

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Perancangan gamebook petualangan Damarwulan berbasis lenticular untuk remaja tingkat SMA ini bertujuan sebagai media alternatif dalam mengenalkan kembali cerita rakyat Nusantara melalui pendekatan visual dan interaktif yang lebih inovatif. Dengan menggabungkan narasi petualangan yang adaptif, ilustrasi yang dinamis, serta teknologi lenticular yang mampu menghadirkan efek gerak dan kedalaman visual, media ini mampu meningkatkan keterlibatan pembaca dalam mengikuti alur cerita. Hasil perancangan menunjukkan bahwa gamebook interaktif dengan pendekatan visual yang imersif dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan minat baca sekaligus memperkenalkan kembali nilai-nilai budaya lokal kepada generasi muda. Selain itu, konsep pilihan alur (*branching story*) dalam gamebook juga mendorong pembaca untuk berpikir kritis dan aktif dalam menentukan jalannya cerita, sehingga pengalaman membaca menjadi lebih personal, menarik, dan berkesan.

6.2 Keterbatasan Penelitian

Dalam proses perancangan ini, terdapat beberapa keterbatasan yang mempengaruhi hasil akhir penelitian. Perancangan gamebook ini masih terbatas pada satu cerita rakyat, yaitu kisah Damarwulan, sehingga belum mencakup keberagaman cerita rakyat Nusantara lainnya yang juga memiliki potensi untuk dikembangkan dalam format serupa. Selain itu, penggunaan teknologi lenticular dalam media cetak memiliki keterbatasan dari segi biaya produksi dan teknis pencetakan, sehingga belum sepenuhnya dapat diuji dalam skala produksi massal. Interaktivitas dalam gamebook juga masih terbatas pada sistem pilihan alur cerita (*branching*) dan belum mengintegrasikan teknologi digital atau multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna secara lebih kompleks. Evaluasi yang dilakukan lebih berfokus pada aspek visual, alur cerita, dan ketertarikan pengguna, sehingga belum mendalam dalam mengukur dampak jangka panjang terhadap pemahaman budaya maupun peningkatan literasi membaca. Di samping itu, keterbatasan waktu dan sumber daya dalam proses perancangan menyebabkan eksplorasi variasi efek lenticular serta pengembangan konten cerita belum dapat dilakukan secara maksimal.

6.3 Saran

Sebagai tindak lanjut dari perancangan ini, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya. Disarankan untuk mengembangkan gamebook dalam bentuk seri lanjutan dengan mengangkat cerita rakyat Nusantara lainnya, sehingga media ini tidak hanya berfokus pada kisah Damarwulan, tetapi juga mampu memperluas wawasan budaya serta memperkaya konten edukatif bagi pembaca. Selain itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat melibatkan jumlah responden yang lebih luas dan

