

Pembelajaran Matematika Berbasis *Games* untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa SD Negeri Wadungasri Sidoarjo

¹⁾Azzah Nazhifa Wina Ramadhani*, ²⁾Ardi Kurniawan

^{1,2)}Program Studi Statistika, Universitas Airlangga, Surabaya, Indonesia
Email Corresponding: azzah.nazhifa.wina-2022@fst.unair.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Analisis Data
Asistensi Mengajar
MBKM
Pembelajaran Berbasis Game
SD Negeri Wadungasri

Kegiatan Asistensi Mengajar merupakan bagian dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam dunia pendidikan. Program ini dilaksanakan di SDN Wadungasri, Kabupaten Sidoarjo, dengan metode pembelajaran secara luring. Mahasiswa berperan aktif dalam mendampingi guru, khususnya dalam proses pembelajaran Matematika untuk siswa kelas III dan IV. Selain itu, mahasiswa juga terlibat dalam berbagai kegiatan sekolah, baik akademik maupun keagamaan. Berdasarkan hasil analisis statistika deskriptif, diperoleh rata-rata nilai asesmen sumatif siswa yang lebih tinggi dibandingkan nilai tugas dan evaluasi harianya. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran berdampak positif terhadap pencapaian akademik siswa, terutama dalam menghadapi ujian akhir. Hasil analisis variansi juga menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai Matematika siswa kelas III dan IV, dengan nilai tertinggi masing-masing diperoleh oleh kelas III-B (77,08) dan IV-B (77,28). Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi nyata mahasiswa dalam meningkatkan mutu pendidikan dasar di Indonesia melalui kolaborasi dengan sekolah.

ABSTRACT

Keywords:

Data Analysis
Game Based-Learning
MBKM
SD Negeri Wadungasri
Teaching Assistance

The Teaching Assistance Program is part of the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) initiative, designed to provide university students with hands-on experience in the education sector. This program was implemented at SDN Wadungasri, Sidoarjo Regency, using offline learning method. Students actively assisted teachers, particularly in delivering Mathematics lessons for Grade III and IV, and were also involved in various academic and religious school activities. Based on descriptive statistical analysis, the average score of students in summative assessments was higher than task scores and daily evaluation scores. These results indicate that the teaching assistance program had a positive impact on students' academic performance, especially in preparing for final assessments. Furthermore, the variance analysis revealed no significant difference in average Mathematics scores between Grade III and IV, in which the highest average scores were recorded in classes III-B (77.08) and IV-B (77.28). This program demonstrates a meaningful contribution from university students in supporting primary education quality improvement through collaboration with schools.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi yang ditandai oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi dan big data, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas konvensional, melainkan telah merambah ke ruang yang lebih fleksibel, adaptif, dan berbasis data. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi, analisis data, serta inovasi dalam strategi pembelajaran menjadi faktor krusial dalam meningkatkan mutu pendidikan nasional (Masinambow et al., 2025). Guru dan calon pendidik dituntut untuk memiliki kompetensi literasi digital, berpikir kritis, serta kemampuan mengelola informasi

6865

secara efektif agar mampu menjawab tantangan abad ke-21. Perguruan tinggi, sebagai lembaga penghasil tenaga pendidik, memiliki peran strategis dalam mencetak lulusan yang adaptif dan kreatif guna mendukung peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

Namun demikian, realita menunjukkan masih terdapat kendala dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, terutama terkait dengan rendahnya fokus dan partisipasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Hal ini kerap disebabkan oleh penggunaan metode ceramah secara berulang yang cenderung membosankan dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif agar siswa lebih terlibat secara kognitif maupun afektif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang dinilai efektif adalah *game-based learning*, yakni metode pembelajaran berbasis permainan yang tidak hanya meningkatkan motivasi dan fokus belajar siswa, tetapi juga mampu membantu mereka memahami konsep secara lebih menyenangkan dan kontekstual (Candra & Rahayu, 2021; Salfanti et al., 2024).

Sebagai upaya menjawab tantangan di dunia pendidikan tersebut, Kemendikbudristek melalui kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberi kesempatan pada mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar di luar kampus (Marwiji et al., 2023). Salah satu bentuk implementasinya adalah program Asistensi Mengajar di satuan atau lembaga pendidikan, sehingga mahasiswa dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran di sekolah (Ismaidar et al., 2025). Program ini tidak hanya memperkuat kemampuan pedagogis dan sosial mahasiswa, tetapi juga memberikan ruang bagi penerapan metode pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara nyata.

