

## **TINJAUAN LITERATUR TENTANG PENGARUH MEDIA PUZZLE DIGITAL TERHADAP BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPAS**

*Literature Review on the Influence of Digital Puzzle Media on Students' Creative Thinking in IPAS Learning*

**Alifah Nurfathiyyah<sup>1\*</sup>, Yoyo Zakaria Ansori<sup>2</sup>, Ani Rosidah<sup>3</sup>**

*Universitas Majalengka, Indonesia<sup>1,2,3</sup>*

\*Corresponding Author: fathiyyahal4@gmail.com

*Article Submission:*  
16 July 2025

*Article Revised:*  
17 July 2025

*Article Accepted:*  
18 July 2025

*Article Published:*  
19 July 2025

### **ABSTRACT**

*This study aims to analyze the influence of digital puzzle media on enhancing students' creative thinking skills in Science and Social Studies (IPAS) through a literature review approach. The method involves reviewing and synthesizing various previous research findings, educational theories, and relevant literature related to the use of interactive digital learning media. The review findings indicate that digital puzzle media can effectively encourage active student participation and support the development of the four key aspects of creative thinking: fluency in generating ideas, flexibility in thinking, originality of ideas, and the ability to elaborate on ideas. This study emphasizes the importance of integrating innovative, technology-based media as a strategic tool in elementary education to foster creativity and increase student engagement. However, the effectiveness of digital puzzle media is highly dependent on the contextual quality of content design, cognitive-level-appropriate challenges, and integration with instructional approaches that promote idea exploration, such as problem-based or inquiry-based learning. The study recommends that teachers consider implementing digital puzzle media as an innovative learning strategy in the digital era to cultivate creativity and improve the quality of IPAS instruction at the elementary level.*

**Keywords:** Creative Thinking, Digital Puzzle, Elementary Education, IPAS, Learning Media

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media puzzle digital terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) melalui pendekatan studi literatur. Metode ini dilakukan dengan mengkaji dan mensintesis berbagai hasil penelitian terdahulu, teori pendidikan, serta literatur relevan yang membahas pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis interaktif. Hasil telaah menunjukkan bahwa media puzzle digital mampu mendorong partisipasi aktif siswa serta mendukung perkembangan empat aspek utama berpikir kreatif: kelancaran dalam menghasilkan ide, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, dan kemampuan memperluas ide. Studi ini menegaskan pentingnya integrasi teknologi pendidikan berbasis media inovatif sebagai sarana strategis dalam pembelajaran di sekolah dasar untuk menumbuhkan kreativitas

serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa secara aktif. Namun, efektivitas media puzzle digital sangat bergantung pada desain konten yang kontekstual, tantangan yang sesuai tingkat kognitif siswa, serta integrasi dengan pendekatan pembelajaran yang mendorong eksplorasi ide, seperti pembelajaran berbasis masalah atau inkuiiri. Penelitian ini merekomendasikan agar guru mempertimbangkan penggunaan media puzzle digital sebagai strategi pembelajaran inovatif di era digital untuk menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Berpikir Kreatif, Media Puzzle, Pendidikan Dasar, IPAS, Media Pembelajaran

## PENDAHULUAN

Perubahan paradigma pendidikan di era digital menuntut transformasi signifikan dalam proses pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru menuju pendekatan yang lebih partisipatif dan berbasis teknologi. Peserta didik abad ke-21 dihadapkan pada tantangan global yang kompleks, seperti kemajuan teknologi, banjir informasi, serta kebutuhan akan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, dan kreatif (Ananda et al., 2025). Untuk menjawab tantangan tersebut, sistem pendidikan tidak hanya dituntut mengembangkan kompetensi dasar, tetapi juga menyediakan pengalaman belajar yang adaptif, kontekstual, dan merangsang daya cipta. Oleh karena itu, integrasi media digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak terhindarkan, termasuk dalam konteks mata pelajaran IPAS yang menekankan keterpaduan antara sains, lingkungan, dan kehidupan sosial.

