

## Pelatihan *Joyful Learning* dan *Deep Learning* melalui Media Edukatif Bermotif Papua bagi Calon Guru SD

Okky Riswandha Imawan<sup>1</sup>, Raoda Ismail<sup>2\*</sup>, Susanto T. Handoko<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Cenderawasih

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Cenderawasih

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Cenderawasih

Email: [raodaismail26@gmail.com](mailto:raodaismail26@gmail.com)<sup>2\*</sup>

### Abstrak

Calon guru Sekolah Dasar dituntut memiliki kemampuan merancang pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna sesuai tuntutan pendidikan abad ke-21. Namun, pemahaman calon guru terhadap penerapan *joyful learning* dan *deep learning* masih cenderung bersifat teoritis serta belum didukung pengalaman belajar autentik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman calon guru SD tentang *joyful learning* dan *deep learning*, mengembangkan kreativitas melalui pembelajaran berbasis proyek, serta melatih peserta menghasilkan media pembelajaran berbasis budaya lokal Papua. Kegiatan dilaksanakan pada tahun 2026 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Cenderawasih, dengan melibatkan 30 mahasiswa. Metode yang digunakan adalah *Project Based Learning* (PjBL) melalui pelatihan, diskusi kelompok, workshop, dan presentasi hasil karya berupa hiasan dinding edukatif bermotif ukiran Papua yang memuat materi pembelajaran SD. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh kelompok berhasil menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, kontekstual, dan aplikatif. Hasil observasi menunjukkan aspek kolaborasi kelompok memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,33%, diikuti kreativitas pengembangan media sebesar 73,33% dan keaktifan diskusi sebesar 66,67%. Hasil *self-assessment* menunjukkan 83,3% peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap konsep *joyful learning* dan *deep learning*. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek yang mengintegrasikan budaya lokal efektif meningkatkan kompetensi pedagogik, kreativitas, kolaborasi, dan pengalaman belajar autentik calon guru SD.

**Keywords:** Budaya Papua, Calon guru SD, Deep learning, Joyful learning, PjBL

### PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan literasi, numerasi, komunikasi, dan keterampilan sosial peserta didik. Oleh karena itu, guru SD dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan bermakna bagi peserta didik (Chiu & Churchill, 2016; Imawan dkk., 2023). Kemampuan tersebut perlu mulai dibangun sejak masa pendidikan calon guru agar mereka siap menghadapi dinamika pembelajaran di sekolah.

Namun, praktik pembelajaran di sekolah maupun pendidikan calon guru masih sering didominasi pendekatan yang berpusat pada guru dan berorientasi pada hafalan (Ismail, 2021; Ismail dkk., 2021). Kondisi ini menyebabkan peserta didik cenderung pasif dan kurang memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta pemecahan masalah. Akibatnya, proses belajar lebih mengarah pada *surface learning* daripada *deep learning* (Cheng & Yu, 2026; Depdikdasmen, 2025).

Kondisi serupa juga ditemukan pada calon guru SD yang menjadi peserta kegiatan ini. Hasil diskusi awal dan identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta

telah mengenal konsep *joyful learning* dan *deep learning*, tetapi masih mengalami kesulitan dalam menerapkannya ke dalam desain pembelajaran dan pengembangan media pembelajaran yang kontekstual. Selain itu, peserta belum banyak memperoleh pengalaman praktik yang mengintegrasikan budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah joyful learning dan deep learning. *Joyful learning* menekankan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik (Asri dkk., 2026; Rosebrough, 2025). Sementara itu, deep learning berorientasi pada pemahaman konseptual yang mendalam, refleksi, serta kemampuan menghubungkan pengetahuan dengan situasi nyata (Oyovwe & Oyovwi, 2026; Saputro & Budiarto, 2026). Kedua pendekatan tersebut akan lebih efektif apabila diterapkan melalui pengalaman belajar autentik.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning/PjBL*) memberikan peluang bagi calon guru untuk memperoleh pengalaman tersebut melalui aktivitas kolaboratif, kreatif, dan kontekstual (Bender, 2012; Hussin dkk., 2019; Ismail, 2018; Ismail dkk., 2021). Meskipun berbagai penelitian telah melaporkan efektivitas PjBL dalam meningkatkan keterampilan belajar, pelatihan yang mengintegrasikan prinsip *joyful learning*, *deep learning*, dan budaya lokal Papua bagi calon guru SD masih relatif terbatas. Dengan demikian, diperlukan kegiatan yang tidak hanya memperkenalkan konsep tersebut secara teoritis, tetapi juga memberikan pengalaman praktik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui pelatihan berbasis proyek berupa pembuatan hiasan dinding edukatif bermotif ukiran Papua yang memuat materi pembelajaran SD. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman calon guru SD tentang *joyful learning* dan *deep learning*, mengembangkan kreativitas dalam merancang media pembelajaran, serta memperkuat kemampuan mengintegrasikan budaya lokal Papua ke dalam pembelajaran yang kontekstual dan bermakna

## METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Universitas Cenderawasih, Kota Jayapura, Papua. Kegiatan menggunakan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) yang dirancang secara partisipatif, kolaboratif, dan kontekstual untuk memberikan pengalaman belajar autentik kepada peserta melalui perencanaan, pelaksanaan proyek, presentasi hasil, dan refleksi pembelajaran (Ismail dkk., 2021).

Sasaran kegiatan adalah 30 mahasiswa PGSD sebagai calon guru SD. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop pembuatan hiasan dinding edukatif bermotif ukiran Papua yang memuat materi pembelajaran SD. Peserta dibagi ke dalam tujuh kelompok kerja secara heterogen yang masing-masing terdiri atas 4–5 orang. Metode

pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi-refleksi.

**Tabel 1.** Pembagian Kelompok Peserta

Kelompok	Jumlah Peserta
Kelompok 1	4
Kelompok 2	4
Kelompok 3	4
Kelompok 4	4
Kelompok 5	4
Kelompok 6	5
Kelompok 7	5
<b>Total</b>	<b>30</b>

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan analisis kebutuhan peserta terkait pemahaman *joyful learning*, *deep learning*, kreativitas pembelajaran, dan integrasi budaya lokal dalam pembelajaran SD. Analisis dilakukan melalui diskusi awal dan identifikasi pengalaman peserta dalam mengembangkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim menyusun materi pelatihan yang mencakup konsep *joyful learning*, *deep learning*, *Project Based Learning* (PjBL), serta integrasi budaya Papua dalam pembelajaran kontekstual. Selain itu, tim menyiapkan desain proyek, alat dan bahan pelatihan, serta contoh motif ukiran Papua yang akan digunakan dalam kegiatan praktik.

### 2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep *joyful learning*, *deep learning*, dan PjBL serta diskusi mengenai implementasinya dalam pembelajaran SD. Selanjutnya, peserta bekerja dalam kelompok untuk merancang media pembelajaran, menentukan materi yang akan dimuat, dan memilih motif ukiran Papua yang sesuai.

Kegiatan dilanjutkan dengan workshop pembuatan hiasan dinding edukatif bermotif ukiran Papua. Setiap kelompok merancang dan mengembangkan media pembelajaran sesuai desain yang telah disusun. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator dan pendamping selama proses pengerjaan proyek. Pada akhir kegiatan, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat. Presentasi digunakan untuk menjelaskan isi media, keterkaitannya dengan prinsip *joyful learning* dan *deep learning*, serta bentuk integrasi budaya Papua dalam pembelajaran SD.

### 3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan melalui observasi dan self-assessment. Instrumen observasi digunakan untuk menilai empat aspek, yaitu (1) keaktifan diskusi, (2) kolaborasi kelompok, (3) kreativitas pengembangan media, dan (4) pemahaman konsep pembelajaran. Setiap aspek dinilai menggunakan kategori rendah, sedang, dan tinggi berdasarkan indikator yang telah disusun oleh tim pengabdian.

**Tabel 2.** Indikator Instrumen Observasi

Aspek	Indikator
Keaktifan diskusi	Bertanya, memberikan pendapat, merespons diskusi
Kolaborasi kelompok	Kerja sama, komunikasi, pembagian tugas
Kreativitas media	Keunikan desain, estetika, integrasi budaya Papua
Pemahaman konsep	Kemampuan menjelaskan <i>joyful learning</i> dan <i>deep learning</i>

Instrumen *self-assessment* digunakan untuk mengukur persepsi peserta terhadap pemahaman konsep *joyful learning* dan *deep learning*, kemampuan mengintegrasikan budaya lokal Papua dalam pembelajaran, kemampuan mengembangkan media pembelajaran kreatif, serta kesiapan menerapkan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran SD. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju.

