



## **Pengaruh Permainan Edukatif Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 0507 Latong**

**Irma Sari Daulay**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Dede Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Lia Arifah Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Sakinah Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Siti Amalia Pasaribu**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Siti Azizah Nasution**

Institut Agama Islam Padang Lawas

**Saima Henti Hasibuan**

Institut Agama Islam Padang Lawas

Alamat: Jl. Kihajar Dewantara, Psr Sibuhuan, Kec. Barumun, Kabupaten Padang Lawas,  
Sumatera Utara

Korespondensi penulis: [irmasaridaulay5@gmail.com](mailto:irmasaridaulay5@gmail.com)

**Abstract.** *The background of this study stems from the low learning outcomes of students on fraction material at SD Negeri 0507 Latong, which is largely caused by teacher-centered instruction and the limited use of interactive digital media. This study aims to determine the effect of digital educational games on the learning outcomes of fifth-grade students. A quantitative approach was employed, with data collected through pretests, posttests, questionnaires, documentation, and interviews. Data were analyzed using simple linear regression. The findings show a significant increase in students' posttest scores compared to their pretest results, along with positive student responses toward the use of digital educational games. The coefficient of determination of 52.5% indicates that digital media contributes strongly to improving learning outcomes. In conclusion, digital educational games are effective learning tools for enhancing students' understanding of fractions and can serve as an innovative alternative to conventional teaching methods in elementary schools.*

**Keywords:** *Learning outcomes, Digital Educational Games, Improvement*

**Abstrak.** Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan di SD Negeri 0507 Latong, terutama karena pembelajaran masih berpusat pada metode ceramah dan minimnya penggunaan media digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif digital terhadap hasil belajar siswa kelas V. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa pretest, posttest, angket, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada nilai posttest dibandingkan pretest, serta respons positif siswa terhadap penggunaan permainan edukatif digital. Koefisien determinasi sebesar 52,5% menunjukkan bahwa media digital memberikan kontribusi kuat terhadap peningkatan hasil belajar. Kesimpulannya, permainan edukatif digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan dan layak dijadikan alternatif metode pembelajaran di sekolah.

**Kata kunci:** Hasil belajar, Permainan Edukatif Digital, Peningkatan

## LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan banyak dampak, salah satunya dalam dunia pendidikan (Hakim & Yulia, 2024). Siswa sekolah dasar kini semakin akrab dengan berbagai perangkat digital seperti tablet dan smartphone. Fenomena ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satunya melalui permainan edukatif digital.

Pendidikan memiliki makna yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya (Zuschaiya & Kusherawati, 2025). Sementara itu, dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Peneliti berpendapat bahwa pendidikan adalah proses pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan yang dilakukan secara berkelanjutan sejak usia dini, agar peserta didik mampu menjadi individu yang cerdas, mandiri, dan bertanggung jawab dalam kehidupan. Pendidikan tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melalui berbagai media, termasuk media digital.

Hasil belajar merupakan tolok ukur sejauh mana siswa telah memahami dan menguasai materi pembelajaran. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Widarti, hasil belajar adalah perubahan dalam diri siswa yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah mengikuti proses pembelajaran (Widarti, 2021). Penulis mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan positif pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa setelah mengalami proses pembelajaran, yang dapat dilihat melalui peningkatan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, serta partisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Hasil observasi awal di SD Negeri 0507 Latong menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan memahami materi Matematika, terutama pada topik pecahan. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai pretest serta rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Beberapa penyebab utama yang teridentifikasi yakni guru masih menggunakan metode ceramah secara dominan tanpa memanfaatkan media pembelajaran interaktif, siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi, media digital belum dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran serta minimnya pelatihan guru dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, peneliti mengusulkan penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan edukatif digital, yang menggabungkan teknologi dengan pendekatan pembelajaran aktif dan menyenangkan. Metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) merupakan metode yang menggunakan permainan sebagai media utama dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas interaktif.

Menurut Lensi dkk (2025), permainan digital dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa karena unsur interaktif dan visual yang dimilikinya. (Lensi at al, 2025). Sedangkan menurut Andari (2020), media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan pemahaman konsep (Andari, 2020). Dalam konteks ini, permainan edukatif digital dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang menjembatani dunia hiburan dengan dunia pendidikan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Edukatif Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 0507 Latong".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 0507 Latong, yang terletak di Kecamatan Lubuk Barumun, Kabupaten Padang Lawas, Provinsi Sumatera Utara. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif karena data yang dikumpulkan dan dianalisis berbentuk angka-angka yang diolah secara statistik. Tujuan utama penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya dan melihat hubungan antara variable (Priadana & Sunarsi, 2021). Populasi adalah seluruh subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran penelitian. Menurut Sugiyono (2017), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2017).

Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 0507 Latong, Kecamatan Lubuk Barumun, Kabupaten Padang Lawas, tahun ajaran 2024/2025. Total jumlah siswa kelas V di sekolah tersebut adalah 30 orang, yang terbagi ke dalam dua kelas paralel, yaitu kelas V A dan V B. Kedua kelas ini memiliki karakteristik yang serupa dalam hal kurikulum, materi pelajaran, dan latar belakang sosial siswa, sehingga layak dijadikan populasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan secara langsung di lapangan, yaitu di SDN 0507 Latong. Selain tes, kami juga menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrumen tambahan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media edukatif digital Setelah angket dan tes diberikan, kami mengumpulkan kembali lembar jawaban siswa untuk dianalisis. Pengumpulan data dilakukan secara langsung setelah waktu pengerjaan selesai, guna menghindari hilangnya data atau pengaruh pihak luar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

### **1. Angket**

Angket digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan permainan edukatif digital dalam pembelajaran. Angket disusun dalam bentuk skala Likert dengan empat pilihan jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Angket berisi sejumlah pernyataan yang mencakup aspek-aspek seperti:

- a. Minat siswa dalam mengikuti pembelajaran,
- b. Keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung,
- c. Persepsi siswa terhadap media permainan edukatif digital,
- d. Dampak penggunaan media digital terhadap pemahaman materi.

Angket diberikan kepada siswa kelompok eksperimen setelah proses pembelajaran selesai.

### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data penunjang berupa:

- a. Jumlah siswa dalam kelas
- b. Daftar hadir siswa
- c. Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- d. Nilai pretest dan posttest siswa

Dokumentasi kegiatan pembelajaran (berupa foto atau catatan lapangan)

### **3. Wawancara**

PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
SD NEGERI 0507 LATONG

Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas sebagai data pendukung, guna memperoleh informasi tambahan mengenai pelaksanaan pembelajaran dan tanggapan guru terhadap penggunaan permainan edukatif digital.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, maka setelah data terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan rumus korelasi Product Moment.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 0507 Latong dengan melibatkan siswa kelas V sebanyak 30 orang. Kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan permainan edukatif digital sebagai media pembelajaran untuk materi pecahan. Sebelum dan sesudah perlakuan, siswa diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar.

Berikut adalah hasil pretest dan posttest siswa kelas eksperimen:

**Tabel 1. Hasil Pretest Dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Pretest	Posttest	Keterangan
1	Ahmad Pratama	51	58	Naik
2	Siti Nurhaliza	55	61	Naik
3	Budi Santoso	65	83	Naik
4	Indah Permata	48	61	Naik
5	Wahyu Hidayat	56	71	Naik
6	Rina Marlina	55	68	Naik
7	Yoga Prasetyo	61	69	Naik
8	Lestari Ayu	57	74	Naik
9	Taufik Ramadhan	54	70	Naik
10	Anisa Rahmah	64	70	Naik
11	Bayu Saputra	54	62	Naik
12	Dina Kartika	54	74	Naik
13	Fadli Harahap	65	75	Naik
14	Melati Sari	49	62	Naik
15	Rizki Maulana	52	60	Naik
16	Putri Amanda	51	62	Naik
17	Andre Saputra	62	67	Naik
18	Yuni Safitri	61	68	Naik
19	Rahmat Saleh	47	56	Naik
20	Lina Oktavia	61	77	Naik
21	Fajar Ramadhan	51	62	Naik
22	Tari Ramadhani	57	64	Naik
23	Iqbal Hakim	64	75	Naik
24	Nia Sari	51	61	Naik
25	Yudha Prasetya	48	59	Naik
26	Mega Ayuningtyas	52	57	Naik
27	Zaki Firdaus	62	68	Naik
28	Ratna Dwi	52	72	Naik
29	Hendra Wijaya	64	70	Naik
30	Silvi Azzahra	53	72	Naik

*(Sumber: Hasil Perhitungan Nilai Tes Pretest Keaktifan Belajar Siswa)*

Berdasarkan tabel di atas, seluruh siswa mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media permainan edukatif digital.

