

**PENGARUH MEDIA DIGITAL QREATIF.ID TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI 76 PALEMBANG**

Dhea Puspita Sari<sup>1</sup>, Jayanti<sup>2\*</sup>, David Budi Irawan<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Corresponding author: [jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com)<sup>2\*</sup>

[1dheapuspitawd@gmail.com](mailto:1dheapuspitawd@gmail.com), [3davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id](mailto:3davidbudi.irawan@univpgri-palembang.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study focuses more on digital media qreatif.id which is a digital media platform that provides various learning materials that make the learning process more interactive, quality, and easily accessible from various digital devices. The purpose of this study was to determine whether there was a significant influence on the learning outcomes of grade IV students of SD Negeri 76 Palembang who were taught using digital media qreatif.id. This study used an experimental method, namely Quasi Experimental Design with the type of Nonequivalent Control Design. The test consists of 20 multiple choice questions. The sample in this study consisted of two classes, namely the experimental class is a class with learning using digital media qreatif.id, and the control class is a class with learning without using digital media qreatif.id. The data collection techniques used in this study were tests and documentation and for data analysis in this study using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the digital media qreatif.id has a significant effect on the learning outcomes of mathematics on the material of quadrilateral plane shapes in grade IV of SD Negeri 76 Palembang. The effect can be seen from the results of the hypothesis testing which obtained  $t_{count} = 4.070 > t_{table} = 2.008$ , therefore  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

*Keywords: Learning outcomes, Digital Media, Qreatif.id*

**ABSTRAK**

Media digital adalah media yang digunakan sebagai alat untuk menerima dan menyampaikan informasi melalui platform digital, terkait dengan perangkat internet dan setara dengan penggunaan teknologi di dalamnya. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan media digital *qreatif.id* yang mana media digital ini merupakan sebuah platform yang menyediakan macam-macam materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, berkualitas, dan mudah diakses dari berbagai perangkat digital. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 76 Palembang yang diajar dengan menggunakan media digital *qreatif.id*. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yaitu *Quasi Eksperimen Design* dengan jenis *Nonequivalent Control Design*. Tes terdiri dari 20 soal yang berbentuk pilihan ganda. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen merupakan kelas dengan pembelajarannya menggunakan media digital *qreatif.id*, dan kelas kontrol merupakan kelas dengan pembelajarannya tanpa menggunakan media digital *qreatif.id*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian

ini yaitu tes dan dokumentasi serta untuk analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media digital *qreatif.id* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar segiempat pada kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Pengaruhnya dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} = 4.070 > t_{tabel} = 2,008$ , maka  $H_0$  dinyatakan ditolak dan  $H_a$  diterima.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Digital, *Qreatif.id*

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan formal di Indonesia diatur oleh pemerintah dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Seperti yang dikemukakan dalam perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003, bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Pristiwanti, 2022, h. 7912). Peran guru dalam pengelolaan kelas sangat penting karena berpengaruh besar terhadap kondisi peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran (Tri, Jayanti, & Suryani, 2024, h. 148). Dalam pembelajaran formal, terdapat

berbagai macam pelajaran yang dapat dipelajari dan juga terdapat beberapa tingkatan jenjang pendidikan, yaitu salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasar pada perkembangan modern yang berkembang pesat, seperti perkembangan dibidang teknologi informasi (Jayanti, dkk., 2023, h.16).

Di tingkat sekolah dasar saat ini, umumnya guru masih menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional, seperti menggunakan papan tulis, buku, serta jarang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. Metode yang kerap digunakan oleh guru antara lain ceramah, diskusi kelompok, dan tanya jawab, sehingga membuat siswa kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung (Munifah, Jayanti, & Suryani, 2024, h. 3397). Pembelajaran Matematika

banyak ragamnya dan cara metode penyelesaiannya, (Jayanti, 2024; Jayanti, 2023; Jayanti;2022, Jayanti 2021).