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting abad ke-21 yang perlu diasah sejak jenjang sekolah dasar. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPAS menuntut peserta didik untuk dapat menggabungkan pengetahuan serta memecahkan persoalan kehidupan nyata melalui pendekatan berbasis inkuiiri, kolaborasi, dan kontekstualisasi (Sardi et al., 2025). Sayangnya, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih sering dilaksanakan dengan metode tradisional yang berpusat pada guru, menekankan pada hafalan, dan minim penggunaan media pembelajaran yang bersifat inovatif. Akibatnya, keterlibatan aktif peserta didik menjadi rendah, dan kemampuan berpikir kreatif tidak berkembang secara optimal.

Menurut Kadir et al. (2022) berpikir kreatif terdiri dari empat komponen utama, yaitu kelancaran dalam menghasilkan ide (fluency), kemampuan berpikir dari berbagai perspektif (flexibility), keunikan ide (originality), serta kemampuan memperinci gagasan secara mendalam (elaboration). Keempat aspek ini tidak dapat tumbuh maksimal apabila pembelajaran berlangsung secara satu arah dan monoton. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memicu rasa ingin tahu, mendorong partisipasi aktif, serta memfasilitasi eksplorasi ide dan solusi baru.

Salah satu bentuk media yang dianggap tepat untuk menjawab tantangan tersebut adalah media puzzle digital. Inovasi media pembelajaran berbasis digital menjadi penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan mendukung pengembangan berpikir kreatif. Dibandingkan dengan bentuk media pembelajaran lainnya seperti video pembelajaran, slideshow, atau lembar kerja digital, media puzzle digital menawarkan keunggulan berupa interaktivitas tinggi, keterlibatan kognitif yang lebih dalam, dan stimulasi tantangan logis-visual secara langsung. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mengajak peserta didik untuk aktif memecahkan masalah, membangun koneksi antar konsep, dan bereksperimen dengan berbagai solusi yang mungkin. Dengan karakteristik berbasis permainan (game-based learning), puzzle digital mampu menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan, sehingga mendorong motivasi intrinsik serta eksplorasi ide secara mandiri. Selain itu, bentuk aktivitas menyusun, mencocokkan, dan menyelesaikan tantangan dalam puzzle secara alamiah melatih fleksibilitas berpikir, orisinalitas, serta kemampuan memperinci ide yang merupakan inti dari berpikir kreatif. Oleh karena itu, media puzzle digital dinilai lebih sesuai untuk mendorong pembelajaran aktif yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Sejumlah studi terdahulu mengonfirmasi efektivitas penggunaan puzzle digital dalam proses pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir siswa. Setiawati et al. (2024) menyatakan bahwa media ini dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep. Penelitian oleh Erviana (2024) dan Nur Aini (2024) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital seperti puzzle dan poster interaktif berperan dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Namun demikian, kajian literatur yang secara spesifik mengulas hubungan antara media puzzle digital dan pengembangan dimensi berpikir kreatif dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih relatif terbatas.

Penelitian ini bertujuan: (1) Mengidentifikasi fungsi dan potensi media puzzle digital sebagai sarana pembelajaran IPAS, (2) Mendeskripsikan bagaimana indikator berpikir kreatif dapat ditumbuhkan melalui penggunaan media ini, serta (3) Menyintesis temuan-temuan sebelumnya guna memberikan rekomendasi yang relevan bagi pendidik dan pengembang media pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis melalui pemetaan literatur yang ada sekaligus kontribusi praktis sebagai dasar perancangan strategi pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