### Distribusi Frekuensi

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi soal *Pretest***

Kelas	Interval	F	$F_k$	$X_i$	Presentasi
1	47-49	4	4	47,5	13,3 %
2	50-52	7	11	50,5	23,3 %
3	53-55	6	17	53,5	20 %
4	56-58	3	20	56,5	10 %
5	59-61	3	23	59,5	10 %
6	62-65	7	30	62,5	23,4 %
	Jumlah	30	-	-	100 %

Dari data Distribusi Frekuensi *pretest* diatas dapat dilihat bahwa banyak kelas adalah 6 kelas, panjang interval tiap kelas adalah 3 interval. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai rata-rata dari tes *pretest* sebesar 55,87, median dari tes *pretest* sebesar 54,5, modus dari tes *pretest* sebesar 51, dan standar deviasi dari tes *pretest* sebesar 5,667. Pada tabel I.5 dapat dilihat bahwa terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai rendah dengan interval 47-49 dengan persentasi 13,3 % dan 7 siswa yang memperoleh nilai tertinggi dengan interval 80-87 dengan pertentasi 23,4 %.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi soal *Post test***

Kelas	Inteval	F	$F_k$	$X_i$	Presentasi
1	56-60	5	5	57	16,7 %
2	61-65	8	13	63	26,6 %
3	66-70	8	21	68	26,6 %
4	71-74	5	26	72	16,8 %
5	75-79	3	29	77	10 %
6	80-83	1	30	82	3,3 %
	Jumlah	30			100 %

Berdasarkan hasil pengumpulan data, diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 66,93. Median *posttest* sebesar 68. Modus *posttest* sebesar 62. Standar deviasi *posttest* sebesar 6,731. Dalam tabel diatas terdapat 5 siswa yang memiliki nilai terendah yaitu interval 56-60 dengan persentase 16,7 % dan 1 siswa yang memiliki niali tertinggi yaitu interval 80-83 dengan persentase 3,3 %. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada keaktifan belajar siswa karena nilai siswa keseluruhan bertambah pada pembelajaran tematik kelas III di SD Negeri 0507 Pasar Latong.

### Uji Homogenitas

Melakukan uji homogenitas, yakni untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi mempunyai kondisi yang sama ketika perlakuan. Adapun uji homogenitas yang digunakan adalah uji F. Dengan kriteria pengujian data homogenitas data homogeny jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  pada taraf kepercayaan  $\alpha = 0,05$ . Penulis dalam pengujian homogenitas ini menggunakan bantuan *software Program IBM SPSS Statiscis*. Adapun hasil yang diperoleh dapat disajikan sebagai berikut:

**Tabel 4. Test Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1,036	1	58	0,313
	Based on Median	0,904	1	58	0,346
	Based on Median and with adjusted df	0,904	1	57,078	0,346
	Based on trimmed mean	1,126	1	58	0,293

Dari table I.7 diperoleh nilai sig 0,293, ini menunjukkan bahwa  $0,293 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa varians data nilai keaktifan belajar siswa adalah homogen.

### Uji Regresi Linier

Untuk mengetahui apakah data variabel bebas (X) linier terdapat data variabel terikat (Y), dilakukan dengan uji regresi linier sederhana dengan persamaan sabagai berikut:

**Tabel 5. Uji Regresi Linier Variable Entered/Removed<sup>a</sup>**

<i>Variable Entered/Removed<sup>a</sup></i>			
Model	Variables Entered	Variables Removed	Metode
1	<i>Metode Picture</i>		<i>Enter</i>
a. Dependent Variable : Permainan Edukatif Digital			
b. All requested variable entered			

Output bagian pertama (*Variable Entered/remove*): Tabel di atas menjelaskan tentang variable yang dimasukkan serta metode yang digunakan. Dalam hal ini variabel yang dimasukkan adalah variabel Permainan Edukatif Digital sebagai variabel independent dan hasil belajar sebagai variabel dependen dan metode yang digunakan adalah metode enter.

**Tabel 6. Uji Regresi Linier Model Summary**

Model Summary				
Metode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,725 <sup>a</sup>	0,525	0,508	3,974
a. Predictors: (Constant), Permainan Edukatif Digital				

Output bagian kedua (Model Summary) : Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi/hubungan (R) yaitu 0,508. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,525 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Permainan Edukatif Digital) terhadap variabel terikat (Hasil belajar siswa) adalah sebesar 52,5 %.

