

PENGARUH MODEL *DISCOVERY LEARNING* BERBANTUAN *EDUCANDY GAME* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK

Grechia Yayang Agustin¹, Amrina Izzatika², Fitriadi³, Sowiyah⁴

¹PGSD FKIP Universitas Lampung

¹grechiaagustin@gmail.com, ²amrina.izzatika@fkip.unila.ac.id,

³fitriadi@fkip.unila.ac.id, ⁴sowiyah.1960@fkip.unila.ac.id

ABSTRACT

The problem of this research was the low learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject. This research aimed to determine the effect of the Discovery Learning model assisted by Educandy Game on students' IPAS learning outcomes. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The population of this research consisted of 112 students, while the sample consisted of 56 students from classes IV C and IV D. Data were collected through test and non-test techniques. The hypothesis was tested using simple linear regression analysis. The results showed that the significance value was $0,025 < 0,05$, indicating that the Discovery Learning model assisted by Educandy Game had a positive and significant effect on the IPAS learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis.

Keywords: *Discovery Learning, Educandy, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan bentuk *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 112 peserta didik, dengan sampel penelitian yaitu kelas IV C dan IV D yang berjumlah 56 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non tes. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis.

Kata Kunci: *Discovery Learning, Educandy, Hasil Belajar*

A. Pendahuluan

Penerapan pendekatan pembelajaran abad ke-21 pada jenjang sekolah dasar perlu disesuaikan dengan karakteristik dan tahap perkembangan peserta didik. Pendidik harus mampu merancang kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar (Sufiani dan Marzuki, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti permainan edukatif, proyek kolaboratif, maupun pemanfaatan teknologi digital, dapat membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik (Ali dkk., 2025).

Keberhasilan belajar peserta didik menjadi salah satu tolok ukur utama dalam menilai tercapainya tujuan pendidikan. Melalui hasil belajar yang diperoleh, dapat diketahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta menunjukkan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Artama dkk., 2023). Oleh karena itu, hasil belajar tidak

hanya mencerminkan kemampuan individu peserta didik, tetapi juga menunjukkan efektivitas proses pembelajaran, termasuk penerapan model, strategi, dan media yang digunakan oleh pendidik.

Pendidikan di Indonesia saat ini diarahkan pada peningkatan hasil belajar peserta didik agar mampu menguasai keterampilan 4C yang menjadi tuntutan pada abad ke-21. Pada kenyataannya, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar IPAS di sekolah dasar masih relatif rendah. Berdasarkan hasil observasi awal atau penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis pada bulan Agustus, ditemukan fenomena bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Kondisi ini terlihat dari sikap peserta didik yang cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya hasil belajar juga tampak dari hasil evaluasi yang diberikan oleh pendidik, di mana sebagian besar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) serta masih kesulitan dalam memahami dan

mengaplikasikan konsep IPAS yang telah dipelajari. Rendahnya hasil belajar ini diduga dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan oleh pendidik serta belum diterapkannya model pembelajaran yang mampu melibatkan peserta didik secara aktif dalam menemukan konsep sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi juga belum terlaksana secara maksimal dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik sebagai fasilitator Pendidik sesekali memanfaatkan media visual berupa tayangan melalui proyektor untuk menampilkan materi dalam bentuk *PowerPoint* pembelajaran belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi digital yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif berbentuk permainan edukatif. Akibatnya, kegiatan belajar di kelas masih bersifat monoton, berpusat pada pendidik, dan belum sepenuhnya mampu membangkitkan motivasi belajar maupun menumbuhkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kondisi tersebut berdampak

pada rendahnya pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 1 Data Hasil Sumatif Harian IPAS Kelas IV SDN 3 Perumnas Way Kandis

KKTP		
Kelas	Tercapai	Belum Tercapai
IV A	10 (34,4%)	19 (65,5%)
IV B	6 (22,2%)	21 (77,7%)
IV C	7 (25%)	21 (75%)
IV D	11 (39,2%)	17 (60,7%)

Sumber. Dokumen Pendidik Kelas IV

Berdasarkan hasil Sumatif Harian IPAS peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis, khususnya kelas C dan D, dari total 56 peserta didik hanya 18 orang (32,1%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP $\geq$ 75), sedangkan 38 peserta didik (67,9%) belum tuntas. Pada kelas C terdapat 7 peserta didik (25%) yang tuntas dan 21 peserta didik (75%) belum tuntas, sedangkan pada kelas D terdapat 11 peserta didik (39,2%) yang tuntas dan 17 peserta didik (60,7%) belum tuntas. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar dan masih mengalami kesulitan memahami serta menerapkan konsep dalam pembelajaran IPAS.

