

**PENGARUH PENGGUNAAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK BERBASIS
APLIKASI QUIZIZZ TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SD
INPRES PANNAMPU 3**

Nurul Ilhmi Zahrani¹, Ma'ruf², Anisa³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

nurulilmi1509@gmail.com, maruf@unismuh.ac.id, anisa@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Quizizz-based student worksheets on the learning outcomes of fourth-grade students. This is a quantitative study using a quasi-experimental design. The independent variable in this study is the use of Quizizz-based student worksheets, while the dependent variable is learning outcomes in Natural Sciences. The study population comprises all fourth-grade students at SD Inpres Pannampu 3, with a sample of 44 students selected using Cluster Random Sampling, where the experimental and control groups were randomly assigned from the entire fourth-grade class. The data collection techniques used included tests (pretest and posttest) consisting of 20 multiple-choice questions, teacher and student observation sheets, and documentation that had passed instrument validation. The data in this study were analyzed using instrument validation techniques, descriptive statistical analysis, and inferential statistics with hypothesis testing. The results indicate that the use of Quizizz-based Student Worksheets has an effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Inpres Pannampu 3. This is evidenced by the control group's posttest average score of only 63.18, whereas the experimental group's posttest average score reached 85.91. Based on the results of the independent samples t-test, the significance value (two-tailed) under the assumption of equal variances was < 0.001 , which is far smaller than the significance level of 0.05; in other words, H_0 is rejected and H_1 is accepted, meaning that the use of Quizizz-based Student Worksheets has an effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Inpres Pannampu 3.

Keywords: IPAS learning outcomes, use of Quizizz-based Student Worksheets

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan *Quasi Eksperimental*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan LKPD berbasis Quizizz, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar IPAS. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas IV SD Inpres Pannampu 3, dengan sampel yang dipilih sebanyak 44 siswa melalui teknik *Cluster Random Sampling* (Sampel Acak Berkelompok) yang dimana penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan secara acak dari keseluruhan kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes (*pretest dan posttest*) sebanyak 20 soal pilihan ganda,

lembar observasi guru dan siswa serta dokumentasi yang telah melewati uji validasi instrumen. Data dalam penelitian ini dianalisis dengan Teknik analisis validasi instrumen, analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji hipotesis. Hasil menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pannampu 3. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas kontrol yang hanya mencapai 63,18 sedangkan pada kelas eksperimen nilai rata-rata posttest mencapai 85,91. Berdasarkan hasil uji hipotesis independent sampel t-test, nilai sig. (2-tailed) *equal variance assumed* memperoleh $< 0,001$ yang mana nilai ini jauh lebih kecil dari taraf sig. 0,05 atau dengan kata lain H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pannampu 3.

Kata kunci: hasil belajar IPAS, penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis aplikasi Quizizz

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pendidikan bertujuan membentuk manusia yang beriman, berakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. (Khairani Tanjung & Zubaidah Siregar, 2022). Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), proses pembelajaran seharusnya mampu menumbuhkan

rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan pemecahan masalah siswa.

Namun, kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (Lestari dkk., 2023). Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan bahan ajar berupa buku teks atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) cetak yang kurang interaktif. Akibatnya, materi IPAS yang bersifat integratif menjadi kurang menarik dan cenderung abstrak bagi siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, menurunnya motivasi belajar, serta hasil belajar yang belum optimal.

Di era digital saat ini, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Quizizz, yaitu platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan umpan balik langsung. Penggunaan Quizizz memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik. (Fazriyah dkk., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Pannampu 3, ditemukan bahwa sebagian besar siswa telah mengenal aplikasi Quizizz, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan akses internet, minimnya fasilitas perangkat, serta kurangnya bimbingan dari guru dalam penggunaan aplikasi tersebut. Kondisi ini menyebabkan potensi penggunaan teknologi dalam meningkatkan hasil belajar belum

dimanfaatkan secara optimal. Selain itu, sebagian besar siswa mengaku bahwa keterbatasan tersebut berdampak pada hasil belajar mereka, khususnya pada mata pelajaran IPAS.

Di sisi lain, berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi atau kuis semata. Masih terdapat kesenjangan penelitian terkait pemanfaatan Quizizz yang diintegrasikan secara sistematis dalam bentuk LKPD digital yang mampu mengarahkan aktivitas belajar siswa secara terstruktur. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengkaji efektivitas penggunaan LKPD berbasis aplikasi Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, fokus penelitian ini adalah mengkaji pengaruh penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Inpres Pannampu 3. Penelitian ini

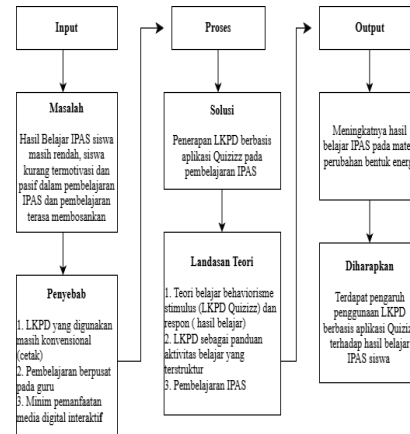
bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan LKPD berbasis Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan LKPD konvensional.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (quasi-experimental design). Pendekatan ini dipilih untuk menguji hubungan sebab-akibat antara penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi Quizizz terhadap hasil belajar IPAS siswa melalui analisis data numerik secara statistik.

Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design, yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan LKPD berbasis aplikasi Quizizz, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan LKPD yang biasa digunakan oleh guru.

Kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Kerangka Pikir

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Pannampu 3. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV, sedangkan sampel penelitian berjumlah 44 siswa yang diambil menggunakan teknik cluster random sampling. Sampel dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditentukan secara acak.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas (independen) yaitu penggunaan LKPD berbasis aplikasi Quizizz, dan variabel terikat (dependen) yaitu hasil belajar IPAS siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur kemampuan kognitif

siswa, serta lembar observasi untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilakukan dengan desain quasi eksperimen melalui pemberian pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data diperoleh melalui hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah penggunaan lembar kerja peserta didik berbasis aplikasi Quizizz.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis aplikasi Quizizz memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV. Secara deskriptif, rata-rata nilai pretest siswa pada kelas eksperimen sebesar 43,64 dan meningkat menjadi 85,91 pada posttest. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan hasil belajar yang cukup tinggi setelah diberikan perlakuan menggunakan LKPD berbasis Quizizz.

Selanjutnya, berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh rata-rata N-Gain

pada kelas eksperimen sebesar 0,7735 yang termasuk dalam kategori tinggi, dengan persentase sebesar 77,35%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis Quizizz efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,3173 dengan kategori rendah dan persentase sebesar 31,72%, yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

**Tabel 1 Pretes, Postes dan N-Gain
Penggunaan LKPD berbasis Aplikasi
Quizizz Siswa SD Inpres Pannampu 3**

Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	43,	16,	85,	8,	0,77	0,107
2	64	92	91	68	35	36

Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	s	$\bar{x}$	S
2	44,	16,	63,	10,	0,31	0,14
2	55	83	18	06	73	540

Hasil analisis inferensial menggunakan uji *independent sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga hipotesis nol ditolak. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis Aplikasi Quizizz diperoleh capaian hasil belajar peserta didik. Berikut data hasil belajar pada setiap pertemuan diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Belajar Penggunaan LKPD berbasis Aplikasi Quizizz Siswa SD Inpres Pannampu 3

Kategori	Pertemuan								Mean (Rata-rata)
	1		2		3		4		
	f	%	f	%	f	%	f	%	
Sangat Tinggi (81-100)	2	9,1%	13	59,1%	17	77,3%	20	90,9%	59,1%
Tinggi (61-80)	18	81,8%	9	40,9%	5	22,7%	2	9,1%	38,6%
Cukup Tinggi (41-60)	2	9,1%	0	0%	0	0%	0	0%	2,3%
Rendah (0-40)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0%
Jumlah Siswa	22		22		22		22		-

Berdasarkan tabel rekapitulasi hasil belajar LKPD pada pertemuan pertama sampai keempat, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara bertahap.

Pada pertemuan pertama sebagian besar siswa termasuk dalam kategori tinggi sebanyak 18 siswa (81,8%), sedangkan kategori sangat tinggi dan cukup tinggi masing-masing sebanyak 2 siswa (9,1%) serta tidak

terdapat siswa pada kategori rendah. Pada pertemuan kedua, terjadi peningkatan signifikan, dimana kategori sangat tinggi meningkat menjadi 13 siswa (59,1%) dan kategori tinggi sebanyak 9 siswa (40,9%). Pada pertemuan ini sudah tidak terdapat siswa pada kategori cukup tinggi maupun rendah. Pada pertemuan ketiga, peningkatan kembali dengan dominasi kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa (77,3%) sedangkan kategori tinggi sebanyak 5 siswa (22,7%). Dan untuk pertemuan keempat, hasil belajar menunjukkan peningkatan yang lebih optimal, dimana hampir seluruh siswa berada pada kategori sangat tinggi sebanyak 20 siswa (90,9%) dan hanya 2 siswa (9,1%) pada kategori tinggi.