**Tabel 3.** Indikator Self-Assessment

Aspek	Pernyataan
Pemahaman <i>joyful learning</i>	Memahami prinsip <i>joyful learning</i>
Pemahaman <i>deep learning</i>	Memahami prinsip <i>deep learning</i>
Integrasi budaya lokal	Mampu mengintegrasikan budaya Papua dalam pembelajaran
Pengembangan media	Mampu mengembangkan media pembelajaran kreatif
Kesiapan implementasi	Siap menerapkan hasil pelatihan dalam pembelajaran SD

Tahap refleksi dilakukan melalui diskusi bersama untuk mengidentifikasi pengalaman belajar peserta, manfaat kegiatan, serta peluang penerapan media pembelajaran berbasis budaya lokal pada pembelajaran SD di masa mendatang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap workshop dan praktik menjadi bagian inti kegiatan. Seluruh kelompok berhasil menghasilkan hiasan dinding edukatif yang mengintegrasikan materi pembelajaran SD dengan motif ukiran Papua. Produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan peserta dalam menghubungkan konsep pembelajaran dengan konteks budaya lokal secara kreatif dan aplikatif.



**Gambar 1.** Contoh Hiasan Dinding Edukatif Bermotif Ukiran Papua

Proses pengembangan produk dilakukan secara kolaboratif melalui kegiatan praktik dan pendampingan kelompok. Peserta secara aktif merancang desain media, memilih motif ukiran Papua, serta menyesuaikan materi pembelajaran yang akan ditampilkan sesuai jenjang sekolah dasar.



**Gambar 2.** Pelaksanaan Pelatihan Sesi Praktik Pembuatan Media Edukatif

Kegiatan praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan konsep *joyful learning* dan *deep learning* secara langsung melalui aktivitas kreatif, kolaboratif, dan kontekstual. Setelah produk selesai dikembangkan, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat serta menjelaskan keterkaitan antara materi pembelajaran, budaya Papua, dan strategi pembelajaran yang digunakan.



**Gambar 3.** Presentasi Hasil Karya Peserta

Hasil observasi menunjukkan bahwa 25 peserta berada pada kategori tinggi pada aspek kolaborasi kelompok, 22 peserta pada aspek kreativitas pengembangan media, 20 peserta pada aspek keaktifan diskusi, dan 18 peserta pada aspek pemahaman konsep pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan peserta tidak hanya terjadi pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek sosial dan kreatif selama pelaksanaan proyek.

Selain itu, hasil *self-assessment* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki persepsi positif terhadap manfaat pelatihan. Sebanyak 25 peserta berada pada kategori tinggi dalam aspek pemahaman *joyful learning*, *deep learning*, kreativitas, dan kesiapan mengimplementasikan hasil pelatihan pada pembelajaran SD. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengalaman belajar melalui proyek memberikan kesempatan kepada peserta untuk membangun pemahaman melalui praktik langsung, bukan sekadar menerima informasi secara teoritis. Peserta juga menyatakan bahwa proses merancang dan membuat media edukatif membantu mereka memahami hubungan antara konsep pembelajaran, budaya lokal, dan kebutuhan peserta didik secara lebih nyata (Ismail dkk., 2025; Ismail & Imawan, 2021).



**Gambar 4.** Hasil Observasi Aktivitas Peserta Pelatihan

Gambar 4 menunjukkan hasil observasi aktivitas peserta selama pelatihan. Aspek kolaborasi kelompok memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,33%, diikuti kreativitas pengembangan media sebesar 73,33%, keaktifan diskusi sebesar 66,67%, dan pemahaman konsep pembelajaran sebesar 60,00%. Tingginya skor kolaborasi menunjukkan bahwa karakteristik PjBL yang menuntut kerja sama dalam perencanaan, pembagian tugas, dan penyelesaian proyek mampu mendorong interaksi yang intensif antarpeserta. Sementara itu, persentase kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan keaktifan diskusi mengindikasikan bahwa peserta lebih mudah mengekspresikan ide melalui aktivitas perancangan dan pembuatan produk dibandingkan melalui komunikasi verbal dalam diskusi. Adapun aspek pemahaman konsep memperoleh persentase paling rendah meskipun masih berada pada kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa proses internalisasi konsep memerlukan waktu yang lebih panjang dibandingkan pengembangan keterampilan kolaboratif dan kreativitas.

