

PENGARUH PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DAN PETA PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA INDONESIA

Nisa Nurul Fitrah^{1*}, Amir Pada², & Ahmad Syawaluddin³

¹²³Universitas Negeri Makassar, Indonesia

¹Email: amirpadaunm@gmail.com

²Email: unmsyawal@unm.ac.id

³Email: nisa.nurul.fitrah12@gmail.com

Artikel Info

Received: 13 Agustus 2025

Accepted: 16 September 2025

Published: 30 September 2025



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license. Copyright © 2024 by Author. Published by CV Arthamara Media.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui penerapan media kartu dan peta pintar, (2) mengetahui hasil belajar siswa kelas V, dan (3) mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi persebaran flora dan fauna Indonesia di SD Inpres Perumnas 1. Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental (nonequivalent control group design), penelitian melibatkan kelas eksperimen (15 siswa) dan kontrol (15 siswa) dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, lalu dianalisis secara deskriptif dan inferensial (independent sample t-test) menggunakan SPSS 25. Hasil menunjukkan: (1) penerapan media terlaksana sangat baik, (2) terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, dan (3) media berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar ($p < 0.05$). Kesimpulan penelitian yaitu media kartu dan peta pintar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi IPAS persebaran flora dan fauna di Indonesia.

Kata Kunci: *kartu pintar, peta pintar, hasil belajar, persebaran flora dan fauna Indonesia., siswa SD*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi fundamental dalam membangun generasi penerus yang cerdas, kompetitif, dan berkarakter. Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif mutlak diperlukan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya (Kholid et al., 2021). Dalam konteks meningkatkan mutu pendidikan, inovasi dalam metode dan media pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Kebijakan pemerintah melalui Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Kurikulum Merdeka memberikan ruang yang luas bagi pengembangan metode pengajaran inovatif yang membantu siswa memahami konsep secara kontekstual dan

multidisipliner, salah satunya dengan pengintegrasian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Integrasi ini diharapkan dapat memicu siswa untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan yang utuh (Nurngaini, 2023).

Salah satu materi inti dalam IPAS yang membutuhkan pendekatan kontekstual dan visual adalah persebaran flora dan fauna di Indonesia. Materi ini menuntut pemahaman konseptual tentang hubungan antara lokasi geografis (seperti Zona Wallacea, Weber, dan peralihan) dengan karakteristik spesifik flora dan fauna yang

menghuninya. Pemahaman tersebut termasuk dalam ranah kognitif, yang meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Anderson & Krathwohl, 2001). Namun, pada praktiknya, pencapaian hasil belajar dalam ranah kognitif ini seringkali tidak optimal.

Berdasarkan kajian literatur, hambatan dalam pembelajaran IPAS masih sering terjadi. Nada et al. (2023) mengungkapkan bahwa materi IPAS yang kompleks seringkali sulit dipahami siswa tanpa bantuan media yang mendukung, khususnya materi yang memerlukan visualisasi spasial seperti persebaran flora dan fauna. Hal ini berimplikasi langsung pada rendahnya pencapaian hasil belajar kognitif siswa. Senada dengan itu, Rahmawati et al. (2023) menyatakan bahwa kurangnya minat dan keterlibatan siswa (engagement) dalam belajar IPAS dipengaruhi oleh terbatasnya akses terhadap media pembelajaran yang interaktif dan menarik, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman konseptual (aspek kognitif).

Fenomena teoritis ini diperkuat oleh temuan pada observasi awal yang dilakukan di SD Inpres Perumnas 1 pada tanggal 13 hingga 20 Januari 2025. Data menunjukkan bahwa nilai rata-rata ulangan harian siswa Kelas V pada materi persebaran flora dan fauna masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Analisis lebih lanjut mengungkap bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional, dengan guru mengandalkan buku teks dan peta statis. Padahal, materi ini memerlukan visualisasi yang konkret dan interaktif untuk membantu siswa dalam

menganalisis hubungan kausalitas antara kondisi geografis dan keanekaragaman hayati. Kesulitan siswa dalam membangun pemahaman holistik ini mengindikasikan lemahnya pencapaian pada ranah kognitif.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, diperlukan intervensi berupa media pembelajaran yang dapat memfasilitasi proses kognitif siswa. Media pembelajaran perlu dirancang untuk bisa memberikan pengalaman belajar yang aktif dan menarik dengan memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi secara bermakna dan bertujuan (Syawaluddin et al., 2025). Penelitian sebelumnya telah membuktikan keefektifan media tertentu. Rafi'uddin et al. (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu pintar dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa hingga 85,7%. Ningrum et al. (2022) juga menyimpulkan bahwa media peta efektif dalam membantu siswa mempelajari lokasi geografis. Namun, sebagian besar penelitian masih terbatas pada topik tertentu dan belum mengeksplorasi integrasi beberapa media menjadi satu paket yang lebih interaktif, khususnya untuk materi multidimensi seperti persebaran flora dan fauna. Media pembelajaran yang interaktif penting karena mendorong partisipasi aktif, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan kesenangan siswa (Syawaluddin, et al., 2025).

