi, 2020). Dalam merencanakan strategi pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan pemahaman yang

mendalam tentang keterkaitan dinamis antara motivasi dan prestasi belajar (Fitriani, 2023b). Dengan merancang pengalaman pembelajaran yang memotivasi, relevan, dan menantang, proses pendidikan dapat menjadi lebih bermakna dan memberikan dampak positif pada perkembangan siswa secara menyeluruh (Permana, 2018).

Motivasi belajar yang tinggi bukan hanya sekadar dorongan untuk mencapai tujuan akademis, tetapi juga membentuk sikap mental yang positif terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan (Heriyanto, 2023a). Siswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi memiliki kecenderungan untuk lebih terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, menciptakan suasana kelas yang dinamis dan berinteraksi (Fajarwati et al., 2023). Mereka juga menunjukkan tingkat ketekunan yang tinggi dalam menghadapi tantangan dan kesulitan belajar, karena dorongan intrinsik mereka mendorong mereka untuk mengatasi rintangan (Permana, 2023b). Siswa yang termotivasi memiliki hasrat yang kuat untuk mencapai target akademis mereka (Wambrau et al., 2024). Mereka tidak hanya melihat pembelajaran sebagai kewajiban, tetapi juga sebagai peluang untuk tumbuh dan berkembang secara pribadi (Hamidi, 2017). Sikap mental positif ini menciptakan lingkungan di mana siswa merasa termotivasi untuk menjelajahi materi pelajaran lebih dalam, bertanya pertanyaan yang relevan, dan mencari jawaban atas tantangan intelektual (Fitriani, 2023a).

Dalam konteks ini, pendekatan pembelajaran berbasis game menjadi strategi yang efektif untuk merangsang motivasi belajar siswa (D. Pranata et al., 2023). Game menyediakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memberikan tantangan (Fatmawati & Raihana, 2023). Dalam sebuah game, siswa menjadi aktor utama yang harus mengambil keputusan, memecahkan masalah, dan mencapai tujuan tertentu (Ulimaz et al., 2023). Keberhasilan dalam mencapai tujuan tersebut memberikan penghargaan intrinsik, menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan dan memotivasi siswa untuk terus berpartisipasi (Hamidi et al., 2023). Selain itu, pembelajaran berbasis game memberikan kesempatan untuk pengalaman belajar yang personal dan adaptif (Heriyanto, 2022). Siswa dapat memilih tingkat kesulitan, mengeksplorasi area minat mereka, dan mengembangkan keterampilan secara progresif (Ulimaz, 2015). Dengan demikian, game tidak hanya merangsang motivasi belajar, tetapi juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas (Marzuki et al., 2024). Penting untuk diingat bahwa penggunaan pembelajaran berbasis game harus diintegrasikan dengan baik ke dalam kurikulum, dengan tujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan (Raihana, Siregar, et al., 2023). Dengan pendekatan yang cermat dan kontekstual, pembelajaran berbasis game dapat menjadi alat yang kuat dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang memotivasi dan bermakna bagi siswa (Murtado et al., 2023).

Terkait erat dengan motivasi, prestasi belajar mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai (Sukmawati et al., 2024). Prestasi belajar bukan hanya mengukur keberhasilan akademis, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam konteks kehidupan sehari-hari (Heriyanto, 2023b). Oleh karena itu, penilaian prestasi belajar harus mencerminkan aspek-aspek ini untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang kemajuan siswa. Dalam menghadapi tantangan global dan dinamika perubahan zaman, pemahaman yang mendalam tentang motivasi

18

Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)

Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Volume 7 Nomor 1, 2024 | 1969

30 dan prestasi belajar menjadi kunci dalam merancang pendidikan yang responsif dan inovatif (Zakaria et al., 2024). Pengembangan strategi pembelajaran yang dapat merangsang motivasi, mendukung perkembangan intrinsik siswa, dan menilai prestasi belajar secara holistik, menjadi bagian integral dari upaya memajukan sistem pendidikan. Dengan memahami dan menerapkan prinsip-prinsip ini, kita dapat membentuk generasi yang tidak hanya berprestasi secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap positif untuk menghadapi kompleksitas dunia modern.

