

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *EDUCANDY* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SD
NEGERI 141 PALEMBANG**

Frizka Amelia¹, Ramanata Disurya², Tanzimah³

FKIP Universitas PGRI Palembang

¹frizkaamelia85@gmail.com,² ramanatadisurya24@gmail.com

³tanzimah@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine how the influence of educandy learning media on the learning outcomes of fourth grade students in mathematics at SD Negeri 141 Palembang. The sample of this study was two classes selected by random sampling, namely students of class IV A and IV B at SD Negeri 141 Palembang. This study uses an experimental research method. Data collection methods using tests and documentation. With a posttest-only control design. The research data analysis method uses an independent sample t-test. The results show an average posttest of the experimental class of 85.00% and the control class of 67.77%. These results can be seen to state that learning outcomes and significant on the influence of educandy learning media using SPSS version 25 show that using the independent sample t-test obtained sig (2-tailed) <0.05 or 0.001 <0.05. And ttable = 0.2706 with a tcount value = 3.332 which shows that tcount > ttable. This is in accordance with the criteria for hypothesis testing that if tcount > ttable then H0 is rejected and Ha is accepted. Hypothesis testing proves that there is an influence of educandy learning media on the learning outcomes of grade IV students in mathematics at SD Negeri 141 Palembang.

Keywords: Learning media, Educandy, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 141 Palembang. Sampel penelitian ini adalah dua kelas dipilih secara *random sampling* yaitu siswa kelas IV A dan IV B di SD Negeri 141 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian jenis eksperimen. Metode pengumpulan data dengan menggunakan tes dan dokumentasi. Dengan desain *posttest-only control design*. Metode analisis data penelitian menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil menunjukkan rata-rata *posttest* kelas eksperimen 85,00% dan kelas kontrol 67,77%. Hasil tersebut terlihat dapat menyatakan bahwa hasil belajar dan signifikan pada pengaruh media pembelajaran *educandy* menggunakan SPSS versi 25 menunjukkan bahwa menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh sig (2-tailed) < 0,05 atau 0,001 < 0,05. Serta

$t_{tabel} = 0,2706$ dengan nilai $t_{hitung} = 3,332$ yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pengujian hipotesis membuktikan bahwa ada pengaruh media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 141 Palembang.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Educandy*, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses yang sangat penting dalam kehidupan untuk memperoleh proporsi dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha manusia untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui proses pembelajaran di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, seseorang diharapkan memiliki kuantitas yang tinggi agar dapat meraih cita-cita yang ingin dicapainya. (Sawitri, 2023, p. 6164).

Pembelajaran matematika ialah suatu pembelajaran yang dapat merangsang otak seseorang dengan materi-materi yang ada sehingga dapat memecahkan sebuah permasalahan. Karena matematika sangat penting bagi siswa dan merupakan ilmu yang memecahkan masalah dalam kehidupan nyata, siswa harus mempelajari dan memahami matematika, baik

kerangka maupun materinya, sejak usia dini di sekolah dasar. Mereka juga diajarkan materi matematika sebagai bekal dalam mengembangkan kemampuan berpikirnya. (Evaningtyas, 2023, p. 249).

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan siswa saat ini dan dimasa yang akan datang (Hasanah, 2024, p. 7707). Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Akan tetapi, banyak siswa yang masih menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sangat sulit. Mereka juga menganggap matematika membosankan karena hanya membahas angka, rumus, operasi hitung, dan geometri. (Savitri, 2020, p. 64).

Pembelajaran geometri pada konsep balok dan kubus sangat penting dipelajari untuk siswa SD.

Menurut (Perada, 2021) memahami konsep khususnya mengenai konsep sifat-sifat kubus dan balok siswa masih mengalami kesulitan. Kesulitan tersebut ditunjukkan ketika siswa tidak dapat menentukan beberapa sifat bangun ruang seperti banyaknya sisi, rusuk, dan titik sudut, jumlah diagonal ruang, diagonal sisi, dan diagonal bidang. Untuk mengubah paradigma bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, guru harus memberikan perhatian khusus pada subjek tersebut. Mereka harus menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan saat belajar.