## **METODE PENELITIAN**

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR). Metode ini merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk meninjau dan menganalisis penelitian penelitian terdahulu dalam suatu bidang, topik atau fenomena tertentu (Rachmawati, 2024). Metode ini memungkinkan peneliti untuk memahami secara mendalam, tentang topik yang diteliti mengidentifikasi celah penelitian, dan membsaugun landasan yang kuat untuk penelitian mereka sendiri. Proses pencarian studi literatur ini menggunakan website google scholar, semantic scholar dan publish or perish dengan kata kunci, media pembelajaran interaktif, pembelajaran IPAS, dan kemampuan berpikir kreatif. Dalam penelitian ini mengambil 15 penelitian terdahulu sebagai sumber referensi peneliti dalam menulis penelitian ini.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Media Puzzle Digital dalam Pembelajaran IPAS**

Media puzzle digital merupakan salah satu bentuk media interaktif berbasis permainan yang efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Puzzle digital menyajikan tantangan visual dan logis yang merangsang keterampilan berpikir, kegiatan eksplorasi, dan kolaborasi (Kartikasari et al., 2024). Dalam konteks IPAS, media ini mendukung pengintegrasian konsep-konsep ilmu alam dan sosial melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Menurut (Syarif et al., 2022; Setiawati et al., 2024) mengindikasikan bahwa media puzzle digital berkontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep peserta didik. Namun demikian, efektivitasnya tidak lepas dari kesiapan literasi digital peserta didik. Ketimpangan kemampuan dalam mengoperasikan teknologi dapat menjadi hambatan yang mengurangi efektivitas media ini, bahkan berisiko menambah kesenjangan dalam proses pembelajaran (Hidayah & Pramesti, 2023).

Selain itu, sebagian besar kajian yang dianalisis masih berfokus pada aspek afektif dan motivasional. Sementara itu, kajian mendalam terkait dampaknya terhadap dimensi kognitif, terutama berpikir tingkat tinggi, masih jarang dilakukan secara empiris. Oleh karena itu, integrasi media puzzle digital sebaiknya dibarengi dengan pendekatan pedagogis seperti pembelajaran berbasis masalah atau inkuiiri agar dapat mengoptimalkan potensi kognitif siswa.

### **2. Pengembangan Indikator Berpikir Kreatif melalui Puzzle Digital**

Kreativitas dalam media puzzle digital, seperti menyusun, mercocokkan, dan menyelesaikan tantangan berbasis visual, memberi peluang bagi peserta didik untuk

mengasah keempat indikator tersebut dalam suasana menyenangkan. Akan tetapi, keberhasilan pengembangan indikator-indikator tersebut sangat ditentukan oleh kualitas desain media. Puzzle yang terlalu sederhana cenderung hanya mengembangkan fluency, sementara aspek originality dan elaboration kurang terstimulasi (Bifadlilah et al., 2023). Di sisi lain, puzzle yang tidak kontekstual dapat menghambat flexibility dalam berpikir. Media ini terbukti efektif dalam merangsang berbagai aspek berpikir kreatif. Berikut adalah keterkaitannya dengan masing-masing indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford (1967) dalam (Yeni et al., 2023) dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran saat ini:

**Tabel 1.** Indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Guilford (1967)

<b>Indikator Berpikir Kreatif</b>	<b>Keterkaitan dengan Puzzle Digital</b>
Fluency (Kelancaran)	Puzzle digital menuntut peserta didik menghasilkan banyak ide atau alternatif solusi untuk menyusun gambar atau menyelesaikan tantangan tertentu, sehingga melatih kelancaran berpikir. Contohnya, dalam puzzle tematik IPAS, siswa dapat mencoba berbagai kemungkinan susunan gambar atau jawaban secara cepat.
Flexibility (Keluwasan)	Media ini mendorong siswa untuk berpikir dari berbagai sudut pandang dan strategi. Jika satu cara tidak berhasil, mereka harus mencoba pendekatan lain—melatih kemampuan berpikir fleksibel. Misalnya, dalam menyusun puzzle konseptual, siswa dapat memilih urutan logika, warna, atau fungsi.
Originality (Keaslian)	Dengan memberikan ruang untuk eksplorasi visual dan ide dalam penyelesaian, puzzle digital dapat menumbuhkan gagasan-gagasan yang tidak biasa atau unik. Siswa terdorong menciptakan solusi yang berbeda dari teman-temannya.
Elaboration (Penguraian)	Dalam proses menyelesaikan puzzle, siswa sering kali perlu menambahkan detail, memperhatikan pola, dan mengembangkan gagasan secara rinci, yang memperkuat kemampuan elaborasi. Misalnya, siswa menjelaskan mengapa bagian puzzle ditempatkan pada posisi tertentu berdasarkan penalaran IPAS.