SIMPULAN

Dengan memperdalam literatur mengenai penerapan pembelajaran berbasis game dalam konteks motivasi dan prestasi belajar, penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran ini memiliki dampak positif yang signifikan. Integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa, mendorong partisipasi aktif, dan berpotensi meningkatkan prestasi belajar. Meskipun demikian, penelitian juga menyoroti kebutuhan akan desain pembelajaran yang kontekstual dan pemahaman mendalam tentang variabilitas faktor yang memengaruhi efektivitasnya. Sebagai tambahan, penelitian ini memberikan kontribusi untuk mengarahkan pendekatan pendidikan inovatif yang dapat memberikan dampak positif terhadap pembelajaran siswa di era modern.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar institusi pendidikan lebih terbuka terhadap penggunaan pembelajaran berbasis game sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Penting untuk mengembangkan desain pembelajaran yang menyesuaikan dengan karakteristik siswa dan memperhatikan variabilitas faktor-faktor pengaruh. Selain itu, pendekatan ini perlu diintegrasikan dengan penggunaan teknologi untuk memaksimalkan potensinya. Implementasi lebih lanjut dan penelitian lebih lanjut juga diinginkan untuk memahami secara lebih mendalam dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis game terhadap kualitas pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini. Terima kasih kepada para pembimbing, rekan penelitian, dan semua yang turut berkontribusi, telah memperkaya pengalaman ini dengan wawasan dan bimbingan berharga. Dukungan ini memberikan energi positif bagi kelancaran dan keberhasilan penelitian kami. Terima kasih atas dedikasi dan kolaborasi yang telah membantu mewujudkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin. (2021). Analisis Daya Saing Dalam Strategi Pengembangan Kompetensi Daerah: Studi Kasus Di Kabupaten Mempawah Kalimantan Barat. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(06), 29–38.
- Arifin, A., Budiman, R., & Martinus, M. (2022). Evaluasi Program Pemberdayaan Ekonomi Masyarakat Melalui Pemanfaatan Danau Non-produktif Menjadi Tambak Ikan. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 762–770.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kompensasi, Kompetensi dan Konflik Kerja terhadap Kinerja Karyawan. *GLOBAL: Jurnal Lentera BITEP*, 1(01), 24–33.
- Arifin, A., & Yuniarsih, R. (2022). Developing Border Area: A Study of the Village Internet Program in Kaliau Village, Sambas Regency. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 6(1), 47–68.
- Arno, A., Afriani, R., & Marzuki, M. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA DI SMP N 12 SEPAUK. *Edumedia: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1–6.
- Asari, A., Arifin, A. H., Lubis, M. A., Ismunandar, A., Ashari, A., Agniya, U., Ayunda, W. A.,

- & Pramudyo, G. N. (2023). Manajemen E-Resource. *Mafy Media Literasi Indonesia*.
- Aslichah, A., Rahayu, B., Nurhayati, W., Sutaguna, I. N. T., & Jatmiko, A. R. (2023). Making Scientific Papers Training for Lecturers. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(4), 88–97.
- Baali, Y., Sembel, H. F., Rukmana, A. Y., Apriani, A., Febrian, W. D., Haryadi, R. M., Winarti, L., Darmawati, L. E. S., Sani, I., & Saerang, A. A. (2023). MANAJEMEN BISNIS KREATIF DAN UMKM. *Get Press Indonesia*.
- Devita, Y. N., Melati, E., Munawwaroh, K., Silfia, E., & Sadjiran, S. (2023). PROGRAM PEMBERDAYAAN PEREMPUAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI WILAYAH PESISIR INDONESIA. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 784–792.
- Djohan, D., & Loh, R. (2021). ANALISIS KINERJA KEUANGAN PERUSAHAAN SEBELUM DAN SESUDAH GO PUBLIC YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA. *Jurnal BIKOM*, 4(2).
- Fadli, Z., Febrian, W. D., Yusmini, N. M., Trimintarsih, T., Saputri, F. R., Gemilang, F. A., Ena, Z., Hina, H. B., & Iskandar, E. (2023). MANAJEMEN SDM: Konsep, Analisis Penawaran dan Permintaan dalam Perusahaan. *Get Press Indonesia*.
- Fajarwati, Y. P., Raihana, R., & Al Khairi, M. (2023). Upaya Pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) Melalui Pemanfaatan Pendidikan di Desa Siabu Kecamatan Salo. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 7(2), 384–391.
- Fathonah, S., Sasmito, P., Achmad, V. S., Ifadah, E., Erwinsyah, E., Ose, M. I., Margono, M.,