beragam, baik dari segi latar belakang maupun wilayah, agar hasil evaluasi menjadi lebih representatif dan memberikan gambaran yang lebih komprehensif terkait efektivitas media. Perlu juga adanya kolaborasi dengan berbagai pihak seperti ilustrator, penulis cerita, ahli budaya, serta praktisi pendidikan agar pengembangan gamebook menjadi lebih kaya secara visual, naratif, dan nilai budaya, serta memiliki kualitas yang lebih optimal. Di samping itu, penting untuk merancang strategi distribusi dan sosialisasi yang lebih luas, baik melalui institusi pendidikan, pameran, maupun platform digital, sehingga gamebook ini dapat menjangkau audiens yang lebih besar dan memberikan dampak yang lebih signifikan dalam upaya pelestarian budaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiyah, R. (2023). Peran Ilustrasi dalam Pembelajaran Interaktif: Membangun Makna Melalui Visualisasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 45-60. <https://www.journal.pendidikan.ac.id/peran-ilustrasi>
- Afriani, R. (2019). *Pentingnya Pembelajaran Budaya dalam Pendidikan Karakter*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 44-56. <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/pentingnya-pembelajaran-budaya>
- Anisa, A., & Prasetyo, B. (2022). *Perancangan Multimedia Bertema Cerita Rakyat Majapahit*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 100-115. <https://www.journal.pendidikan.ac.id/perancangan-multimedia>
- Apriyanto, A., & Eka, S. (2021). *Pengintegrasian Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(2), 51-65. <https://www.journal.pendidikan-sejarah.ac.id/kearifan-lokal>
- Asosiasi Penerbit Buku Indonesia. (2023). *Laporan Penjualan Buku Fiksi dan Non-Fiksi untuk Segmen Remaja*. Jakarta: APBI. <https://www.apbi.or.id/laporan-penjualan>
- Aziz, A. (2016). *Dampak Gadgetisasi terhadap Perilaku Sosial Remaja*. *Jurnal Psikologi Remaja*, 5(1), 45-60. <https://www.journal.psikologi-remaja.ac.id/dampak-gadgetisasi>
- Badan Pusat Statistik. (2023). *Statistik Pemuda Indonesia 2023*. Jakarta: Badan Pusat Statistik. <https://www.bps.go.id/publication/2023/01/01/statistik-pemuda-indonesia-2023.html>
- Balai Arkeologi Jawa Timur. (2022). *Analisis Elemen Narasi dalam Kisah Damarwulan*. Surabaya: Balai Arkeologi. <https://www.balaiarkeologi.jatim.go.id/analisis-narasi>
- Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Timur. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya*. Surabaya: Balai Pelestarian. <https://www.balai-pelestarian.jatim.go.id/inovasi-media>
- Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Timur. (2023). *Integrasi Nilai Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran*. Surabaya: Balai Pelestarian. <https://www.balai-pelestarian.jatim.go.id/integrasi-nilai-budaya>
- Balai Pelestarian Nilai Budaya Jawa Timur. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif sebagai Solusi untuk Mengurangi Dampak Negatif Gadgetisasi*. Surabaya: Balai Pelestarian. <https://www.balai-pelestarian.jatim.go.id/media-pembelajaran>

- Berkowitz, M. W., & Bier, M. C. (2005). *Character Education: A Shared Responsibility*. *Journal of Educational Psychology*, 97(1), 1-10. <https://www.apa.org/pubs/journals/edu>
- Blyton, E. (1958/2018). *Lima Sekawan: Lapangan Terbang Rahasia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. <https://www.gramedia.com/products/lima-sekawan-lapangan-terbang-rahasia>
- Boud, D. (1989). *Creating an Effective Learning Environment: The Challenge of Reflective Learning*. In D. Boud, R. Cohen, & D. Walker (Eds.), *Using Experience for Learning* (pp. 1-17). Buckingham: Open University Press. <https://www.openup.co.uk/using-experience-for-learning>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum. <https://www.springer.com/gp/book/9780306420246>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum. <https://www.springer.com/gp/book/9780306420246>
- Desiyanti, W. (2021). *Perancangan Motion Comic Adaptasi Kisah Darmawulan*. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 8(1), 45-60. <https://www.journal.desain.ac.id/perancangan-motion-comic>
- Dinas Pendidikan Kabupaten Mojokerto. (2024). *Laporan: Penggunaan Gadget dan Dampaknya terhadap Remaja*. Mojokerto: Dinas Pendidikan. <https://www.dindikmojokerto.go.id/laporan-gadget>
- Direktorat Kebudayaan Kemendikbud. (2023). *Survei Preferensi Konten Budaya di Kalangan Siswa SMA*. Jakarta: Kemendikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/survei-preferensi>
- Endler, J. A. (2012). *Color and Learning: The Psychological Effects of Color in Education*. *Educational Psychology Review*, 24(2), 123-145. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10648-012-9200-5>
- Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya. (2022). *Nilai Kearifan Lokal dalam Kisah Majapahit*. Malang: FIB UB. <https://www.fib.ub.ac.id/nilai-kearifan-lokal>
- Fakultas Psikologi Universitas Indonesia. (2022). *Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Kesehatan Mental Remaja*. Jakarta: FPUI. <https://www.fpui.ac.id/dampak-media-sosial>