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa siswa belajar secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan dan media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur kuis yang menarik, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang menyenangkan. Hal tersebut

berdampak pada peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game edukatif dapat meningkatkan hasil belajar karena mampu menciptakan pembelajaran yang tidak monoton dan lebih interaktif. LKPD berbasis Quizizz membantu siswa memahami materi secara lebih mudah serta melatih kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis aplikasi Quizizz memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas IV di SD Inpres Pannampu 3. Hal ini dibuktikan melalui adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa antara pretest dan posttest serta didukung oleh hasil uji statistik uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (sig. < 0,05), sehingga hipotesis penelitian diterima. Dengan demikian, penggunaan LKPD berbasis Quizizz terbukti efektif dalam

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi siswa, penggunaan media ini diharapkan dapat mendorong keaktifan, kemandirian, dan motivasi belajar. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, termasuk mengkaji aspek keterampilan lain seperti ranah afektif dan psikomotorik serta mempertimbangkan faktor teknis seperti ketersediaan fasilitas dan kestabilan jaringan agar hasil penelitian menjadi lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agestrisna Nur, S., & Darul Iwan, C. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari*, 17(1), 117–132.
- Aisy, D. R., & Nurmalia, L. (2025). Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2025 FIP Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Perubahan Energi melalui Media Mobil Bertenaga Angin pada Siswa Kelas III SD Labschool FIP UMJ. *Seminar*

Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2025
FIP.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512>

- Amin, F. N. S. G. K. A. (2023). Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian. *Jurnal Pilar : Jurnal Kajian Islam Kontemporer*, 14 (1), 15–31.
- Amira, S., Melati Ningsih, A., Yarshal, D., Muslim Nusantara Al-Wasliyah, U., Negeri, U. S., & Lubis, S. (2024). Penerapan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SDN 060817 Sakti Lubis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8 (3), 42015–42019.
- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667.
- Astuti, Y. P., Wahdian, A., & Jamilah, J. (2024). Penerapan Model Cooperative Learning dengan Teknik Two Stay Two Stray dalam Pembelajaran Ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2)(3), 1–8.
- Fitri, A. (2023). Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. In Supiyanto Aji (Ed.), *Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas IV* (2023rd ed., pp. 1–188).
- Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4794–4801.

- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7 (1)(1), 376–382.
- Hardianti, T., Syachruraji, A., & Hendrapipta, N. (2021). Pengembangan Lkpd Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Pembelajaran Perubahan Energi Ipa Kelas Iv Sd Negeri Margagiri 2. *Jurnal Bionatural*, 7 (2), 10.
- Heny Nirmayani Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja, L. (2022). *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Kegunaan Aplikasi Liveworksheet Sebagai LKPD Interaktif Bagi Guru-Guru SD Di Masa Pembelajaran Daring Pandemi Covid 19*. 3(1), 9–16.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28.
- Hikmah, N., Guru, P., Dasar, S., Muhammadiyah Makassar, U., Pendidikan Guru, I., Pendidikan Guru, A., Sultan, J., 259, A. N., Sari, G., Rappocini, K., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V Sd Inpres Pare'-Pare' Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

- Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 32–46.
- Ilyas, M. (2022). Agustus 2022, hal. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran (JRIP)*, 2 (2)(2), 10–26.
- Izzati, D. W. F., Setyowati, D., & Fatmawati, R. A. (2024). Deskripsi Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka Kelas IV di SD Negeri 01 Anjongan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(5), 5618–5626.
- Khairani Tanjung, M., & Zubaidah Siregar, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Contextual Teaching And Learning Madrasah Ibtidaiyah Model Panyabungan. *Gravity Journal*, 01 (1)(1), 1–10.
- Lestari, P., Setyawati, R. D., & Guru, P. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD N Peterongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7 (2), 8589–8596.
- Rambe, Y. K. M. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *JRIP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4 (1)(1), 341–355.
- Rohimah, S., & Mastoah, I. (2025). Pentingnya Media Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia di SD Negeri Karyasari 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9 (2), 21218–21224.
- Salwa, N. S. N., Frisian Nur Hanapih, Intan Ratu Anggia, Rhaudya Zihan Esa Maghfira, & Tin Rustini. (2025). Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Mengefektifkan Pemberian Soal dan Kuis pada Siswa Melalui Media Digital di SD Pekayon 09. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3)(3), 3978–3984.
- Samsudin, I., Roswadi, R., & Darmayanti, P. (2023). Dasar-Dasar Teknik Energi Terbarukan. In *Buku Dasar-dasar Teknik Energi Terbarukan* (pp. viii–304).
- Shahbana, E. B. F. kautsar F. S. R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9 (1), 24–33.
- Sihombing, G. (2020). Transformator Energi ,Potensi Dan Pengujian Model Energi. *Jurnal Syntax Transformation*, 1 (9)(9).
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., Fakultas, I., Budaya, I., Jenderal, U., & Abstrak, S. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia*, 5(1), 42–51. /
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., & Syaza, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 1 (1), 13–24.