- Buka, S. P. Y., Widyastuti, M., & Juwariyah, S. (2023). *Asuhan Keperawatan Gawat Darurat*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fathurohman, F., Marzuki, M., & Baharta, R. (2023). THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA USE ON THE SELF-PERCEPTION AND SOCIAL RELATIONS OF TEENAGERS IN THE DIGITAL ERA. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 111–119.
- Fatmawati, F., & Raihana, R. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Artificial Intelligence Pada Tindak Pidana Penyebaran Malware Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 12190–12201.
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). **32** Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia yang Tertata dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi DKI Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat REDI*, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., & Nasution, I. H. (2023). Strategi Pengelolaan Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif dan Inovasi. *Journal Human Resources* 24/7. *Abdimas: Abdimas*, 1(1), 1–22.
- Febrian, W. D., Rubadi, R., Sjarifudin, D., Tahir, A. M. S., & Perwitasari, E. (2023). Approach Transformational Leadership: Organizational Goal & Employee Retention. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 61–67.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023a). Analysis of Work Environment, Attitude, Coaching, and Servant Leadership on Job Satisfaction Mediated by Career Development (Literature Review Study). *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(4), 1089–1104.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023b). Systematic Literature Review: Implementation of Talent Management for Crewing in Shipping Companies to Organizational Sustainability. *Indonesian Journal of Business Analytics*, 3(5), 1837–1848.
- Febrian, W. D., Sani, I., Wahdiniawat, S. A., Apriani, A., & Maulina, E. (2023). Sustainable Development Building With The Analytical Approach of Blue Economic And Food Security. *Journal of Economics, Management, Entrepreneurship, and Business (JEMEB)*, 3(1), 54–60.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata di Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. *Abdimas: Abdimas*, 1(1), 11–14.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023b). Peningkatan Talent Manajemen, Performance

- Manajemen dan Motivasi Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta. *Journal Human Resources* 24/7. *Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1–4.
- Febrian, W. D., Vitriani, N., & Perkasa, D. H. (2023). Perilaku Karyawan Ramah Lingkungan, Intelektual Ramah Lingkungan, dan Keunggulan Kompetitif Hijau Terhadap Inovasi Hijau Di Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Seribu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5492–5500.
- Fios, F., Marzuki, M., Ibadurrahman, I., Renyaan, A. S., & Telaumbanua, E. (2024). INNOVATIVE LEADERSHIP STRATEGIES FOR SCHOOL PRINCIPALS: BUILDING A HOLISTIC EDUCATIONAL ENVIRONMENT FOCUSED ON STUDENT ACHIEVEMENT IN THE ERA OF TECHNOLOGY AND GLOBALIZATION. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 266–281.
- Fitriani, A. (2023a). KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK. FOKUS: Publikasi Ilmiah Untuk Mahasiswa, Staf Pengajar Dan Alumni Universitas Kapuas Sintang, 21(1).
- Fitriani, A. (2023b). PENINGKATAN PRESTASI KERJA PEGAWAI MELALUI PELATIHAN PADA PT BANK RAKYAT INDONESIA. FOKUS: Publikasi Ilmiah Untuk Mahasiswa, Staf Pengajar Dan Alumni Universitas Kapuas Sintang, 21(2).
- Fransiska, F. W., Melati, E., Hidayah, H., Ma'rufah, D. W., Haryanto, H., & Purnama, Y. (2023). PENINGKATAN KOMPETENSI BAHASA INGGRIS MELALUI WEBINAR INTERAKTIF. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 10276–10281.
- Hamidi, D. Z. (2017). Analisis Jumlah Kebutuhan Dosen Tetap di Perguruan Tinggi melalui Pendekatan Forecasting Jumlah Mahasiswa. *Jurnal Ekonomak*, 3(2), 10–18.
- Hamidi, D. Z., Ginanjar, N. S., Deni, A., Safitri, N., & Suwarna, I. (2023). Optimalisasi Manajemen UMKM melalui Pendampingan dan Pelatihan Pengabdian pada Masyarakat. *Jurnal Pengabdian West Science*, 2(23), 206–212.