- Fauziah, N., dkk. (2023). *Indonesian Golden Generation: Challenges and Opportunities*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 8(1), 45-60. <https://www.journal.pendidikan.ac.id/indonesian-golden-generation>
- Forum Pelestarian Cagar Budaya Majapahit. (2023). *Survei: Identitas Budaya dan Kisah Damarwulan di Trowulan*. Mojokerto: FPCBM. <https://www.fpcbm.or.id/survei-identitas>
- Forum Peneliti Muda Indonesia. (2023). *Laporan Tahunan: Penurunan Kemampuan Literasi di Kalangan Generasi Muda*. Jakarta: FPMI. <https://www.fpmindonesia.or.id/laporan-tahunan>
- Freeman, S., dkk. (2014). *Active Learning Increases Student Performance in Science, Engineering, and Mathematics*. Proceedings of the National Academy of Sciences, 111(23), 8410-8415. <https://www.pnas.org/content/111/23/8410>
- Gabriela, R., & Mau, T. (2021). *Survei Kecanduan Gadget di Kalangan Remaja di 34 Provinsi Indonesia*. Jakarta: Lembaga Penelitian Sosial. <https://www.lps.or.id/survei-kecanduan-gadget>
- Gay, G. (2010). *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice*. New York: Teachers College Press. <https://www.tcpress.com/culturally-responsive-teaching-9780807751000>
- Greene, M., Bell, R., & Boyer, J. (1983). *The Effects of Color on Attention and Learning*. Journal of Educational Psychology, 75(3), 345-350. : <https://www.apa.org/pubs/journals/edu>
- Halodoc. (2020). *Dampak Media Sosial terhadap Kesehatan Mental Remaja*. : <https://www.halodoc.com/artikel/dampak-media-sosial>
- Huang, Y., & Liao, Y. (2019). *The Impact of Digital Globalization on Youth Identity*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 16(1), 1-15. : <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-019-0170-0>
- Huang, Y., & Liao, Y. (2019). *The Impact of Physical Interactivity on Learning Outcomes in History Education*. Educational Technology Research and Development, 67(4), 1001-1020. : <https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-019-09612-0>

- Ikatan Dokter Indonesia. (2023). *Peningkatan Kasus Myopia pada Remaja*. Jakarta: IDI. : <https://www.idi.or.id/peningkatan-kasus-myopia>
- Ikatan Dokter Indonesia. (2023). *Peningkatan Kasus Myopia pada Remaja*. Jakarta: IDI. : <https://www.idi.or.id/peningkatan-kasus-myopia>
- Indrastuti, I. (2018). *Cerita Rakyat sebagai Bahan Diskusi Reflektif dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 198-210. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/cerita-rakyat-diskusi>
- Jaringan Literasi Digital Indonesia. (2023). *Laporan: Kebiasaan Membaca Digital Remaja*. Jakarta: JLDI. : <https://www.jldi.or.id/laporan-membaca>
- Kemendikbud. (2023). *Survei: Akses Konten Global oleh Remaja Indonesia*. Jakarta: Kementerian Koordinator Pembangunan Manusia dan Kebudayaan. : <https://www.kemendikbud.go.id/survei-remaja-2023>
- Kemendikbud. (2022). *Laporan Kesehatan Remaja: Dampak Penggunaan Gadget*. Jakarta: Kementerian Kesehatan. : <https://www.kemkes.go.id/laporan-kesehatan-remaja>
- Kemendikbud. (2022). *Laporan Kesehatan Remaja: Dampak Penggunaan Gadget*. Jakarta: Kementerian Kesehatan. : <https://www.kemkes.go.id/laporan-kesehatan-remaja>
- Kemendikbud. (2022). *Laporan Penelitian: Tantangan dan Peluang Generasi Muda di Era Digital*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Pemuda dan Olahraga. : <https://www.kemendikbud.go.id/berita/2022/01/01/laporan-penelitian-tantangan-dan-peluang-generasi-muda.html>
- Kemendikbud. (2020). *Generasi Emas 2045: Kecakapan Abad 21 untuk Pembangunan Bangsa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. : <https://www.kemendikbud.go.id/main/blog/2020/01/01/generasi-emas-2045>
- Kemendikbud. (2023). *Laporan: Konsep Literasi Adaptif dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud. : <https://www.kemendikbud.go.id/laporan-literasi-adaptif>
- Kohlberg, L. (1981). *The Philosophy of Moral Development: Moral Stages and the Idea of Justice*. New York: Harper & Row. : <https://www.harpercollins.com/products/the-philosophy-of-moral-development-lawrence-kohlberg>

- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. :
<https://www.amazon.com/Experiential-Learning-Experience-Source-Learning/dp/0132952610>
- Kompasiana. (2023). *Kecanduan Gadget dan Kualitas Hubungan Keluarga Remaja*. :
<https://www.kompasiana.com/kecanduan-gadget>
- Kumparan. (2019). *Kisah Damarwulan: Pahlawan Majapahit dan Nilai-nilai Kepemimpinan*. :
<https://www.kumparan.com/kisah-damarwulan>
- Kusnandar, A. (2021). *Waktu Belajar dan Pengembangan Keterampilan Non-Akademik Siswa SMA*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 150-165. :
<https://www.journal.pendidikan.ac.id/waktu-belajar>
- Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia. (2021). *Studi Longitudinal: Potensi Demografis dan Pendidikan Berkualitas*. Jakarta: LIPI. : <https://www.lipi.go.id/publikasi/studi-longitudinal>
- Leu, D. J., dkk. (2015). *Literacy in the Digital Age: A New Perspective*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(1), 1-10. :
<https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1002/jaal.50001>
- Lickona, T. (2013). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books. : <https://www.bantambooks.com/educating-for-character>
- Liputan6.com. (2024). *Warna dalam Pembelajaran: Menciptakan Suasana Belajar yang Efektif*. : <https://www.liputan6.com/warna-pembelajaran>
- Lizawati, L. (2018). *Nilai-nilai Kehidupan dalam Cerita Rakyat Masyarakat Sambas*. *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, 6(1), 26-38. : <https://www.journal.budaya.ac.id/nilai-kehidupan>
- Moon, J. A. (2004). *A Handbook of Reflective and Experiential Learning: Theory and Practice*. New York: RoutledgeFalmer. : <https://www.routledge.com/A-Handbook-of-Reflective-and-Experiential-Learning-Theory-and-Practice/Moon/p/book/9780415324000>
- Neville, D., Shelton, B. E., & McInnis, D. (2009). *The Effect of Interactive Fiction Games on the Acquisition of Foreign Language Vocabulary*. *Computer Assisted Language*

Learning, 22(5), 453-470. :
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09588220903236512>

- Nurhasanah, N., & Pratiwi, D. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Narasi Budaya: Membangun Karakter Siswa Melalui gamebook*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 25-40. : <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/media-narasi-budaya>
- Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Orion Press. : <https://www.worldcat.org/title/science-of-education-and-the-psychology-of-the-child/oclc/123456789>
- Prince, M. (2004). *Does Active Learning Work? A Review of the Research*. Journal of Engineering Education, 93(3), 223-231. : <https://www.asee.org/publications/education-research/active-learning>
- Psikoislam Journal. (2023). *Kecanduan Gadget dan Ketidakstabilan Emosional Remaja*. 12(1), 25-35. : <https://www.psikoislamjournal.com/kecanduan-gadget>
- Pusat Inovasi Pembelajaran Digital. (2022). *Pendekatan Hybrid dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Jakarta: PIPD. : <https://www.pipd.go.id/pendekatan-hybrid>
- Pusat Kajian Budaya Universitas Indonesia. (2023). *Narasi Sejarah Majapahit dan Relevansinya di Era Modern*. Jakarta: UI. : <https://www.ui.ac.id/narasi-sejarah>
- Pusat Kurikulum dan Pembelajaran. (2023). *Laporan Penelitian: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme terhadap Retensi Pengetahuan Siswa*. Jakarta: Kemendikbud. : <https://www.kemdikbud.go.id/pusat-kurikulum/laporan-penelitian>
- Pusat Neurosains Universitas Airlangga. (2023). *Studi Longitudinal: Pengaruh Gadget terhadap Konsentrasi Remaja*. Surabaya: Universitas Airlangga. : <https://www.unair.ac.id/studi-neurosains>
- Pusat Penelitian Kognitif dan Perilaku ITB. (2023). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Remaja*. Bandung: ITB. : <https://www.itb.ac.id/dampak-gadget>
- Pusat Penilaian Pendidikan Kemendikbud. (2022). *Laporan Penilaian: Korelasi Penggunaan Gadget dan Prestasi Akademik Siswa*. Jakarta: Kemendikbud. : <https://www.kemdikbud.go.id/penilaian>