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di kelas IV SD Negeri 76 Palembang diketahui bahwa masih terdapat beberapa guru yang belum pernah memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran yang diterapkan lebih berpusat pada guru sehingga membuat siswa kurang aktif serta bosan di dalam kelas serta membuat suasana pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Kondisi ini dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari 26 siswa terdapat 16 siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran matematika yakni di bawah 65. Inilah sebabnya mengapa perlu inovasi baru dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran digital interaktif untuk memudahkan siswa memahami dan meningkatkan hasil pembelajaran di kelas.

Salah satu alternatif yang bisa dimanfaatkan oleh guru khususnya di SD Negeri 76 Palembang dalam

mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengimplementasikan media digital *qreatif.id*.

Media pembelajaran digital *qreatif.id* saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus meneliti pengaruh penggunaan media *qreatif.id* terhadap hasil belajar siswa. Akan tetapi media ini hampir sama dengan media interaktif lainnya seperti, *kahoot*, *wordwall*, *powtoon* dan *ruangguru* yang merupakan media pembelajaran digital berbasis interaktif dengan menyediakan pembelajaran yang menarik seperti materi, soal, simulasi, dan kuis. Hal ini menunjukkan bahwa topik ini masih minim kajian, sehingga penelitian ini dilakukan sebagai upaya memberikan wawasan baru mengenai efektivitas media *qreatif.id* dalam meningkatkan hasil belajar.

Platform edukasi *qreatif.id* merupakan aplikasi yang menyediakan macam-macam materi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, berkualitas, dan mudah diakses dari berbagai perangkat digital (Inafazri, & Formen, 2024, h. 843). *Qreatif.id* adalah sebuah platform edukasi digital yang menawarkan berbagai fitur unggulan seperti gim edukasi, modul

interaktif, simulasi, dan virtual lab, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Nurhayati, dkk., 2024, h. 138).

Media pembelajaran *qreatif.id* menjadi salah satu media yang sangat baik dalam mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar dan cukup efektif dalam membantu siswa memahami konsep perubahan energi pada pembelajaran IPAS (Somo, & Kiptiyah, 2024).

Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah dan matematika seperti melalui simulasi, animasi dan permainan edukatif. Misalnya terdapat materi atau modul yang menjelaskan tentang tata surya dengan visualisasi 3D, permainan interaktif untuk belajar matematika dasar, hingga laboratorium virtual untuk eksperimen kimia seperti metode laboratorium asam-basa dan pengamatan struktur molekul. Semua ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran interaktif melalui platform *qreatif.id*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji apakah terdapat pengaruh media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 76 Palembang. Untuk itu rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 76 Palembang?.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 76 Palembang yang berlokasi di Jl. K.H. Wahid Hasyim, Lorong Terusan 1, Kelurahan 5 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu 1, Kota Palembang Sumatera Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 76 Palembang sejumlah 53 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan seluruh total populasi yang ada sejumlah 53 siswa menggunakan teknik total sampling.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif eksperimen semu atau (*Quasi Eksperimen Design*) dengan jenis *Nonequivalent Control Design*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$O_1$	$x$	$O_2$
$O_3$		$O_4$

Penelitian ini menggunakan dua kelompok yakni Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media digital *qreatif.id* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau tanpa menggunakan media digital *qreatif.id*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada kedua kelas setelah masing-masing menerima pembelajaran. Tes yang digunakan berupa pilihan ganda sebanyak 20 soal. Tes diberikan kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak dua kali yakni pretest dan posttest. Pretest diberikan untuk mengetahui kemampuan awal sebelum diberikan pengajaran menggunakan media digital *qreatif.id*. Selanjutnya untuk dokumentasi peneliti menggunakan dokumen-dokumen yang terkait dengan topik penelitian ini.

Teknik analisis data yang digunakan berupa uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal ataukah tidak. Uji normalitas dilakukan melalui *Kolmogorov - Smirnov* dengan berbantuan SPSS.

Sedangkan uji homogenitas untuk mengetahui apakah data dari kedua sampel homogen. Selanjutnya untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan peneliti menggunakan uji independent sample t test dengan membandingkan nilai posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis sebelumnya yang telah dirumuskan mengenai ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar siswa. Kriteria hipotesis yang digunakan yakni menggunakan perbandingan thitung dan ttabel. Jika thitung lebih besar dari ttabel maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang dan sebaliknya jika thitung lebih kecil maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima.