**Tabel 7. Uji Regresi Linier Anova**

<i>ANOVA<sup>a</sup></i>						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regressi on	489.225	1	489.225	30,975	0,000 <sup>b</sup>
	Residual	442.242	28	15.794		
	Total	931.467	29			

a. Dependent Variable : Hasil Belajar

b. Predictors: (Constant), Permainan Edukatif Digital

Output bagian ketiga (ANOVA): Dari *output* tersebut diketahui bahwa dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X atau dengan kata lain ada pengaruh variabel permainan Edukatif Digital (X) terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

**Tabel 8. Uji Regresi Linier *Coefficients<sup>a</sup>***

Model		Unstandardized Coefficients		Standard ized Coefficients	T	Sig.
		B	Std.Error	Beta		
1	(Constant)	15.023	7,374		2,037	0,051
	Permainan Edukatif Digital	0,610	0,110	0,725	5,565	0,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar

Output bagian keempat (Coefficients): Diketahui nilai Constant (a) sebesar 15,023, sedangkan nilai permainan Edukatif digital (b/koeffisien regresi) sebesar 0,610, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 15,023 + 0,610X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan :

1. Kostanta sebesar 15,023, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah 15,023.
2. Koeffisien regresi X sebesar 0,610 menyatakan bahwa penambahan 1 % nilai permainan edukatif digital, maka nilai hasil belajar siswa bertambah sebesar 0,610. Koeffisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Pengambilan keputusan dalam Uji Regresi Sederhana :

- a) Berdasarkan nilai signifikansi : dari  $T_{tabel}$  Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,005$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel permainan Edukatif Digital (X) berpengaruh terhadap variabel Hasil Belajar Siswa (Y).
- b) Berdasarkan nilai t : diketahui nilai  $Thitung$  sebesar  $5,565 > T_{tabel} 2,042$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel permainan Edukatif Digital (X) berpengaruh

terhadap variabel Hasil Belajar (Y).

Catatan : cara mencari  $T_{tabel}$

$$T_{tabel} = (a / 2 : n-k-1)$$

$$= (0,05 / 2 : 30-1-1)$$

$$= (0,025 : 29) \text{ [dilihat pada distribusi nilai } T_{tabel}]$$

$$= 2,042$$

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukatif digital. Rata-rata nilai posttest lebih tinggi dibandingkan dengan pretest. Hal ini menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat membantu siswa memahami materi pecahan dengan lebih mudah dan menyenangkan. Selain itu, tanggapan siswa melalui angket juga menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran berbasis permainan karena lebih menarik dan tidak membosankan.

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara metode pembelajaran edukatif digital dan peningkatan hasil belajar siswa. Dengan kata lain, ketika metode edukatif digital diterapkan, keaktifan belajar siswa cenderung meningkat secara signifikan.

Hal ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran tersebut memang berperan dalam membantu meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga berdampak positif pada hasil yang dicapai. Metode ini memberikan stimulasi yang efektif untuk memotivasi siswa agar lebih aktif.

Pengujian statistik yang dilakukan mengkonfirmasi bahwa pengaruh metode edukatif digital terhadap hasil belajar bukanlah kebetulan atau faktor lain, melainkan suatu hubungan yang nyata dan dapat dipercaya secara ilmiah. Ini memberikan bukti kuat bahwa metode tersebut efektif diterapkan dalam konteks pendidikan.

Penerapan metode pembelajaran edukatif digital dapat dijadikan strategi yang tepat untuk meningkatkan performa belajar siswa, sehingga pihak sekolah dan pendidik dapat mempertimbangkan penggunaan metode ini sebagai alternatif atau pelengkap metode konvensional.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan edukatif digital berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 0507 Latong pada materi pecahan. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai posttest siswa setelah menggunakan media digital dalam proses pembelajaran. Terhadap guru disarankan untuk menggunakan media permainan edukatif digital dalam proses pembelajaran sebagai alternatif metode yang menyenangkan dan interaktif. Diharapkan bagi siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran digital dengan baik dan tetap semangat dalam belajar. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan teknologi pembelajaran dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan bagi guru. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan variabel atau jenjang yang berbeda.

## DAFTAR REFERENSI

- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>

- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). DAMPAK TEKNOLOGI DIGITAL TERHADAP PENDIDIKAN SAAT INI. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Nganjuk, S. P. (2025). *PENERAPAN GAME EDUCAPLAY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL*. 20(April), 78–84.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF* (1st ed.). Pascal Books.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*.
- Widarti, T. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pengukuran Berbagai Besaran Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Metode Smart Learning Siswa kelas VII C SMP Negeri 1 Peurwodadi Semester 1 Tahun pelajaran 2014/2015. *Universal Journal*, 7(2), 13.
- Zuschaiya, D., & Kusherawati, R. (2025). Peran Guru Dalam Mengoptimalkan Pembentukan Karakter Peserta Didik Anak Usia Dini Di Lingkungan Sekolah. *MAANA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 42–57.  
<https://doi.org/10.52166/mjpiaud.v3i2.8672>