- Jurnal Pengabdian west Science, 2(05), 200–212.
- Hapsara, O., Febrian, W. D., Nuzleha, N., Sani, I., Lustono, L., Yuni, N., Abdurohim, A., Karmila, M., Utami, R., & Yuliana, L. (2023). Manajemen Pemasaran Jasa: Membangun Loyalitas Pelanggan.
- Heriyanto, H. (2022). PILKADA DIMASA PANDEMI COVID-19 DITINJAU DARI PERSPEKTIF ADMINISTRASI PUBLIK. Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS), 1, 384–391.
- Heriyanto, H. (2023a). Patriarchal Culture, Theology and State Hegemony in Issues of Gender Equality in Indonesian Politics. International Conference Social-Humanities in Maritime and Border Area (SHIMBA 2023), 11–15.
- Heriyanto, H. (2023b). PENGUATAN DAN OPTIMALISASI FUNGSI LEMBAGA LEGISLATIF DI DAERAH. Jurnal Administrasi Negara, 1(4), 250–258.
- Horidah, S., Prameswari, P. D., Erlinawati, N. D., Sasmito, P., & Muntasir, M. (2023). Riwayat penyakit infeksi dan kejadian stunting pada balita usia 24–60 bulan. Holistik Jurnal Kesehatan, 17(4), 345–351.
- Irmawati, I. (2021). MITOLOGI POLA TIGA PADA PROSESI TRADISI NGAROT DESA JAMBAK KECAMATAN CIKEDUNG KABUPATEN INDRAMAYU. Khulasah: Islamic Studies Journal, 3(1), 74–88.
- Ismunandar, A. (2020). Analisis Strategi Kualitas Pelayanan Publik Pada Perusahaan Jasa. Jurnal Dewantara, 9(01), 85–102.
- Ismunandar, A. (2021). Manajemen bisnis dan implementasi analisis SWOT dalam praktik bisnis. Al Wathan, 1(STIS darusy syafa'ah lampung tengah), 56–71.
- Ismunandar, A., & Munir, S. (2022). PERANAN SUMBER DAYA MANUSIA DALAM KEUNGGULAN BERSAING DI BMT MEKAR ABADI AJI SEJAHTERA, KECAMATAN KOTAGAJAH, KABUPATEN LAMPUNG TENGAH. Al-Wathan: Jurnal Ilmu Syariah, 3(01), 51–64.
- Jamil, M. A., LatifNawawi, M., Rohmaniah, S., & Andrianto, D. (2023). Desain Tes Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Untuk Meningkatkan Maharah Istima'. Attractive: Innovative Education Journal, 5(3), 411–424.
- Judijanto, L., Heriyanto, T., Rozak, A., Fitriani, A., & Jasuli, D. (2024). A CROSS-CULTURAL ANALYSIS OF THE SOCIOECONOMIC IMPACTS OF DIGITAL