Artinya tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media digital qreatif.id terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Sebelum mengimplementasikan penggunaan media digital qreatif.id peneliti memberikan pretest kepada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar segiempat.

Pretest ini bertujuan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang relatif seimbang. Soal-soal yang diberikan pada tahap pretest disusun berdasarkan indikator capaian pembelajaran yang relevan dengan materi penelitian. Berikut adalah rata-rata hasil pretest siswa dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 1 Rata-rata Hasil Pretest Siswa  
Kelas Eksperimen dan Kontrol**

<b>Kelas</b>	<b>n</b>	<b>Rata-rata</b>
Eksperimen	26	39,03
Kontrol	27	37,22

Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh oleh siswa kelas eksperimen adalah sebesar 39,03, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai sebesar 37,22. Nilai tersebut mencerminkan bahwa secara umum, kemampuan awal kedua kelompok berada pada tingkat yang hampir setara, sehingga memungkinkan perbandingan yang adil dalam menganalisis efektivitas perlakuan yang diberikan.

Setelah tahap pretest dilakukan, masing-masing kelas diberikan perlakuan (treatment) yang berbeda sesuai dengan desain penelitian. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media digital qreatif.id, yang merupakan platform pembelajaran interaktif berbasis digital. Media ini dirancang untuk mendukung proses belajar siswa melalui konten visual, animasi, dan latihan soal yang menarik serta sesuai dengan kurikulum.

Sementara itu, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional tanpa menggunakan media digital qreatif.id. Pembelajaran di kelas kontrol tetap mengacu pada kurikulum yang sama, namun disampaikan dengan

pendekatan biasa yang digunakan guru di kelas, seperti tanya jawab, dan latihan soal di buku.

Pemberian treatment ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil belajar antara siswa yang mendapatkan pengalaman belajar melalui media digital interaktif dengan siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran dengan perlakuan yang berbeda diberikan kepada kedua kelas, dilakukan posttest guna mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah proses pembelajaran. Posttest diberikan kepada siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol dengan menggunakan instrumen soal yang sama dengan pretest.

Tujuan utama dari posttest ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas perlakuan (treatment) yang telah diberikan, baik penggunaan media digital kreatif.id di kelas eksperimen maupun metode konvensional di kelas kontrol, terhadap hasil belajar siswa. Berikut adalah rata-rata hasil posttest siswa dari kelas eksperimen dan kontrol.

**Tabel 2 Rata-rata Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	n	Rata-rata
Eksperimen	26	83,07
Kontrol	27	73,70

Hasil posttest menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai pada kedua kelas. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen mencapai 83,07, sedangkan di kelas kontrol sebesar 73,70. Peningkatan nilai yang signifikan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa. Hal ini terlihat lebih jelas pada kelas eksperimen, dimana siswa yang menggunakan media digital interaktif mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol.

### **Uji Normalitas**

Untuk memastikan bahwa data pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas menggunakan uji Liliefors. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kedua kelas dinyatakan sebagai berikut:

**Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas**

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest A (Kontrol)	.135	27	.200*	.954	27	.265
	Posttest A (Kontrol)	.143	27	.167	.936	27	.096
	Pretest B (Eksperimen)	.150	26	.139	.950	26	.232
	Posttest B (Eksperimen)	.190	26	.016	.927	26	

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output SPSS tersebut dapat dilihat bahwa dibagian *Kolmogorov – Smirnov* nilai sig dari keempat kelompok *Pretest* Kontrol (0,200), *Posttest* Kontrol (0,167), *Pretest* Eksperimen (0,139), dan *Posttest* Eksperimen (0,16) lebih besar > dari 0,05 berdasarkan kriteria pengujian maka  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat ditarik kesimpulan jika data yang diperoleh dari uji normalitas data tersebut berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Uji homogenitas untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan uji kesamaan dua varians, untuk selengkapnya perhitungan uji homogenitas tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Test of Homogeneity of Variance**

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil Belajar	Based on Mean	1.719	1	51	.196
	Based on Median	1.724	1	51	.195
	Based on Median and with adjusted df	1.724	1	50.012	.195
	Based on trimmed mean	1.695	1	51	.199

Berdasarkan tabel diatas, nilai *levene* yang tercantum pada baris *Based on Mean* adalah 0,1719 dengan nilai signifikasi 0,196 > dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat kesamaan varians antar kelompok, sehingga data dinyatakan homogen.