Belajar adalah proses aktivitas mental di mana seseorang, melalui pendidikan atau pengalaman, menyebabkan perubahan perilaku yang positif dan relatif berjangka panjang, yang melibatkan aspek fisik dan psikologis kepribadian (Qur'aini, 2023, p. 1). Dengan kata lain, pembentukan pribadi ini nantinya berindikasi kepada perubahan tingkah laku yang dianggap sebagai hasil belajar. (Soraya, 2023, p. 95).

Hasil Belajar adalah ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan mereka. Mereka didefinisikan

sebagai perubahan dalam perilaku dan kemampuan yang dihasilkan oleh siswa setelah mereka belajar, dan dapat dikomunikasikan dalam bentuk simbol, surat, atau kalimat yang menggambarkan hasil yang telah dicapai siswa selama periode waktu tertentu (Sawitri, 2023, p. 6165).

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas IV SD Negeri 141 Palembang menyatakan ketika guru menggunakan media dalam mengajar, maka siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ketika guru menggunakan media dalam mengajar, siswa juga sangat antusias mengikuti pembelajaran, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya jika tidak menggunakan media pembelajaran peserta didik kurang antusias, malas belajar dan sulit untuk memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar yang masih rendah.

Menurut Aqib (2010:58) menuturkan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat

mendorong dalam proses pembelajaran (Hasan, 2021, p. 28). Diperoleh data masih ada peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Pada mata pelajaran matematika. Terbukti melalui total 26 siswa hanya 12 siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Ketuntasan yang mencapai standar nilai ketuntasan yaitu 77 sedangkan 14 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan, dengan nilai rata rata 73,25.

Dari adanya permasalahan di atas, peneliti memunculkan ide untuk mencari tahu media pembelajaran apa yang cocok pada mata pelajaran matematika ini. Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah menggunakan media pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami apa yang diajarkan dan menumbuhkan minat serta semangat belajar mereka. Tumbuhnya minat siswa dalam proses pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru ketika aktivitas belajar salah satunya ialah *Educandy*.

Penggunaan *Educandy* bisa menjadi pilihan sumber belajar untuk

menambah motivasi dalam kegiatan belajar. Guru dapat mengembangkan permainan edukatif menggunakan aplikasi *web Educandy* untuk membantu saat pembelajaran. Guru bisa memanfaatkan *Educandy* ini untuk membuat kuis yang menarik dan permainan, karena di dalamnya memiliki tiga fitur yaitu *Word, Matching Pairs, dan Quiz Question*. Menggunakan sumber belajar *Educandy* untuk menambah variasi ketika proses belajar mengajar bisa membangun untuk menaikkan hasil belajar siswa yang maksimal (Lestari A, 2024, p. 141)

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *game educandy* ini menjadi pilihan sumber belajar untuk menambah motivasi belajar peserta didik, selain itu pemanfaatan *game educandy* tersebut menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Educandy* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 141 Palembang"**.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan penelitian eksperimen *True Experimental Design* karena dalam desain penelitian ini, peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest-Only Control Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak. Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok kelas eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelas kontrol. Pengaruh adanya perlakuan (treatment) adalah ($O_1: O_2$).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode *simple random sampling*. Adapun sampel yang terpilih secara acak dalam penelitian ini sebanyak dua kelas yaitu IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yaitu tes dan dokumentasi. Metode analisis data yang penulis

pakai berupa uji normalitas, uji homogenitas, uji tingkat kesukaran dan daya pembeda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahap ini peneliti mulai melaksanakan pengajaran, pelaksanaan dalam pengajaran ini dilakukan dengan langkah sesuai dengan modul ajar yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pelaksanaan pengajaran dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yaitu kelas yang pada saat pengajaran menggunakan media pembelajaran Educandy dan kelas kontrol yaitu kelas yang proses pengajarannya konvensional atau tanpa adanya perlakuan. Pelaksanaan pengajaran dilakukan sebanyak 6 kali pertemuan dengan 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 3 kali pertemuan di kelas kontrol dan pertemuan terakhir pada masing masing kelas diberikan tes akhir (*posstest*). Berikut adalah tabel hasil posttest kelas kontrol dan eksperimen:

Tabel 1 Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Jumlah siswa	26
Jumlah nilai	2.210
Minimum	60
Maksimum	100
Mean	85.00
Std. Deviaton	12.410
Variance	154.000

Sumber: (Olah Peneliti Berbantuan SPSS 25,2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *educandy* diperoleh nilai rata rata *posttest* sebesar 85.00. Data tersebut menunjukkan hasil belajar didapat setelah penerapan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *educandy* dikelas eksperimen telah mencapai nilai Kreteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Tabel 2. Hasil Posttest Kelas Kontrol

Jumlah siswa	27
Jumlah nilai	1830
Minimum	30
Maksimum	100
Mean	67.78
Std. Deviaton	17.172
Variance	294.872

Sumber: (Olah Peneliti,2025)

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran *educandy* diperoleh nilai rata rata *posttest* sebesar 67.78. Data tersebut menunjukkan hasil belajar yang diperoleh oleh kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran *educandy* lebih kecil

atau tidak mencapai nilai Kreteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* di kelas eksperimen yang saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *educandy* lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang saat pembelajaran tidak menggunakan pembelajaran konvensional atau tidak menggunakan media.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS versi 25

Tests of Normality			
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a	
		Statistic	df Sig.
hasil belajar siswa	posttest kelas eksperimen	.156	26 .101
	posttest kelas kontrol	.158	27 .083

a. Lilliefors Significance Correction
 (Sumber: Oleh Peneliti Berbantuan SPSS 25)

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan *posttest* pada kelas eksperimen yaitu 0,101 dan kelas kontrol yaitu 0,083. Dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $1,01 > 0,05$ dan $0,83 > 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS

Test of Homogeneity of Variances						
		Levene	Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar siswa	Based on Mean	2.359	1	51		.131
	Based on Median	2.359	1	51		.131
	Based on Median and withadjusted df	2.359	1	42.611		.132
	Based on trimmed mean	2.432	1	51		.125

(Sumber: Oleh Peneliti Berbantuan SPSS 25)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,131 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan itu nilai signifikan 0,131 $\geq 0,05$, sesuai dengan syarat uji homogenitas. Dari uji tersebut terlihat bahwa data yang dianalisis homogen.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji-t (Hipotesis) dengan SPSS

		Levene's Test for Equality of variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence interval of the Difference	
									lower	upper
hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2.359	.131	3.332	51	.001	15.000	4.224	6.521	23.479
	Equal variances not assumed			3.575	46.594	.001	15.000	4.196	6.557	23.443

(Sumber: Oleh Peneliti Berbantuan SPSS 25)

Dari hasil uji hipotesis menunjukkan ada pengaruh yang signifikan pengaruh media pembelajaran *educandy* terhadap

hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 141 Palembang. Hal ini dapat dilihat dari uji independent sample t-test diperoleh sig (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,001 < 0,05$. Serta $t_{tabel} = 0,2706$ dengan nilai $t_{hitung} = 3,332$ yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain "terdapat pengaruh media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 141 Palembang".

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Berdasarkan tujuan tersebut, maka penelitian ini dilakukan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dengan jumlah 26 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 27 siswa. Kelas eskperimen merupakan kelas yang mendapatkan perlakuan penggunaan media pembelajaran *educandy*, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang diberikan pendekatan konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan cara memberikan tes (*posttest*) diakhir pertemuan tersebut. Didapatkan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pembelajaran *educandy* memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan pendekatan konvensional atau biasa. Hal tersebut karena media pembelajaran *educandy* sebagai media yang sangat menarik untuk digunakan pada materi bangun ruang kubus dan balok. Peneliti menggunakan media game *educandy* sebagai latihan bagi peserta didik setelah mendapatkan materi yang disampaikan oleh peneliti. Dalam permainan *game educandy* peserta didik merasa tertarik, tidak bosan dan senang saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat (Evaningtyas, 2023, p. 350) bahwa Penggunaan media pembelajaran *Educandy* berbasis digital ini relevan dimanfaatkan untuk peserta didik sekolah dasar, karena di dalam media tersebut tidak hanya bermain sambil belajar saja tetapi mereka juga ditampilkan seperti *game* atau permainan. Permainan tersebut menjadikan siswa tidak bosan dalam memahami materi dalam