- LITERACY INITIATIVES IN PRIMARY EDUCATION: A COMPARATIVE STUDY OF INDONESIA, MALAYSIA, AND SINGAPORE. *International Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 251–265.
- Jufrizal, J., Nurprilinda, M., Mertha, I. M., Nurhayati, C., Suardana, I. K., Margono, M., Sasmito, P., Juwariyah, S., Ose, M. I., & Wulansari, Y. W. (2023). *BUKU AJAR KEPERAWATAN BENCANA*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kairi, A. F., Magito, M., Perkasa, D. H., Wahdiniawati, S. A., & Febrian, W. D. (2023). **PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL, KOMPETENSI, DAN BUDAYA ORGANISASI TERHADAP KEPUASAN KERJA PADA YAYASAN PENGEMBANGAN POTENSI SUMBER DAYA PERTAHANAN**. *Jurnal Price: Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(01), 47–59.
- Kastella, F., Sasmito, P., Suryanto, Y., Fatarona, A., Rahmawati, E. Q., Ifadah, E., & Nurjanah, U. (2023). *Buku Ajar Keperawatan Kardiovaskular: Teori Komprehensif dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khasanah, U., Fitriani, N., Rahmawati, A., Priyantoro, D. E., Al Haddar, G., & Solissa, E. M. (2023). Enhancing Students' Reading Comprehension By Using Authentic Material At Grade VIII B Of SMPN 57 Surabaya Academic Year 2022/2023. *Journal on Education*, 6(1), 1064–1084.
- Kurniawan, R., Ginting, G., Maria, M., Kosasih, F. R., Febrianti, R., & Nasoha, M. (2023). Pemetaan Rintisan Tata Kelola Wisata Menggunakan Drone Di Desa Kuripan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(3), 756–765.
- Kurniawan, R., Malau, J., Melati, E., Nofirman, N., Purwanti, A., & Hanim, S. A. (2023). **PELATIHAN PENYUSUNAN ARTIKEL ILMIAH TERINDEKS SINTA**. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3482–3487.
- Kurniawan, R., Nadi, M. A. B., & Karunia, M. N. (2023). The Effect of Discipline and Motivation on Employee Performance with Incentives as a Moderator Variable (At the Class I Railway Engineering Center for the Central Java Region). *JURNAL BISNIS STRATEGI*, 32(1), 112–121. <https://doi.org/10.14710/jbs.32.1.%25p>
- Kurniawan, R., & Parantika, A. (2023). Examining the impact of tourism on local communities in Wae Rebo tourism village NTT using the doxeey index. *Jurnal Mantik*, 7(1), 535–545.
- Kurniawan, R., Suhud, U., Kosasih, F. R., & Putra, O. B. (2023). **SIKLUS EVOLUSI PARIWISATA ASMAT DAN PERILAKU TURIS DALAM KONTEKS ETHNIC TOURISM**. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).
- Kurniawan, R., Suhud, U., Kosasih, F. R., & Ramdani, Z. (2023). **Relationship Model Analysis of Personal Factors, Celebrity Endorsement, Buying Behavior, and Word of Mouth on Tourists on Komodo Island**. *Jurnal Perspektif*, 7(1), 9–22.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). *The Art of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader*.
- Leo, D., Arifin, A., & Aripin, S. (2024). **Pengaruh Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Lansia di Poli Lansia UPTD Puskesmas Emparu Kabupaten Sintang**. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(2), 2508–2517.
- Loh, R. (2020). **PERENCANAAN PAJAK DALAM MEMINIMALKAN PEMBAYARAN PAJAK PENGHASILAN DI UD. ASIA BARU**. *Jurnal BIKOM*, 3(2), 14.
- Loh, R. (2021). **PENGARUH PUBLIC RELATION TERHADAP EFEKTIVITAS PERUSAHAAN PADA PT GLOBAL AKSARA MOTOR MEDAN**. *Jurnal BIKOM*, 4(1), 12.
- Marta, I. A. (2020). Contribution of Leg Muscle Strength and Speed of Students Long Jump Ability. *1st International Conference of Physical Education (ICPE 2019)*, 149–152.
- Marta, I. A., & Neldi, H. (2023). Hand Eye Coordination and Explosive Power of Limb Muscles for Under Ring Ability in playing Basketball. *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(1), 1–14.
- Marta, I. A., Oktarifaldi, O., & Wisma, N. (2023). Analysis of motor coordination abilities of students: Comparative study of students in urban and rural areas. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 9(3), 415–436.