### Uji Hipotesis

Dari hasil perhitungan dengan menggunakan program SPSS 26 diperoleh sebagai berikut:

**Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis**

		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	1.719	.196	-4.070	51	.000
	Equal variances not assumed			-4.050	47.149	.000

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Atau diperoleh nilai signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar matematika siswa antara kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media digital *qreatif.id* dan kelas tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan media digital *qreatif.id*. Atau dapat juga dilihat dari nilai  $t_{hitung} = -4.070 > t_{tabel} = 2,008$  maka  $H_0$  ditolak, dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan antara hasil belajar matematika siswa yang menggunakan media digital *qreatif.id* dan tanpa menggunakan media digital *qreatif.id* tersebut.

Sejalan dengan temuan kajian terdahulu oleh (Siti Aisyah Inafazri, Ali Formen, tahun 2024), Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa skor rata-rata *pretest* adalah 28,00 dan *posttest* meningkat menjadi 46,16 setelah penggunaan game edukasi digital. Uji normalitasnya juga menunjukkan data berdistribusi normal, sedangkan untuk uji *N-Gain Score* menghasilkan nilai rata-rata 0,91 yang tergolong dalam kategori tinggi. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti adanya pengaruh secara signifikan dari penggunaan game edukasi digital terhadap kemampuan berhitung anak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan digital yang tepat dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini secara signifikan.

Hal ini sama juga dengan penelitian yang dilakukan oleh (Somo,

Siti Maryatul Kiptiyah, 2024), Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Pictorial Riddle berbantuan *Qreatif* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan model ekspositori berbantuan PPT Canva. Ditunjukkan dengan nilai N-Gain pada kelas eksperimen yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Model pembelajaran *Pictorial Riddle* berbantuan *Qreatif* juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan aktif siswa yang ditunjukkan dari hasil angket dan pengamatan observer. Data hasil uji-t menunjukkan bahwa Model pembelajaran *Pictorial Riddle* berbantuan *Qreatif* pada materi perubahan energi berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Wonosari 01. Dengan demikian, model pembelajaran inkuiri tipe *Pictorial Riddle* berbantuan aplikasi *Qreatif* terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman konsep dan aktivitas belajar siswa kelas III SDN Wonosari 01 pada pembelajaran IPAS materi perubahan energi.

Pernyataan ini sesuai dengan yang dikatakan oleh (Siregar, & Sumantri, 2024, h. 19) bahwa media digital merupakan salah satu pilar utama industri hiburan dan pemanfaatannya di dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Jadi dapat disimpulkan dalam konteks pendidikan, media digital dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna seperti dengan tampilan visual, audio, animasi, hingga simulasi interaktif, serta media digital ini dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Oleh karena itu, penggunaannya dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Maka dari itu, penelitian ini menguraikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Fakta tersebut menunjukkan bahwa penerapan media digital *qreatif.id* dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih variatif, tidak membosankan, dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media digital

*qreatif.id*, yang awalnya menunjukkan hasil belajar siswa yang rendah, berhasil meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media digital *qreatif.id* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar antara kedua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media digital *qreatif.id* adalah sebesar 73,70 sedangkan untuk nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media digital *qreatif.id* sebesar 83,07.