Salah satu upaya untuk mengatasi rendahnya hasil belajar

tersebut adalah dengan menerapkan model *Discovery Learning* yang mendorong keaktifan dan kemandirian belajar peserta didik. Model ini menuntut pendidik merancang pembelajaran yang mendorong peserta didik berperan aktif serta menemukan sendiri pengetahuannya (Trianingsih dkk., 2019). Model *Discovery Learning* juga efektif meningkatkan hasil belajar karena mendorong peserta didik mengeksplorasi dan menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara langsung sehingga pemahaman menjadi lebih bermakna (Kusuma dkk., 2024).

Agar penerapannya lebih menarik, model *Discovery Learning* dapat dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya *Educandy Game*. *Educandy* merupakan platform permainan edukatif berbasis web yang menyediakan berbagai kuis interaktif, seperti teka-teki kata, pilihan ganda, dan mencocokkan pasangan soal (Amelia dkk., 2021). Media ini dapat mengurangi kebosanan peserta didik karena memadukan unsur permainan dengan kegiatan belajar (Rohmah, 2021), sehingga

mendukung pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan *Educandy Game* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan *pretest* dan *posttest*, namun hanya berbeda pada perlakuan (*treatment*) yang diberikan. Populasi penelitian berjumlah 112 peserta didik kelas IV SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis tahun ajaran 2025/2026.

Sampel penelitian berjumlah 56 peserta didik kelas IV C dan IV D yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non tes. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh model *Discovery Learning*

berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis pada 18–20 Mei 2026 dengan melibatkan kelas IV C sebagai kelas eksperimen dan kelas IV D sebagai kelas kontrol. Penelitian berlangsung selama tiga kali pertemuan pada materi IPAS Bab 1 Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi. Sebelum perlakuan, kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, kelas eksperimen menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *PowerPoint*. Pada akhir penelitian, kedua kelas diberikan *posttest* untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

Tabel 2 Deskripsi Data Hasil Belajar

Kelas Eksperimen		
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	28	28
Nilai Tertinggi	86	100
Nilai Terendah	29	50
Jumlah Nilai	1813	2309
Rata-rata	64,75	82,46

Kelas Kontrol		
Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
N	28	28
Nilai Tertinggi	86	100
Nilai Terendah	29	50
Jumlah Nilai	1785	2230
Rata-rata	63,75	79,64

Sumber. Hasil Analisis Data Peneliti 2026

Setelah pelaksanaan *pretest* dan *posttest*, diperoleh data hasil belajar yang disajikan pada Tabel 2. Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 64,75 dan meningkat menjadi 82,46 pada *posttest*. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game*.

Setelah diketahui adanya perubahan hasil belajar berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*, analisis dilanjutkan dengan mengkaji keterlaksanaan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* melalui lembar observasi.

Tabel 3 Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik

Persentase Aktivitas	Kategori	f	%
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup	4	14%
$60\% \leq P < 80\%$	Baik	14	50%
$80\% \leq P < 100\%$	Sangat Baik	10	36%

Sumber. Hasil Analisis Data Peneliti 2026

Berdasarkan tabel tersebut, aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menerapkan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* paling banyak berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 50% dan sangat baik dengan persentase 36%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan uji regresi sederhana.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficient^a			
Model	B	t	Sig.
(Constant)	46.961	3.103	.005
<i>Discovery Learning</i>	.481	2.375	.025

Sumber. Hasil Analisis Data Peneliti 2026

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata

pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis. Besarnya pengaruh *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar adalah 17,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkannya model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* mampu memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang diterapkan pada kelas kontrol.

Model *Discovery Learning* dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena mendorong peserta didik untuk aktif mencari, menyelidiki, dan menemukan sendiri konsep-

konsep pembelajaran melalui pengalaman belajar secara langsung (Kusuma dkk., 2024). Dalam proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari pendidik, tetapi juga terlibat aktif dalam mengamati, mengumpulkan informasi, berdiskusi, hingga menarik kesimpulan secara mandiri. Keterlibatan aktif tersebut menjadikan pembelajaran lebih bermakna sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik.