**Tabel 4.** Hasil *Self-Assessment* Peserta Pelatihan

Aspek	Kategori Tinggi	Persentase
Keaktifan	20 peserta	66.7%
Kreativitas	20 peserta	66.7%
Pemahaman konsep	25 peserta	83.3%

Berdasarkan Tabel 4, aspek pemahaman konsep memperoleh persentase tertinggi pada hasil *self-assessment*, yaitu sebesar 83,3%. Temuan ini menunjukkan bahwa peserta merasa telah memahami konsep *joyful learning* dan *deep learning* setelah mengikuti pelatihan. Namun demikian, hasil *self-assessment* perlu ditafsirkan secara hati-hati karena menggambarkan persepsi peserta terhadap kemampuan dirinya, bukan pengukuran objektif terhadap penguasaan konsep. Oleh karena itu, hasil tersebut perlu dilihat secara komplementer dengan data observasi yang menunjukkan bahwa kemampuan menerapkan konsep dalam aktivitas proyek masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Meskipun demikian, tingginya persepsi pemahaman peserta menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta untuk menerapkan konsep yang dipelajari pada praktik pembelajaran SD.

Temuan kegiatan ini memperlihatkan bahwa PjBL berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas peserta melalui keterlibatan langsung dalam proses perancangan, pengembangan, dan presentasi produk. Dalam kegiatan ini, peserta tidak diberikan contoh produk yang harus ditiru secara utuh, tetapi diberi keleluasaan menentukan materi, memilih motif ukiran Papua, serta menyusun desain media sesuai ide kelompok masing-masing. Kebebasan dalam mengambil keputusan tersebut mendorong peserta menghasilkan berbagai variasi produk yang berbeda antarkelompok. Temuan ini sejalan dengan Bender (2012) yang menyatakan bahwa PjBL mampu meningkatkan kreativitas karena peserta terlibat dalam proses pemecahan masalah nyata dan menghasilkan produk yang merepresentasikan pemahamannya sendiri.

Dari perspektif *joyful learning*, suasana pelatihan yang kolaboratif dan berorientasi pada karya berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Peserta terlihat aktif, antusias, dan terlibat secara emosional selama kegiatan berlangsung (Asri dkk., 2026). Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas proyek dapat meningkatkan *student engagement* sekaligus memberikan ruang bagi peserta untuk belajar secara lebih mandiri dan bermakna.

Sementara itu, pendekatan *deep learning* tampak dari kemampuan peserta menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks budaya Papua melalui produk yang dikembangkan. Peserta tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga menerapkan dan merefleksikan konsep tersebut ke dalam bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Integrasi unsur budaya daerah memberikan nilai tambah karena produk yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana penguatan identitas budaya dan pembelajaran kontekstual.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek yang mengintegrasikan budaya lokal efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik, kreativitas, kolaborasi, dan pengalaman belajar autentik calon guru SD. Pendekatan ini berpotensi diterapkan pada mata kuliah lain yang berorientasi pada pengembangan kreativitas, kompetensi pedagogik, dan kemampuan merancang pembelajaran kontekstual.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan penerapan *joyful learning* dan *deep learning* berbasis *Project Based Learning* (PjBL) berhasil meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan calon guru SD dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya Papua. Seluruh tujuh kelompok peserta berhasil menghasilkan hiasan dinding edukatif bermotif ukiran Papua yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran SD.