Untuk mengatasi *gap* penelitian dan tantangan pembelajaran di lapangan, penelitian ini merancang sebuah inovasi media yang mengintegrasikan kartu pintar dan peta pintar. Media ini dirancang tidak hanya untuk menarik minat siswa, tetapi lebih khusus lagi untuk secara

langsung menargetkan peningkatan hasil belajar kognitif. Kartu pintar dilengkapi dengan gambar, informasi karakteristik flora/fauna, dan kode QR yang terhubung ke fitur Augmented Reality (AR) untuk visualisasi 3D, yang dapat melatih kemampuan mengingat dan memahami. Sementara itu, peta pintar yang dilengkapi dengan stiker dan informasi zonasi berfungsi untuk melatih kemampuan menganalisis dan menghubungkan konsep tentang persebaran.

Penelitian ini secara spesifik membatasi pada hasil belajar ranah kognitif dengan pertimbangan yang kuat. Pertama, indikator keberhasilan pembelajaran pada Kurikulum Merdeka, khususnya untuk materi konseptual seperti IPAS, masih sangat terukur melalui capaian kognitif (aspek pengetahuan). Kedua, masalah utama yang teridentifikasi di lapangan (nilai di bawah KKM) adalah masalah kognitif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi-experimental. Desain yang diterapkan adalah Nonequivalent Control Group Design, yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Inpres Perumnas 1, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar, pada Semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang, terbagi dalam kelas VA (15 siswa) sebagai kelas eksperimen dan VB (15 siswa) sebagai kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling berdasarkan kesetaraan nilai ulangan harian kedua

Ketiga, media yang dikembangkan (kartu dan peta pintar) dengan fitur informasional dan visualnya, secara teoritis dirancang untuk langsung memengaruhi proses mental seperti pemahaman, analisis, dan evaluasi. Keempat, pendekatan kuantitatif memerlukan variabel terikat yang dapat diukur secara objektif, valid, dan reliabel. Hasil belajar kognitif dapat diukur dengan sangat baik melalui instrument tes objektif (seperti pilihan ganda atau uraian) yang skornya dapat dianalisis secara statistik, sehingga sangat sesuai untuk membuktikan pengaruh perlakuan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini meneliti tentang pengaruh penerapan media pembelajaran kartu dan peta pintar terhadap hasil belajar IPAS materi persebaran flora dan fauna di kelas V SD Inpres Perumnas 1.

kelas yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas, yaitu media pembelajaran kartu dan peta pintar, dan variabel terikat, yaitu hasil belajar kognitif siswa pada materi persebaran flora dan fauna. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: tes (berupa pretest dan posttest soal pilihan ganda yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya), observasi (untuk memantau keterlaksanaan pembelajaran), dan dokumentasi. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan observasi dan penyusunan instrumen, diikuti tahap pelaksanaan selama empat

pertemuan yang mencakup pemberian pretest, intervensi media pada kelas eksperimen, dan pemberian posttest. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara statistik menggunakan IBM SPSS Statistics 25. Analisis data meliputi statistik deskriptif untuk mendeskripsikan data

dan statistik inferensial yang melibatkan uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene), dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk menentukan pengaruh signifikan antara kedua kelas dengan taraf signifikansi $p < 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penerapan media, hasil belajar siswa, dan pengaruh media kartu dan peta pintar terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi persebaran flora dan fauna. Data diperoleh dari 30 siswa kelas V SD Inpres Perumnas 1, yang terbagi dalam kelas eksperimen ($n=15$) dan kontrol ($n=15$). Instrumen penelitian yang telah dinyatakan "Sangat Valid"

(skor validasi 3,73) digunakan untuk mengumpulkan data.