Berdasarkan kajian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle digital dalam pembelajaran terbukti memiliki keterkaitan erat dengan pengembangan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Sebagai media yang bersifat interaktif, visual, dan menantang, puzzle digital menciptakan situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir secara fleksibel, lancar, orisinal, dan mendalam (Zahranisa et al., 2023). Keempat indikator berpikir kreatif fluency, flexibility, originality, dan elaboration terstimulasi secara alami melalui proses eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah yang ditawarkan oleh puzzle

digital. Dengan demikian, puzzle digital merupakan media yang relevan dan efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, khususnya dalam pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar yang menuntut pemahaman konsep secara integratif dan kreatif. Oleh karena itu, pengembangan media puzzle digital harus memperhatikan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran serta disesuaikan dengan gaya belajar dan tingkat kemampuan kognitif siswa agar media ini benar-benar efektif dalam pembelajaran.

### 3. Temuan Studi Terdahulu

Beberapa hasil penelitian mendukung penggunaan media digital interaktif dalam Pembelajaran. Studi oleh (Andini et al., 2024) menunjukkan bahwa media poster digital meningkatkan kreativitas peserta didik. Penelitian (Ermono & Perdana, 2022) menunjukkan bahwa media crossword puzzle berbasis digital dapat menstimulasi berpikir kritis. Penelitian (Nurfebriyani et al., 2024) menunjukkan bahwa media media puzzle terbukti cocok bagi guru untuk meningkatkan kemampuan membaca pada peserta didik di sekolah dasar. Penelitian (Kurnia & Yulianengsih, 2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran IPS di kelas 5 SD Negeri 2 Koreak dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa kajian terdahulu yang dijadikan sebagai sumber kajian dalam penelitian ini dapat dilihat melalui Tabel 2 dibawah ini:

**Tabel 2.** Kajian terdahulu sebagai sumber kajian

No	Penulis dan Judul	Jenis Media	Hasil Utama	Indikator Kreativitas yang dikembangkan
1.	(Kartikasari et al., 2024) <i>Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang</i>	Media Puzzle	Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS	Fluency, Flexibility
2.	(Setiawati et al., 2024) <i>Implementasi Literasi Melalui Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Puzzle Untuk Siswa Sekolah Dasar</i>	Puzzle berbasis permainan	Meningkatkan literasi & keterlibatan aktif siswa	Fluency, Flexibility
3.	(Puteri et al., 2025) <i>Implementasi Model Edukatif Pembelajaran</i>	Game Edukatif	Mengasah Keterampilan Membaca	Fluency, Elaboration dan

	Berbasis Edukatif Mengasah Keterampilan Membaca dan Menulis pada Siswa Sekolah Dasar	Game untuk	Menulis	
4.	(Arni et al., 2025) Pengembangan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Penawaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa pada Kelas V SDN 89 Palembang	Media Puzzle	Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa	Flexibility, Elaboration
5.	(Teguh Handoyo & Umi Mahmudah, 2024) Analisis Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review	Crossword Puzzle	Meningkatkan Kreativitas Siswa	Flexibility, Originality

Berdasarkan tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle digital menunjukkan potensi yang kuat dalam mendukung pengembangan indikator berpikir kreatif peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar dalam pembelajaran IPAS. Media puzzle digital terbukti efektif untuk mengembangkan berbagai aspek berpikir kreatif siswa SD dalam pembelajaran IPAS, terutama ketika dirancang dengan tantangan yang sesuai dan dikaitkan dengan pendekatan pedagogis yang eksploratif. Fluency dan flexibility menjadi indikator yang paling dominan dikembangkan, sementara originality dan elaboration membutuhkan tantangan yang lebih kompleks dan kontekstual.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media puzzle digital memiliki potensi yang kuat dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Melalui aktivitas visual dan pemecahan masalah yang interaktif, media ini mampu menstimulasi indikator-indikator penting berpikir kreatif seperti kelancaran ide, keluwesan dalam berpikir, keunikan gagasan,

dan kemampuan untuk memperluas ide.