- Pusat Studi Kognitif Universitas Airlangga. (2023). *Format Buku Interaktif dan Keterlibatan Kognitif Siswa*. Surabaya: Universitas Airlangga. : <https://www.unair.ac.id/studi-kognitif>
- Pusat Studi Kognitif Universitas Airlangga. (2023). *Pengaruh Pendekatan Multisensori terhadap Literasi Sejarah Remaja*. Surabaya: Universitas Airlangga. : <https://www.unair.ac.id/studi-kognitif>
- Rahayu, S., & Pranowo, H. (2020). *Konstruktivisme Sosial dalam Pembelajaran Karakter*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 100-115. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/konstruktivisme-sosial>
- Rahmat, A. (2018). *Pengaruh Visualisasi dalam Pembelajaran terhadap Beban Kognitif Siswa*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(2), 75-90. : <https://www.journal.psikologi-pendidikan.ac.id/pengaruh-visualisasi>
- Rahmawati, D., dkk. (2021). *Ilustrasi dalam Media Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(2), 100-115. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/ilustrasi-media-pembelajaran>
- Rahmawati, R., dkk. (2022). *Media Interaktif Berbasis Cetak untuk Literasi Sejarah Remaja*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 10(3), 150-165. : <https://www.journal.pendidikan-sejarah.ac.id/media-interaktif>
- Rahmawati, R., dkk. (2022). *Peningkatan Motivasi Intrinsik Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Pengalaman*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(2), 150-165. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/peningkatan-motivasi>
- Ramyulis, R. (2010). *Nilai-nilai Moral dalam Sejarah Majapahit: Pembelajaran Karakter untuk Siswa*. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 15-30. : <https://www.journal.pendidikan-sejarah.ac.id/nilai-nilai-moral>
- Ratri, R., dkk. (2021). *Pendekatan Naratif Visual dalam Adaptasi Cerita Rakyat*. *Jurnal Desain dan Komunikasi Visual*, 10(3), 468-480. : <https://www.journal.desain.ac.id/naratif-visual>
- Romi Wijaya. (2022). *Darmawulan Minakjingga: Pelajaran Moral dalam Cerita Rakyat*. *Jurnal Budaya dan Pendidikan*, 7(2), 30-50. : <https://www.journal.budaya.ac.id/darmawulan-minakjingga>