Agar proses pembelajaran lebih menarik dan tidak menimbulkan rasa bosan, penerapan *Discovery Learning* dipadukan dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital berupa *Educandy Game*. *Educandy* memungkinkan pendidik mengemas materi IPAS dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat belajar sambil bermain. Penggunaan media ini membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu meningkatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terbukti mampu mendorong peserta didik

untuk terlibat aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari hasil observasi aktivitas peserta didik pada kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik berada pada kategori baik dengan persentase sebesar 50%, sedangkan kategori sangat baik mencapai 36%. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan permainan edukatif yang diberikan selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang melibatkan aktivitas penemuan secara langsung serta penggunaan media interaktif juga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Kusnadi & Azzahra, 2024). Peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan dalam bentuk yang menarik dan tidak monoton.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman belajar yang dialaminya. Pendekatan pembelajaran yang berkaitan dengan konstruktivisme mencakup

pendekatan penemuan (*Discovery Learning*) dan pembelajaran bermakna (*meaningful learning*) (Suryana dkk., 2022). Dalam penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game*, peserta didik diberi kesempatan untuk menemukan konsep secara mandiri melalui aktivitas belajar yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan *Educandy* juga memungkinkan peserta didik untuk terus berinteraksi dengan materi pembelajaran sehingga pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Pujiningsih dkk., 2022) dan (Astuti dkk., 2021) yang menunjukkan bahwa penerapan *Discovery Learning* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini tidak hanya memperkuat temuan penelitian terdahulu mengenai efektivitas model *Discovery Learning* dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa pengintegrasian media pembelajaran digital berupa *Educandy Game* dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Seperti yang diungkapkan oleh (Rahayu dkk., 2023), pembelajaran *Discovery*

Learning yang dipadukan dengan teknologi dapat membangun keterampilan digital peserta didik melalui berbagai latihan dan aktivitas belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran juga bertujuan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah melalui permainan edukatif.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,025. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar peserta didik.

Penggunaan *Educandy* dalam pembelajaran *Discovery Learning* juga sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media digital interaktif dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas,

komunikasi, dan literasi digital (Resti dkk., 2024). Oleh karena itu, penerapan *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar sekaligus menyesuaikan proses pembelajaran dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educandy Game* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 3 Perumnas Way Kandis. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,025 < 0,05$.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JISED: Journal of Information System and Education*

Development, 3(1), 1–6.
<https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>

Amelia, N. C., Zulhelmi, Syaflita, D., & Siswanti, Y. (2021). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran POE Berbantuan Game Edukasi Berbasis Aplikasi Educandy di SMPN 25 Pekanbaru. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied*, 3(2), 56–61.
<https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i2.4145>

Artama, S., Fitriani Djollong, A., Hasanah Lubis, L., Yulianti, R., Mardin, H., Buchori Ibrahim, M., Abu Fatih, T., Holifah, L., & Zisca Diana, P. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Sumatera Utara: PT. Mifandi Mandiri Digital.

Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas *Discovery Learning Model* dengan Media Powerpoint Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415.
<https://doi.org/prefix10.23887/jear>

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *JDPP: Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2).

- <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Kusuma, Y. Y., Aprinawati, I., & Sumianto. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Catha : Journal of Creative and Innovative Research*, 1(2), 3046–8760. <https://doi.org/10.31004/catha.v1i2.71>
- Pujiningsih, A. L. M., Gunawan, A., & Adi, Y. K. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Berbantuan PHET Simulation Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.311>
- Rahayu, D., Muttaqien, M., & Solikha, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantu Educandy Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURNAL EDUKASI*, 1, 234–246. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i2.149>
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4, 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Sufiani, & Marzuki. (2021). Joyful Learning: Strategi Alternatif Menuju Pembelajaran Menyenangkan. *Zawiyah: : Jurnal Pemikiran Islam*, 7. <https://doi.org/10.31332/zjpi.v7i1.2892>
- Suryana, E., Prasyur Aprina, M., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7), 2614–8854. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Trianingsih, A., Husna, N., & Prihatiningtyas, N. C. (2019). Pengaruh Model Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa pada Materi Persamaan Lingkaran di Kelas XI IPA. *Variabel*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.26737/var.v2i1.1026>