Hasil

1. Gambaran Penerapan Media Pembelajaran Kartu dan Peta Pintar

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, keterlaksanaan penerapan media kartu dan peta pintar diamati melalui 10 aspek. Hasil observasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Keterlaksanaan Penerapan Media Pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Penilaian
1.	Pembukaan Pembelajaran	2
2.	Penyampaian Tujuan dan Materi	3
3.	Instruksi Penggunaan Media	3
4.	Pembagian Kelompok Sesuai Wilayah Persebaran	3
5.	Keterlibatan Siswa dalam Kegiatan Kelompok	3
6.	Pemanfaatan Peta dan Penempatan Lokasi	3
7.	Pemanfaatan Media AR (Augmented Reality)	3
8.	Penyusunan dan Presentasi Hasil Kelompok	3
9.	Pemberian Umpan Balik oleh Guru	2
10.	Refleksi dan Penutup Pembelajaran	3
Total		36
Presentase Total		93%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, secara keseluruhan penerapan media mencapai persentase 93% dengan kategori "Sangat Baik". Yang patut dicatat adalah delapan dari sepuluh aspek memperoleh skor maksimal (3), khususnya pada pemanfaatan

media AR dan kerja kelompok yang menunjukkan implementasi teknologi dan pendekatan kolaboratif yang optimal. Namun, dua aspek yaitu pembukaan pembelajaran dan pemberian umpan balik oleh guru masih memerlukan peningkatan,

mengindikasikan perlunya penguatan dalam fase inisiasi dan refleksi pembelajaran.

2. Hasil Belajar Siswa

Analisis pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif setara dan berada pada kategori rendah. Hasil statistik deskriptif pretest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Skor Pretest

Kelas	N	Mean	Min	Max
Eksperimen	15	40.33	15	70
Kontrol	15	42.33	20	65

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok berada pada kategori "Kurang" dengan rata-rata skor yang tidak berbeda signifikan (40.33 vs 42.33). Hal ini menunjukkan kesetaraan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan. Sebanyak 73.33% siswa di kelas eksperimen dan 60% di kelas kontrol berada pada kategori "Kurang", mengonfirmasi bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih terbatas.

Setelah perlakuan, terjadi peningkatan skor pada kedua kelas. Namun, peningkatan pada kelas eksperimen lebih signifikan. Hasil statistik deskriptif posttest disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor Posttest

Kelas	N	Mean	Min	Max
Eksperimen	15	72.33	55	90
Kontrol	15	58.33	30	80

Data pada tabel 3 menunjukkan selisih peningkatan (gain) skor rata-rata sebesar 14.00

point yang mendukung kelas eksperimen. Selain itu, 53.33% siswa di kelas eksperimen mencapai kategori "Baik" dan "Sangat Baik". Sebaliknya, di kelas kontrol, 26.67% siswa masih berada dalam kategori "Kurang".

3. Pengaruh Media Pembelajaran Kartu dan Peta Pintar terhadap Hasil Belajar

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan uji independent sample t-test pada skor posttest. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test Skor Posttest

Data yang Diuji	t	df	p-value
Posttest Eksperimen & Kontrol	2.705	28	0.011

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai p-value (Sig. 2-tailed) sebesar 0.011, yang lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha = 0.05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media kartu dan peta pintar dengan yang tidak. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Media kartu dan peta pintar terbukti berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Pembahasan

Penelitian ini membuktikan bahwa media kartu dan peta pintar berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi persebaran flora dan fauna. Pengaruh ini dapat dijelaskan melalui

beberapa perspektif teori dan didukung oleh hasil penelitian sebelumnya.

Tingkat keterlaksanaan penerapan media yang mencapai kategori sangat baik membuktikan bahwa media kartu dan peta pintar tidak hanya tepat secara teori tetapi juga mudah diterapkan dalam kondisi kelas sebenarnya. Keberhasilan ini dapat dijelaskan melalui teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer, 2020) yang menekankan penggabungan kata dan gambar untuk memudahkan pemahaman informasi. Media ini memenuhi prinsip tersebut melalui kombinasi kartu bergambar dengan peta visual, sementara fitur Augmented Reality (AR) berfungsi sebagai penghubung yang menjembatani konsep nyata dan abstrak sehingga meringankan beban pikiran siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Radu (2021) yang membuktikan AR secara signifikan meningkatkan pemahaman belajar melalui tampilan visual yang mendalam..

Media kartu dan peta pintar mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan berpusat pada siswa. Aktivitas memindai QR code dan menempatkan stiker di peta memicu keterlibatan langsung dan kerja sama, yang sesuai dengan prinsip pembelajaran menyenangkan yang diungkapkan Garzón et al. (2020). Meskipun aspek pembukaan dan tanggapan guru masih perlu ditingkatkan, hal ini tidak mengurangi keberhasilan media secara keseluruhan. Dengan demikian, media kartu dan peta pintar terbukti tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga sesuai dengan tuntutan kurikulum modern yang

menekankan penggunaan berbagai metode dan saling keterlibatan.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa nilai pretest pada kedua kelas, baik eksperimen maupun kontrol, berada pada kategori rendah. Hal tersebut menandakan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi persebaran flora dan fauna di Indonesia masih belum maksimal.