Implikasinya, guru diharapkan dapat mempertimbangkan penggunaan media puzzle digital sebagai alternatif inovatif dalam merancang pembelajaran yang menantang dan bermakna. Puzzle digital bukan sekadar alat bantu, tetapi juga media strategis untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta kreativitas peserta didik dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan dan adaptif terhadap tantangan abad 21.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, A. Z., & Sardi, A. (2025). Designing English Writing Worksheets Incorporating Islamic Moderation Values at an Islamic Senior High School in Palopo. *Studies in English Language and Education (SiELE)*, 12(2), 915-931.
- Andini, Iwan hermawan, & Farida, N. aini. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran SKI Di SMPIT Al-Ridwan Karawang*. 9(2), 115–132.
- Arni, Y., Kasta, L. Y. O., Asmara, T., & Eriska, E. (2025). Pengembangan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Penawaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa pada Kelas V SDN 89 Palembang. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(3), 12–21. <https://doi.org/10.51178/invention.v6i1.2402>
- Bifadlilah, A., Elan, E., & Gandana, G. (2023). Stimulasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Permainan Puzzle. *Jurnal Paud Agapedia*, 7(2), 184–189. <https://doi.org/10.17509/jpa.v7i2.63938>
- Ermono, erviana ayulia yunitasari, & Perdana, parisca indra. (2022). Penguanan Literasi Digital Pada Siswa SD Melalui Implementasi Game Based Learning (GBL). *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 226–230.
- Hidayah, N., & Pramesti, S. L. (2023). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI Di Mis Sidorejo Tirto Pekalongan. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 3(1), 94–107. <https://doi.org/10.28918/ijiee.v3i1.7097>
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal on Education*, 7(1), 3193–3201. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6790>
- Kurnia, N. N., & Yulianengsih, N. L. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas 5 Sd Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1), 31–41.
- Nurfebriyani, S., Putri, C. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2024). Studi Literatur : Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1857–1863. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2442>

- Puteri, N. H., Arfah, M. G., & Rachman, I. F. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Game Edukatif untuk Mengasah Keterampilan Membaca dan Menulis pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 308–319.
- Rachmawati, R. (2024). Pengenalan Metode Systematic Literature Review (SLR). *Pelatihan Pemanfaatan Artificial Intelligence*, 1–30.
- Sardi, A., Nanning, M., Firmansyah, J. N., Muchtar, J., & Jannah, M. Fostering Auditory English Proficiency through Cinematic Exposure.
- Setiawati, N. A., Dabukke, B. E., & Hutagoal, R. (2024). Implementasi Literasi Melalui Pembelajaran IPAS Berbasis Permainan Puzzle Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi, Kesehatan Dan Ilmu Sosial*, 6(1), 83–89.
- Syarif, M. I., Subhan, Indriani, M., Safrizal, & Wardahni, N. E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS PUZZLERANTAI MAKANAN DAN AUGMENTED REALITY. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 174–175. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.487>
- Teguh Handoyo, & Umi Mahmudah. (2024). Analisis Media Pembelajaran IPAS Berbasis Crossword Puzzle Pada Materi Rantai Makanan Siswa Sekolah Dasar: Literatur Review. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 3(1), 122–132. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v3i1.1469>
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>
- Zahranisa, A., Marlina, N., & Zuliani, R. (2023). Kefektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar Kelas III SDN Sindang Panon 2. *Masaliq*, 3(5), 775–789. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1367>