Hasil observasi menunjukkan bahwa aspek kolaborasi kelompok memperoleh persentase tertinggi sebesar 83,33%, diikuti kreativitas pengembangan media sebesar 73,33%, keaktifan diskusi sebesar 66,67%, dan pemahaman konsep pembelajaran sebesar 60,00%. Selain itu, hasil *self-assessment* menunjukkan bahwa 83,3% peserta berada pada kategori tinggi dalam pemahaman konsep *joyful learning* dan *deep learning*. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis proyek mampu memberikan pengalaman belajar autentik sekaligus memperkuat kompetensi pedagogik, kreativitas, dan kemampuan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran.

Kegiatan ini perlu diperluas melalui implementasi di sekolah mitra untuk menguji efektivitas media berbasis budaya Papua terhadap keterlibatan belajar, pemahaman konsep, dan apresiasi budaya peserta didik. Selain itu, media tersebut dapat diintegrasikan dalam pembelajaran di Program Studi PGSD serta didukung dengan pendampingan berkelanjutan bagi calon guru dan guru sekolah dasar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal pada berbagai mata pelajaran dan jenjang kelas

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan, khususnya kepada, narasumber, peserta, dan semua pihak yang telah berkontribusi sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asri, S., Subkhan, A. F., & Wu, T.-T. (2026). A Pre-experimental Study on the Implementation of Joyful and Game-Based Learning Using Quizizz to Enhance Students' Interest and Cognitive Learning Outcomes in Lathe Machining. *Lecture Notes in Computer Science, 15914 LNCS*, 92–101. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-98197-5-11>
- Bender, W. N. (2012). *Project-based learning; differentiating instruction for the 21st Century*. A SAGE Company.
- Cheng, H., & Yu, B.-L. (2026). Adaptive teaching mode optimization using reward-shaped deep reinforcement learning and big data mining. *Discover Computing*, 29(1). <https://doi.org/10.1007/s10791-025-09813-w>
- Chiu, T. K. F., & Churchill, D. (2016). Design of learning objects for concept learning: effects of multimedia learning principles and an instructional approach. *Interactive Learning Environments*, 24(6), 1355–1370. <https://doi.org/10.1080/10494820.2015.1006237>
- Depdikdasmen. (2025). *Konsep dan Kerangka Kerja Pembelajaran Mendalam*. .
- Hussin, H., Jiea, P. Y., Rosly, R. N. R., & Omar, S. R. (2019). Integrated 21st century science, technology, engineering, mathematics (STEM) education through robotics project-based learning. *Humanities and Social Sciences Reviews*, 7(2), 204–211. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.7222>
- Imawan, O. R., Asmara, A., Nuraeni, Z., Ismail, R., Hamidah, I., & Sugiaty, R. (2023). *Perencanaan pembelajaran matematika*. CV. Edupedia Publisher.
- Ismail, R. (2018). The comparison of effectiveness of project-based learning and problem-based learning in terms of achievement of student. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 181–188. <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/23595/pdf>
- Ismail, R. (2021). Perbedaan Keefektifan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Dan Tipe Jigsaw Ditinjau Dari Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(1), 42–58. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i1.155>
- Ismail, R., & Imawan, O. R. (2021). Optimalisasi Kompetensi Calon Guru Matematika di Papua Melalui Pembuatan Video Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 734–745. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/3862>
- Ismail, R., Retnawati, H., & Imawan, O. R. (2021). *Model Pembelajaran Project-Based Learning dan Probem-Based Learning Untuk Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Siswa SMP*. Pena Persada.
- Ismail, R., Retnawati, H., & Sugiman. (2025). *Menjembatani Matematika dan Budaya Papua: Kerangka Pengukuran HOTS untuk Siswa SMP*. UNY Press.
- Oyovwe, S. O., & Oyovwi, M. O. (2026). Unveiling the latent curriculum incidental mathematics through digital task integration in secondary education. *Discover Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-026-01123-7>

- Rosebrough, T. R. (2025). Challenging Common Myths of Teaching: Practical Strategies to Transform Learners. Dalam *Challenging Common Myths of Teaching: Practical Strategies to Transform Learners*. <https://doi.org/10.4324/9781003647041>
- Saputro, I. N., & Budiarto, M. K. (2026). Improving Critical Thinking Skills through a Flipped Project-Based Learning Model Integrated with Mockup Media and Augmented Reality. *Electronic Journal of e-Learning*, 24(1), 61–74. <https://doi.org/10.34190/ejel.24.1.4176>.