Selain itu, hasil pengujian hipotesis diperoleh  $t_{hitung} = 4.070 > t_{tabel} = 2,008$  yang menandakan bahwa ada pengaruh yang signifikan dan  $H_0$  dinyatakan ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa, dengan menggunakan media digital *qreatif.id* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar

matematika kelas IV SD Negeri 76 Palembang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Inafazri, S. A., & Formen, A. (2024). Pengaruh Permainan Edukasi Digital " Qreatif Edukatif " Terhadap Perkembangan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia 4-5 Tahun. 5.
- Jayanti, dkk. 2024. Designing PISA-based numeracy problem on shape and space using Palembang tourism during Covid-19 context. AIP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024).  
<https://doi.org/10.1063/5.0201035>
- Jayanti, M. P., Zulkardi, M. I., Putri, R. I. I., & Hartono, Y. (2023). *Numerasi pembelajaran matematika SD berbasis E-Learning*. Bening Media Publishing.
- J Jayanti, Z Zulkardi, RII Putri, Y Hartono. (2023) INOMATIKA 5 (2), 181-199. Designing Numeracy Assisted E-Learning Using Palembang Tourism Context during the Covid-19 For Pre-Service Primary School Teachers.. Jurnal INOMATIKA Sinta 3. Link. <https://inomatika.unmuhbabel.ac.id/index.php/inomatika/article/view/405>. DOI: <https://doi.org/10.35438/inomatika.v5i2.405>
- Jayanti dan Marhamah. Learning Number Based Theory on Edmodo Using the Context PMRI of the Palembang PGRI Building and Apam Cake . Link: <https://www.atlantis->

- press.com/proceedings/sule-ic-20/125950316 Volume Title: Proceedings of the 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020). Publication Date: 2 January 2021, ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. DOI: 10.2991/assehr.k.201230.166
- Jumroh dan Jayanti. Development of Edmodo e-module Assisted Statistics Teaching Materials For Public Senior High School Students. vol 513 Online 2 Januari 2021  
ISBN: 978-94-6239-313-4, ISSN: 2352-5398. Proceedings Of The 4th Sriwijaya University Learning and Education International Conference (SULE-IC 2020) Penerbit Atlantis Press DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.170>. Corresponding Author : Jayanti. email: [jayanti2hr@gmail.com](mailto:jayanti2hr@gmail.com)
- Jayanti, 2021. The numeration with lesson study assisted by E-learning Merdeka campus of COVID-19 contexts at primary school teachers Universitas PGRI Palembang . Proseding Scopus AIP Q3 publish 27 OCTOBER 2021. AIP Conference Proceedings 2438, 020004 (2021). <https://doi.org/10.1063/5.0071589>, Link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2438/1/020004/692356/The-numeration-with-lesson-study-assisted-by-E?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0071589>
- Jayanti, 2021. The implementation numeration learning using Covid-19 context assisted e-learning primary school teacher. Publish 29 DECEMBER 2022, AIP Conference Proceedings 2468, 070048 (2022) <https://doi.org/10.1063/5.0103602>. link: <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/2468/1/070048/2825456/The-implementation-numeration-learning-using-Covid?redirectedFrom=fulltext>. DOI: <https://doi.org/10.1063/5.0103602>
- Jayanti. Designing PISA-Based Numeracy Problem on Shape and Space Using Palembang Tourism During Covid-19 Context. IP Conf. Proc. 3052, 020040 (2024) <https://doi.org/10.1063/5.0201035>. 22 April 2024. <https://pubs.aip.org/aip/acp/article-abstract/3052/1/020040/3284435/Designing-PISA-based-numeracy-problem-on-shape-and?redirectedFrom=fulltext>.
- Munifah, M., Jayanti, J., & Suryani, I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Alat Hitung terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 92 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3396-3402.
- Nurhayati, O, Andriani, SR, Azzahra, MR, & ... (2024). Analisis Game Edukasi Digital “Bumi Kita dalam Tata Surya” pada Website qreatif.id untuk Menciptakan Joyfull Learning pada Pembelajaran IPAS kelas 6 SD.

- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Somo, S., & Kiptiyah, S. M. (2024). Efektivitas Model Pictorial Riddle Berbantuan Aplikasi Qreatif terhadap Pemahaman Konsep Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas III SDN Wonosari 01. *FONDATIA*, 8(3), 652-669.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. ALFABETA.
- Tri, T., Jayanti, J., & Suryani, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7 (2), 147-156.