Ketika proses perlakuan telah dilakukan, terjadi perubahan pada hasil posttest di kelas eksperimen. Rata-rata nilai meningkat dengan tidak ada lagi siswa yang berada pada kategori “kurang”. Sebaliknya, kelas kontrol mengalami perubahan yang tidak terlalu signifikan dan masih terdapat siswa dalam kategori “kurang”.

Penerapan media pembelajaran kartu dan peta pintar mampu memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terbukti dari peningkatan skor rata-rata dan pergeseran kategori hasil belajar ke arah yang lebih tinggi. Hal ini sejalan dengan penelitian Frasandy et al., (2022) dan Larasati (2020) yang menunjukkan perubahan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan media kartu pintar dan peta pintar.

Hasil uji hipotesis *independent sample t-test* dari pretest menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan diberikan. Ini menunjukkan bahwa kedua kelas memiliki kemampuan awal yang relatif setara dalam memahami materi persebaran flora dan fauna Indonesia. Hal ini penting untuk memastikan bahwa perbedaan

hasil belajar yang terjadi setelah perlakuan bukan disebabkan oleh perbedaan kemampuan awal siswa, melainkan oleh intervensi pembelajaran yang dilakukan.

Ketika perlakuan, hasil uji hipotesis *independent sample t-test* dari posttest menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibanding kelas kontrol. Selisih peningkatan nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu dan peta pintar memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar siswa. Data ini mendukung hasil penelitian dari Rafi'uddin et al., (2021) dan Larasati (2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu pintar dan peta dapat berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa gambaran penerapan media pembelajaran kartu dan peta pintar pada pembelajaran IPAS di kelas VA SD Inpres Perumnas 1 menunjukkan hasil yang sangat baik dengan tingkat keterlaksanaan yang tinggi. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna, serta mendorong keterlibatan siswa secara langsung dalam memahami konsep persebaran flora dan fauna di Indonesia. Media ini terbukti meningkatkan hasil

belajar siswa, kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol.

Pengaruh penerapan media kartu dan peta pintar terbukti dari hasil uji independent sample t-test yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah perlakuan. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran kartu dan peta pintar dalam pembelajaran IPAS berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna Indonesia di SD Inpres Perumnas 1

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Frasandy, R., Sari, D. P., & Putra, A. (2022). Pengembangan media kartu pintar berbasis augmented reality pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 112-125. <https://doi.org/10.21009/JPD.014.02>
- Garzon, J., Pavon, J., & Baldiris, S. (2020). Systematic review and meta-analysis of augmented reality in educational settings. *Virtual Reality*, 24, 447-459. <https://doi.org/10.1007/s10055-019-00399-5>
- Kholid, I., Sutarto, & Prihatin, T. (2021). Pendidikan karakter dalam perspektif teori belajar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(1), 1-12. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i1.38421>
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh penggunaan media peta pintar terhadap hasil belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 89-98. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jipd/article/view/9876>



- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nada, S. F., Hidayat, M. T., & Amini, R. (2023). Analisis kesulitan belajar siswa pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 345-356. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4321>
- Ningrum, P. A., Setyawan, D., & Wijayanti, A. (2022). Efektivitas media peta interaktif dalam pembelajaran geografi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPA*, 8(2), 156-165. <https://doi.org/10.29303/jpipa.v8i2.1234>
- Nurngaini, N. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 45-56. <http://journal.um.ac.id/index.php/jpp/article/view/23456>
- Radu, I. (2021). Augmented reality in education: A meta-review and cross-media analysis. *Computers & Education*, 102, 104280. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104280>
- Rafi'uddin, M., Kurniawan, D. A., & Sari, M. (2021). Pengembangan media kartu pintar berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(2), 134-145. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i2.17890>
- Rahmawati, S., Pratiwi, D. A., & Setiawan, B. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. *Jurnal Elementary School*, 10(1), 67-78. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v10i1.2876>
- Republik Indonesia. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Syawaluddin, A., Aeni, N., & Asri, A. (2025). From Past to Present: Leveraging Digital Traditional Games in Teaching English Vocabulary for Young Learners. *World Journal of English Language*, 16(1), 235. <https://doi.org/10.5430/wjel.v16n1p235>
- Syawaluddin, A., & Aeni, N. (2025). Play and learn: digital traditional games for vocabulary mastery in young learners. *Discover Education*, 4(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00485-8>
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Suryabrata, S. (2020). *Psikologi pendidikan* (12th ed.). Rajawali Pers.