- Marzuki, M. (2023a). ANALISIS PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM PADA KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 2771–2780.
- Marzuki, M. (2023b). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM GERAK MANUSIA DI KELAS VIII SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 SINTANG. *Edumedi: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 14–25.
- Marzuki, M. (2023c). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN THINK TALK WRITE (TTW) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN DI KELAS X SMA NEGERI 1 SEKADAU. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 851–863.
- Marzuki, M. (2023d). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Group Investigation (GI) terhadap Hasil Belajar Siswa materi ekosistem di Kelas XA Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22269–22280.
- Marzuki, M. (2023e). THE EFFECT OF IMPLEMENTING A COOPERATIVE LEARNING MODEL OF GROUP INVESTIGATION (GI) TYPE ON STUDENT LEARNING OUTCOMES ON ECOSYSTEM MATERIALS IN CLASS XA OF STATE MIDDLE SCHOOL 2 SINTANG. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 4(4), 1091–1101.
- Marzuki, M. (2024). PENGARUH MODEL CONCEPT ATTAINMENT TERHADAP AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN BIOLOGI MATERI SISTEM PENCERNAAN. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 343–356.
- Marzuki, M., Alam, L., Judijanto, L., Utomo, J., & Ferian, F. (2024). PENTINGNYA POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 334–343.
- Massa, K., Sasmito, P., Nurhayati, C., Rahmawati, E. Q., Nugraheni, W. T., Juwariyah, S., Arini, D., Mulvi, K., Kastella, F., & Suluh, D. G. (2023). BUKU AJAR PENCEGAHAN DAN PENGENDALIAN INFEKSI. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 14–20.
- Moridu, I., Mohammad, W., Kurniawan, R., Wijayanti, I. O., & Sudarmanto, E. (2023). Dampak Kenaikan Pertumbuhan Ekonomi RI 5, 7% pada Kasus Penipuan Startup AS terhadap SoftBank. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen West Science*, 2(03), 289–296.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47.
- Nazara, D. S., SE, M. M., Casriyanti, S. P., Fauzi, H., Trianto, E., Arif Ismunandar, M. M., Raule, J. H., Kes, S. K. M. M., Syamsuddin, A. R., & Jamil, I. M. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia” Teoritis dan Praktis”*. CV. Mitra Cendekia Media.
- Nisa, A., Dradjat Respati, S., Ari, P., Antonius, F., Suryanto, E. A., Nanik, S., & Priyo, S. (2021). Emergency room overcrowding factors affecting treatment management of sepsis patients in dr. saiful anwar public hospital. *Age (Years)*, 56(16.6), 60.
- Pangandaheng, T., Suryani, L., Syamsiah, N., Kombong, R., Kusumawati, A. S., Masithoh, R. F., Eltrikanawati, T., Nurjanah, U., Eldawati, E., & Sasmito, P. (2023). ASUHAN KEPERAWATAN MEDIKAL BEDAH: Sistem Respirasi dan Kardiovaskuler. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Patiro, S. P. S., Hendrian, H., Damayanty, P., Kurniawan, R., & Sasmita, S. A. (2023). Quality of Services at RSUD X, Emotions and Satisfaction of Covid-19 Patients. *Kontigensi: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 11(2), 556–576.

- Permana, R. M. (2018). Antecedents and Consequences of Brand Image: A Case of a Packaged Drinking Water Product. *KnE Social Sciences*.
- Permana, R. M. (2023a). Analysis of the Financial Performance of State-Owned Enterprises (SOEs) in the Mining Sector Listed on the Indonesia Stock Exchange in 2018-2022. *Indo-Fintech Intellectuals: Journal of Economics and Business*, 3(2), 371–383.
- Permana, R. M. (2023b). Financial Performance Analysis of SHIP Before and After the IPO Based on Liquidity, Solvency and Profitability Ratios. *Indonesian Journal of Contemporary Multidisciplinary Research*, 2(4), 643–654.
- Pertiwi, Y. W., Suryati, E., Jayadi, H., Fitriani, A., & Ma'arif, S. (2024). LAW AND NEUROETHICS: CHALLENGING THE PARADIGM OF JUSTICE IN THE CONTEXT OF ADVANCES IN NEUROSCIENCES AND DECISION-MAKING TECHNOLOGIES. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIETY REVIEWS*, 2(2), 294–307.
- Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role of Coaches in Increasing Student Motivation Through Basketball Games in Schools (A Review of Literature Studies). *Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 6(2), 568–580.
- Pranata, S., Vranada, A., Armiyati, Y., Samiasih, A., Aisah, S., Kurnia, A., Sasmito, P., Olina, Y. Ben, & Chapo, A. R. (2023). Inflammatory markers for predicting severity, mortality, and need for intensive care treatments of a patient infected with covid-19: a scoping review. *Bali Medical Journal*, 12(1), 324–330.
- Putri, P. A. A. N., Shifa, M., Sutaguna, I. N. T., Maryoso, S., & Rukmana, A. Y. (2023). Influence Of Instagram Advertising On Millenial Purchase Intention. *International Journal of Management Research and Economics*, 1(4), 15–22.
- Putro, A. N. S., Mokodenseho, S., & Aziz, A. M. (2023). Analysis of Information System Development in the Context of the Latest Technological Era: Challenges and Potential for Success. *West Science Information System and Technology*, 1(01), 19–26.
- Putro, A. N. S., Mokodenseho, S., Hunawa, N. A., Mokoginta, M., & Marjoni, E. R. M. (2023). Enhancing Security and Reliability of Information Systems through Blockchain Technology: A Case Study on Impacts and Potential. *West Science Information System and Technology*, 1(01), 35–43.
- Putro, A. N. S., & Nugroho, A. (2023). Mapping the Journey of Internet of Things (IoT) Research: A Bibliometric Analysis of Technology Advancements and Research Focus. *West Science Interdisciplinary Studies*, 1(08), 586–597.
- Raihana, R., Jagat, S. S., & Perdana, P. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Kemajuan Hukum Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 5628–5633.
- Raihana, R., Siregar, S. H., Agmallia, R., Saputra, H. D., Rosyiqah, F., Yulanda, Y., Prasetyo, Y. A., Rahmawati, S., Fier, T. J., & Nurazima, N. (2023). PENANAMAN NILAI-NILAI TANGGUH LINGKUNGAN MASYARAKAT DESA MEKAR JAYA KECAMATAN KAMPAR KIRI TENGAH KABUPATEN KAMPAR. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), 889–902.
- Rezeki, S. R. I., Sartika, F., Kespandiar, T., Nurcholifah, I., & Febrian, W. D. (2023). Analysis of The Influence of Brand Image and Negative Electronic Word of Mouth on Repurchase Intention of Ice Cream Aice Consumers. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 2050–2054.
- Rukiyanto, B. A., Nurzaima, N., Widyatiningtyas, R., Tambunan, N., Solissa, E. M., & Marzuki, M. (2023). HUBUNGAN ANTARA PENDIDIKAN KARAKTER DAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA PERGURUAN TINGGI. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 4017–4025.
- Sasmito, P., Fajariyah, N., Rasmida, D., Hartoyo, M., Arifani, N., & Koto, Y. (2023). Training adult laypeople in basic life support to enhance knowledge and confidence. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 6(4), 312–319.
- Sasmito, P., Mikawati, M., Prasetya, F. I., Syafridawita, Y., Purwanti, N. S., Tafwidhah, Y., Santoso, M. B., & Arifani, N. (2023a). Basic Life Support (BLS) knowledge of Public Health Center (PHC) nurses in rural areas in Indonesia. *Malahayati International Journal of*