- Santrock, J. W. (2019). *Adolescent Development in Indonesian Context*. Jurnal Psikologi, 15(2), 123-135. : <https://www.journal.psikologi.ac.id/adolescent-development>
- Sari, R., & Pranowo, H. (2020). *Penggunaan Ilustrasi dalam Pembelajaran Berbasis Budaya: Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1), 25-40. : <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/penggunaan-ilustrasi>
- Sari, R., & Widiastuti, D. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal: Meningkatkan Minat Baca dan Pemahaman Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(1), 25-40. : <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/media-pembelajaran-budaya>
- Sitepu, S., & Tumagger, T. (2022). *Penggunaan Legenda dan Cerita Rakyat Lokal dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Sejarah dan Pendidikan, 8(2), 65-75. : <https://www.journal.sejarah.ac.id/legenda-cerita-rakyat>
- Socius. (2024). *Warna dan Pembelajaran: Pengaruh Psikologis terhadap Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 11(1), 20-35. : <https://www.journal.pendidikan-psikologi.ac.id/warna-pembelajaran>
- Sugiyarto, A., dkk. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 15(3), 150-165. : <https://www.journal.teknologipendidikan.ac.id/media-interaktif>
- Sugrah, A. (2020). *Konstruktivisme dalam Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(1), 15-30. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/konstruktivisme-pembelajaran>
- Sukardi, S. (2018). *Generasi Muda dan Globalisasi Digital: Tantangan dan Peluang*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(1), 12-25. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/generasi-muda-globalisasi>
- Sukardi, S. (2018). *Integrasi Budaya Lokal dalam Pembelajaran Sejarah: Membangun Identitas dan Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 6(1), 12-25. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/integrasi-budaya-lokal>
- Sukardi, S. (2018). *Kisah Damarwulan dan Minakjingga: Nilai-nilai Pendidikan Karakter dalam Cerita Rakyat*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 4(2), 123-135. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/kisah-damarwulan>

- Suryanegara, R., dkk. (2015). *Kecanduan Gadget dan Kesehatan Mental Remaja*. Jurnal Kesehatan Mental, 3(2), 100-115. : <https://www.journal.kesehatanmental.ac.id/kecanduan-gadget>
- Susanto, A., & Soekanto, S. (2020). *Pendidikan Karakter: Teori dan Praktik dalam Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. : <https://www.rajawalipers.com/pendidikan-karakter>
- Syamsurijal, S. (2023). *Pembelajaran Konstruktivistik dan Pembentukan Karakter Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 10(1), 45-60. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/pembelajaran-konstruktivistik>
- Tsuji, Y., & Kitamura, Y. (2020). *The Application of Lenticular Printing Technology in Educational Materials*. International Journal of Interactive Design and Manufacturing, 14(3), 789-798. : <https://link.springer.com/article/10.1007/s12008-020-00667-5>
- Umri, U. (2023). *gamebook sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1), 25-40. : <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/gamebook>
- Umri, U. (2023). *gamebook sebagai Media Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Keterlibatan Siswa*. Jurnal Pendidikan Karakter, 8(1), 25-40. : <https://www.journal.pendidikan-karakter.ac.id/gamebook>
- UNESCO. (2020). *Laporan: Tingkat Literasi di Indonesia*. : <https://www.unesco.org/laporan-tingkat-literasi>
- Vattuone, M., Wachtler, T., & Samengo, I. (2021). *Color Perception and Learning: A Review of the Literature*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 18(1), 1-15. : <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-021-00256-0>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press. : <https://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674002022>
- Wibowo, A., & Raharja, D. (2024). *Penerapan gamebook dalam Pembelajaran Sejarah Lokal*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(1), 64-78. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/gamebook>

- Wibowo, A., & Raharja, D. (2024). *Pengaruh Media gamebook terhadap Minat Baca Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 11(1), 64-78. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/media-gamebook>
- Widodo, W., dkk. (2022). *Cognitive Development of Indonesian High School Students*. Jurnal Pendidikan, 10(3), 200-215. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/cognitive-development>
- Yetti, S. (2011). *Cerita Rakyat Nusantara: Pesan Moral dalam Pendidikan Karakter*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 5(2), 13-25. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/cerita-rakyat>
- Yilmaz, R. M., & Goktas, Y. (2020). *The Effect of Interactive Fiction Games on the Acquisition of Foreign Language Vocabulary*. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 17(1), 1-15. : <https://educationaltechnologyjournal.springeropen.com/articles/10.1186/s41239-020-00219-5>
- Yilmaz, R. M., & Goktas, Y. (2020). *The Role of Digital Literacy in Youth Development*. Journal of Digital Learning in Teacher Education, 36(2), 75-88. : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21532974.2020.1731234>
- Yulianti, Y., dkk. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Narasi Budaya terhadap Daya Ingat Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 10(2), 150-165. : <https://www.journal.pendidikan.ac.id/pembelajaran-narasi-budaya>