menyelesaikan persoalan. Persoalan atau soal-soal disajikan guru nantinya juga dapat disajikan dengan beragam bentuk soal sesuai dengan karakter siswa. Siswa akan tertarik untuk menjawab soal-soal yang disajikan, karena soal-soal yang disajikan guru nantinya dapat dibentuk menjadi soal yang paling mudah hingga ke soal yang paling susah.

Sedangkan pembelajaran yang dilakukan pada kelas kontrol adalah dengan menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru dalam menyampaikan materi. Hal tersebut menjadikan guru sulit untuk mengetahui kemampuan siswa, dikarenakan hubungan timbal balik yang terjadi hanya satu arah yaitu dari guru ke siswa, sementara dari siswa ke guru dan dari siswa ke siswa hampir tidak ada. Peran guru sangat dominan mengakibatkan kurang adanya respon yang baik serta secara tidak langsung melemahkan cara berfikir siswa. Oleh karena itu hasil belajar siswa di kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen.

Dapat dilihat pada kelas eksperimen yaitu kelas IV B yang berjumlah 26 siswa. Hasil *posttest* di kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 yang terdapat 7

orang siswa dan nilai terendah yaitu 60 sebanyak 2 orang siswa dengan nilai rata-ratanya yaitu 85,00. Pada kelas kontrol yaitu kelas IV A yang berjumlah 27 siswa. Hasil posttest dikelas kontrol memperoleh nilai tertinggi yaitu 100 sebanyak 2 orang siswa dan nilai terendahnya 30 sebanyak 1 orang siswa, dengan nilai rata-ratanya 67,77. Berdasarkan analisis tersebut dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrolnya.

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test diperoleh $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$. Serta $t_{\text{tabel}} = 0,2706$ dengan nilai $t_{\text{hitung}} = 3,332$ yang menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti kebenarannya bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *educandy* terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata

pelajaran matematika di SD Negeri 141 Palembang

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh dengan menggunakan uji t, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran *educandy* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 141 Palembang. Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* diperoleh $\text{sig (2-tailed)} < 0,05$ atau $0,001 < 0,05$. Serta $t_{\text{tabel}} = 0,2706$ dengan nilai $t_{\text{hitung}} = 3,332$ yang menunjukkan bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis bahwa jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *educandy* dan kelas kontrol berupa pembelajaran menggunakan media konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

Amreta, S. (2021). Pengaruh Media Papinka terhadap Kemampuan Menghitung Penjumlahan dan Pengurangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset*

- Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 21-28.
- Andani, P. H. (2021). Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417.
- Evaningtyas, R. Y. (2023). Efektivitas Media Educandy Berbasis Digital Terhadap Kemampuan Numerasi Pada Pembelajaran Matematika Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 349-356.
- Hasan, M. d. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Tahta Media Group.
- Hasanah, R. D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7705-7717.
- Hayati, J. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40-54.
- Lestari A, R. M. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Educandy Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 1 Wonoboyo. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 138-152.
- Perada, d. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang Materi Siswa Kelas VB SD Inpres Kotauneng. *Journal Nagalalang Primary Education*, 3(1), 5-8.
- Qur'aini, B. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Tahta Media Group.
- Sari, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *JP2*, 4(1), 122-130.
- Savitri, K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 1(2), 63-75.
- Sawitri, R. D. (2023). Hubungan Antara Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN SDN Talang Leban. *Journal on Education*, 6(1), 6164-6170.
- Soraya, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Articulate Storyline terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1), 94-101.
- Yandi, P. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1(1), 13-24.