- Nursing and Health Science, 6(6).
- Sasmito, P., Mikawati, M., Prasetya, F. I., Syafridawita, Y., Purwanti, N. S., Tafwidhah, Y., Santoso, M. B., & Arifani, N. (2023b). Basic life support knowledge among nurses at public health center in rural Banten Province, Indonesia. *Malahayati International Journal of Nursing and Health Science*, 6(6), 470–479.
- Sasmito, P., Setyosunu, D., Sadullah, I., Natsir, R. M., & Sutriyawan, A. (2023). Riwayat status gizi, pemberian ASI eksklusif dan kejadian diare pada balita. *Holistik Jurnal Kesehatan*, 17(5), 431–438.
- Setiawan, Y., & Febrian, W. D. (2023). PENGARUH PELATIHAN KERJA, LINGKUNGAN KERJA DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PT INDOMARCO PRISMATAMA JAKARTA. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 1(1), 279–292.
- Sipakoly, S., Ariani, D., Herawati, H., Sutaguna, I. N. T., & Tannuary, A. (2023). Adaptive Marketing Strategies in The Digital Era. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 230–235.
- Soesanto, E. (2022). Job satisfaction among primary health care nurses.
- Sudirjo, F., Sutaguna, I. N. T., Oktaga, A. T., & Aditi, B. (2023). Social Media Marketing and Purchase Decisions. *International Journal of Economics and Management Research*, 2(3), 45–52.
- Suhud, U., Allan, M., Fauzi, A. A., & Kurniawan, R. (2023). Tourists' Intentions to Revisit a Geothermal Site: the Case of Kawah Putih. *Geoheritage*, 15(2), 44.
- Sukmawati, W. S., Bahari, B., Degawan, R. H., Zakaria, N., & Marzuki, M. (2024). IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA MELALUI PENDIDIKAN PANCASILA DI ERA MULTIKULTURALISME. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 2(2), 250–258.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization of Prevention Patterns of Wild Racing and Suppressing the Number of Traffic Accidents. *Asian Journal of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Sutaguna, I. N. T., Putra, A. M., Setiawan, I. B. D., Pratiwi, A. A. M., & Sirna, I. K. (2023). PELATIHAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI MODIFIKASI FERMENTASI MAKANAN TRADISIONAL BERBAHAN DASAR KELAPA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Mandiri (JPMM)*, 1(02), 241–245.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. M. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11.
- Syahputra, R., Bakhtiar, S., Marta, I. A., & Putri, L. P. (2021). The Profile of Students' Locomotor Skills Level in Elementary School. *Halaman Olahraga Nusantara (Jurnal Ilmu Keolahragaan)*, 4(2), 138.
- Tyas, E. S., Hartono, S., Wahyuni, E. S., Muhammad, H. N., Prasetya, F. I., & Sasmito, P. (2023). The Effect of Abdominal Stretching, Yoga, and Dysmenorrhea Exercises on Prostaglandin Levels and Pain. *International Journal of Public Health Excellence (IJPHE)*, 3(1), 442–449.
- Ulimaz, A. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa kelas x pada konsep keanekaragaman hayati menggunakan model pembelajaran inkuiri. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 61–66.
- Ulimaz, A., Yardani, J., & Widiyastuti, D. A. (2023). Increase Student Learning Activities by Using A Problem-Based Learning Model in Legum Technology Lecture Materials. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 238–246.
- Wambrau, M. S. F., De Fretes, D. R., Niam, M. F., Fitria, A., & Marzuki, M. (2024). IN-DEPTH ANALYSIS OF THE DYNAMICS POST-ISRAEL-PALESTINE CONFLICT 2023: POLITICAL, ECONOMIC, AND SOCIAL IMPLICATIONS FOR THE FUTURE OF ISRAEL. *INTERNATIONAL JOURNAL OF SOCIETY REVIEWS*, 2(1), 223–236.
- Widagdo, H. H., Feriyanti, Y. G., Indriani, I., Kurniawan, R., & Mahmudin, T. (2023). SLUM TOURISM VS PESONA INDONESIA (Comparative Study of Tourism Promotion Concepts in Indonesia and Effectiveness Theory). *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).

