

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Syahlani, & Setyorini, D. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA (TES PILIHAN GANDA). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(February), 2021. <https://doi.org/10.1080/09638288.2019.1595750><https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><http://dx.doi.org/10.1080/17518423.2017.1368728><https://doi.org/10.1016/j.ridd.2020.103766><https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1689076>
- Aisy, R., Prameswari, S. P., & Apriani, R. (2023). *Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X SMA Islam Kepanjen*. 1892–1899.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). *MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI*. 6(1), 1541–1546.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Ariessanti, H. D., Trisetyo, A., Suparta, W., & Abudurahman, E. (2020). Concept of gamification in adaptation of snake ladder online representation education covid-19. *2020 International Conference on Information Technology Systems and Innovation, ICITSI 2020 - Proceedings*, 435–442. <https://doi.org/10.1109/ICITSI50517.2020.9264961>
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian program*. Pustaka Pelajar.
- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jendelaedukasi.Id*, 01(02), 48–60. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- ASNI, U. M., & M. YUSUF SETIA WARDANA, P. A. (2022). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS 4 SD NEGERI 1 PURWOHARJO COMAL PADA MASA PEMBELAJARAN DARING MEILYANA*. 3(4), 433–441.
- Attard, C., & Holmes, K. (2019). Technology-enabled Mathematics Education. In *Technology-enabled Mathematics Education* (Issue November 2019). <https://doi.org/10.4324/9781351189392>

- Aulia, H., Manurung, L. A., Raihan, M. S., & Akila, G. N. (2023). *Pengembangan Metode Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Illustrator Dalam Pembuatan Desain Poster Pada SMK Telkom Medan*. 3(1), 32–34.
- Azahrah, F. R., Afrinaldi, R., & Fahrudin. (2021). Keterlaksanaan Pembelajaran Bola Voli Secara Daring Pada SMA Kelas X Se- Kecamatan Majalaya. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 531–538. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5209565>
- Azizatul 'uula, L., Surachmi, S., & Utaminingsih, S. (2022). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Multikultural di SDN Tambakromo 01. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(18), 262–268. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7134334>.
- Chayati, N., Sugiyo, S., & ... (2021). The Influence of Snake-Ladder Game toward Early Childhood Children's Mathematics Skills. *Journal of Primary ...*, 10(3), 373–380. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/50696>
- Choirunnisa, N. L., & Febriani, R. D. (2022). Permainan Ular Tangga Berbasis Digital Untuk Optimalisasi Latihan Soal-Soal Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 6(2), 109–115. <https://doi.org/10.26740/jp.v6n2.p109-115>
- Damayanti, S. (2023). *Metode Penciptaan Desain Kerajinan Menggunakan Adobe Illustrator*. 12(1), 54–61.
- Daniyati STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani STAI DRKHEZ Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, U. D. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Darry Prima, F., & Dartono, F. A. (2021). Perancangan Motif Batik Tulis Dengan Sumber Ide Ikon Kota Kudus “Menara Kudus.” *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 10(3), 1–12. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/arti>
- Dewi, P., Suryaning Ati, A. F., & Kharisma, A. I. (2023). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Digital pada Mata Pelajaran IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 1953–1964. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5419>
- Dwi, A., & Purwokerto, U. M. (2019). *Research and Development : Penelitian yang Produktif Dalam Dunia Pendidikan*. August. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.28521.44640>
- Faiz, A., Putra, N. P., Nugraha, F., Cirebon, U. M., Tasikmalaya, U. P., & Education, J. (2022). MEMAHAMI MAKNA TES , PENGUKURAN (MEASUREMENT), PENILAIAN (ASSESSMENT), DAN EVALUASI (EVALUATION). 10(3), 492–495.

- Febriyanti, E., Kusmarni, Y., & Ma'mur, T. (2021). Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Sejarah Daring (Studi Deskriptif Terhadap Guru Sejarah SMA Di Kota Bandung). *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 147–154. <https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.38891>
- Fitriawati, Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2023). Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Kegiatan Ekonomi Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 568–5673.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154–166. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>
- Hanifah, A. S., & Wulandari, D. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN KARANGROTO 01 KOTA SEMARANG*. 09.
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Hidayah, N. (2023). Pengembangan bahan ajar hypermedia berbasis kelora dengan model quantum teaching siswa kelas IV SD di Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara. *COLLASE (Creative of Learning Students ...)*, 06(02), 344–354. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/12756%0Ahttp://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/12756/5882>
- Hidayat, T. (2020). Kajian nilai kearifan lokal dalam tradisi Misalin: Cimaragas Kabupaten Ciamis. *Metaedukasi*, 2(1), 17–22. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi/article/view/hid21>
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Ismaya, E. A., & Santoso, S. (2019). TRADISI DANDANGAN SEBAGAI KAJIAN PEMBELAJARAN DALAM MENDUKUNG PENCAPAIAN VISI UNIVERSITAS KEBUDAYAAN (Studi pada Mata Kuliah Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial). *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 128–137. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.4202>