- Widianto, T., Kusnadi, D., & Arifin. (2019). PENGARUH PENGAWASAN TERHADAP PRODUKTIVITAS KERJA PEGAWAI KOPERASI UNIT DESA (KUD) RINDU SAWIT DI KECAMATAN PARINDU KABUPATEN SANGGAU. *Publika Jurnal Ilmu Administrasi Negara (e-Journal)*, 8(3).
- Wijayanto, G., Yuniarti, R., Suwandana, I. M. A., Desembrianita, E., & Kurniawan, R. (2023). MEMBANGUN BUDAYA INOVASI DALAM UMKM: PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN RESPONSIVITAS TERHADAP PELANGGAN. *Eastasouth Journal of Impactive Community Services*, 1(03), 191–202.
- Yudiani, E., Zarkasi, Z., Huzaemah, H., Ilham, R., & Sutaguna, I. N. T. (2023). Leadership On Employee Performance. *International Journal of Economics and Management Research*, 2(3), 19–26.
- Zainuddin Hamidi, D., & Riswandi, R. (2020). Blended Learning in Business Perspective: the Impact of Information Technology Acceptance on Universities Purchase Intention After the COVID-19 Pandemic. *Proceedings of the the 3rd International Conference on Education & Social Science Research (ICESRE)*.
- Zakaria, N., Faisal, M., Malini, H., Sobirin, S., & Marzuki, M. (2024). GUIDANCE AND COUNSELING MANAGEMENT: A SCIENTIFIC APPROACH TO IMPROVING STUDENTS' MENTAL HEALTH. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 84–95.
- Zarkasi, Z., Lustono, L., Zhafira, N. H., Laily, N., Febrian, W. D., Triono, F., Yuliati, E., Fajar, F., Amandin, A., & Irawan, I. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia (The Art of Human Resource, Human Capital, and Human Relation)*.
- Zidan, S. M. M., & Khasanah, U. (2023). Gaya Bahasa dan Fungsi Iklan pada Majalah LifeWear Uniqlo: Language Style and Function of Advertisements in Uniqlo's LifeWear Magazine. *Proceeding of Undergraduate Conference on Literature, Linguistic, and Cultural Studies*, 2(1), 437–474.