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6, 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124> ISSN
- Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). *Pendidikan Pancasila sebagai Pembentuk Karakter Disiplin Siswa*. 5(2020), 7497–7500.
- Kristan, R. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SDN 3 Gumulan*. 5(6), 323–327.
- Madjid, R. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Si Juara Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Tunanetra Di Mtslb/a Yaketunis Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(4), 305–314.
- Magdalena, I., Anggraini, I. A., & Khoiriah, S. (2021). Analisis Daya Pembeda, Dan Taraf Kesukaran Pada Soal Bilangan Romawi Kelas 4 Sdn Tobat 1 Balaraja. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 151–158. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219. <https://doi.org/10.31328/jointecs.v5i3.1490>
- Maulana, A. (2022). *Analisis Validitas , Reliabilitas , dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa*. 3(3), 133–139.
- Mukarromah, T. T., & Agustina, P. (2021). Gamifikasi Berbasis Aplikasi dan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(1), 18–27. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i1.33338>
- Nikmah, S., Purnomo, A., & Nisa, A. N. S. (2020). Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal (Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Jepara). *Sosiolium: Jurnal Pembelajaran IPS*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.15294/sosiolium.v2i1.41324>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Novitasari, D. A., Rahayu, A., Darmawanti, Y. P., & Rahayu, M. (2023). Increasing of Learning Activeness Through Problem Based Learning Models Aided by Digital Snakes and Ladders Game. *Proceedings of International Conference on Teacher Profession Education Yogyakarta, 29 July 2023, July*, 619–632. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/ICoTPE/article/view/880>
- Nur, N., Hanan, E., & Hasanudin, I. (2023). *Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket untuk Mengembangkan*

Motivasi dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. 4(3), 259–273.

- Praing, R., & Talakua, A. (2023). Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Proceeding Sustainable Agricultural Technology Innovation (SATI)*, 1, 65–78. <https://ojs.unkriswina.ac.id/index.php/semnas-FST/article/view/365>
- Pratiwi, A. S., & Hardini, A. T. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5682–5689. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1271>
- Priharto, Y. L. & D. N. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*. <http://www.fkip.unsyiah.ac.id/wp-content/uploads/2015/06/Hasil-Tes-Online-2015.pdf>
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Putra, N. S. C., Sulistyowati, P., & ... (2020). Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(2), 336–344. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/551>
- Putu, N., & Prastya, C. (2022). *Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar*. 3(2), 131–140.
- Rahayu, S., Ismaya, E. A., & Kironoratri, L. (2023). *Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Modul Bahasa Indonesia*. 08(September).
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis PBL (Problem Based Learning) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733–2745. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759>
- Ramadhani, R., & Fauziah, S. (2024). Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar terhadap Aplikasi Canva. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 1(3), 36–45.
- Samudro, K. H. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA EDUKATIF (ULTADU) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI PUREN*. 7823–7830.

- Sanaky, M. M., Saleh, L. M., & Titaley, H. D. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. 11(1), 432–439.
- Sangiddah, S., Leksono, I. P., & Rusmawati, R. D. (2023). The Influence of Snakes and Ladders Game Media, Concrete Media and Initial Skills on Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 624. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i3.7723>
- Sanusi, A., Yahya, F., & Haq, A. (2021). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Adobe Animate CC di Sekolah Pendahuluan. 18(1), 1–14.
- Saputri, H. A., Zulhijrah, Larasati, N. J., & Shaleh. (2023). Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 2986–2995.
- Septiani, M., Zain, M. I., & Hasnawati. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. 6(1).
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Siregar, A., Islam, U., & Utara, S. (2024). Pemanfaatan Media Digital dalam Proses Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu di Sekolah Dasar Kak Seto. 4(1), 17–22.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet.
- Sulhani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS V SDN 29 AMPENAN Siti. 09.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR. 2(1).
- Suyuti, S., Ekasari Wahyuningrum, P. M., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Ayu Lia Rusmayani, N. G. (2023). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2908>

- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Syam, S. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS DISCOVERY LEARNING PADA MATERI ANIMALIA DI SMA NEGERI 2 LUWU. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 452–457.
- Tjandi, Y., & Mapeasse, M. Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Untuk Anak Disleksia di SMPN 2 Polongbangkeng Utara Kabupaten Takalar*. 4(2), 17–20.
- Trivaika, E., Senubekti, M. A., & Belakang, L. (2022). *Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android*. 16, 33–40.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Wandini, R. R., Damanik, E. S. D., Daulay, S. H., & Iskandar, W. (2021). the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History “Fathu Mecca” At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(1), 167–178. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v13i1.637>
- Waruwu, M. (2023). *Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. 7, 2896–2910.
- Wedastuti, N. ketut. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS LITERASI MODEL PISA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 459–471. <https://doi.org/http://doi.org/10.31800/jtp.kw.v11n1.p459--471>
- Wisnu Putra Wijaya, H. G. S. (2021). *Adobe Illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional (Andi 2011: 2). Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat membantu kel*. 2(1), 1–10.
- Withasari, Y., & Risma. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal di TK Babel Kids Pangkalpinang. *LETERNAL: Learning and Teaching Journal*, 3(2), 80–89. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v3i2.2448>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.

Zaiyar, M., Khaulah, S., Fitri, H., & Jannah, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7(3), 2369–2375. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.5370/http>

Zaviti, E. D. Lou. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS QR CODE PETUALANGAN PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. 2024, 2579–2593.