Kegiatan asistensi mengajar yang dilaksanakan di SDN Wadungasri, Kabupaten Sidoarjo, menjadi salah satu wujud konkret dari sinergi antara perguruan tinggi dan lembaga pendidikan dalam meningkatkan mutu pembelajaran. SDN Wadungasri merupakan sekolah dasar negeri berakreditasi A yang berbasis pada integrasi ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta nilai-nilai iman dan takwa (IMTAQ). Dalam kegiatan ini, mahasiswa tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya Matematika untuk kelas III dan IV, tetapi juga mendampingi siswa dalam berbagai aktivitas akademik dan keagamaan (Sipayung et al., 2025). Keterlibatan mahasiswa di lingkungan sekolah turut menghadirkan semangat baru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi para siswa. Hal ini didukung dengan kegiatan serupa yang pernah dilakukan oleh Saputra dkk. (2024) dan Syam dkk. (2024) bahwa program asistensi mengajar mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi yang terbukti efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar adalah penggunaan metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*), yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan fokus, serta memfasilitasi pemahaman konsep melalui tantangan (Candra & Rahayu, 2021). Penerapan pembelajaran berbasis *games* menjadi salah satu inovasi utama dalam kegiatan ini, yang terbukti efektif dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan, sebagaimana didukung oleh studi terdahulu.

Selain berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, kegiatan ini juga memberikan kontribusi terhadap penguatan pendekatan berbasis data dalam dunia pendidikan. Melalui analisis statistika deskriptif dan inferensial, efektivitas metode pembelajaran dapat dievaluasi secara objektif, sekaligus memberikan dasar dalam pengambilan keputusan untuk perbaikan ke depan (Susanna et al., 2025). Dengan demikian, integrasi antara program MBKM, inovasi pembelajaran seperti *game-based learning*, serta pendekatan analitik berbasis data diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap terwujudnya sistem pendidikan dasar yang lebih adaptif, inovatif, dan berkualitas.

II. MASALAH

Salah satu permasalahan utama yang dihadapi oleh siswa dan guru di SD Negeri Wadungasri adalah kurangnya minat, motivasi, dan antusiasme siswa untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar sehari-hari. Sebagian besar siswa tampak pasif dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru terbatas pada metode ceramah dan inkuiri melalui pemberian materi dan mencatat di buku tulis, serta menjawab soal yang ada di buku paket. Pola pembelajaran seperti ini membuat interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas, sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi aktif di kelas.

Akibatnya, proses belajar yang seharusnya menyenangkan justru terasa monoton dan tidak mampu menumbuhkan rasa ingin tahu maupun semangat belajar pada siswa.

Melihat kondisi tersebut, kegiatan asistensi mengajar berbasis *games* dihadirkan sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Melalui permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pelajaran, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, berkolaborasi, dan berkompetisi secara sehat. Pendekatan ini tidak hanya membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih mudah dan bermakna. Lokasi pelaksanaan kegiatan asistensi mengajar dapat dilihat pada Gambar 1, yakni SD Negeri Wadungasri sebagai tempat implementasi kegiatan tersebut.



Gambar 1. SD Negeri Wadungasri Sebagai Tempat Kegiatan Asistensi Mengajar

III. METODE

Kegiatan asistensi mengajar dilaksanakan terhadap murid Kelas III dan IV dengan jumlah total sebanyak 168 murid dengan rincian masing-masing kelas disajikan dalam Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Jumlah Siswa Kelas III dan IV Berdasarkan Jenis Kelamin

Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka di dalam kelas, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara mahasiswa sebagai asisten pengajar dan siswa guna membangun suasana belajar-mengajar yang lebih efektif. Metode yang diterapkan dalam kegiatan asistensi mengajar ini meliputi pemberian materi melalui ceramah, diskusi, dan inkuiri untuk memperkuat pemahaman materi secara teoritis maupun praktis bagi siswa (Ramadan et al., 2025). Melalui penjelasan yang sistematis diikuti dengan diskusi dan penggerakan soal, siswa diajak untuk aktif berpikir kritis dan berlatih secara langsung (Sihaloho et al., 2024). Selain itu, metode ceramah memberi kesempatan bagi siswa untuk bertanya secara langsung apabila terdapat materi yang belum sepenuhnya mereka pahami, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif. Kehadiran asisten pengajar juga memberikan suasana belajar yang lebih santai namun tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Untuk menambah semangat belajar siswa, sesi pembelajaran juga diselingi dengan *games* edukatif yang dirancang sesuai dengan materi yang diajarkan. Selain berfungsi sebagai sarana hiburan, *games* ini juga mampu meningkatkan partisipasi siswa secara kompetitif serta mendorong motivasi siswa untuk belajar dan menguasai materi dengan lebih baik (Fitriani, 2023). Bagi peserta yang paling cepat dan tepat dalam menjawab, disediakan hadiah menarik sebagai bentuk apresiasi, yang sekaligus dapat meningkatkan keinginan siswa untuk lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Aktivitas ini terbukti mampu menghidupkan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif mengambil peran dalam

proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berbasis *games* pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Sappaile et al., 2024; Adrillian et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan asistensi tidak hanya menambah pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam suasana belajar yang positif.

Kemudian, sebagai bagian dari kegiatan Asistensi Mengajar, dilakukan analisis statistika deskriptif untuk mengetahui karakteristik data nilai tugas, evaluasi, dan asesmen sumatif mata pelajaran Matematika siswa kelas III dan IV. Selain itu, dilakukan analisis menggunakan metode statistik yang lebih lanjut yakni analisis variansi yang bertujuan untuk menganalisis apakah ada kesamaan rata-rata pada nilai siswa. Melalui dua metode analisis statistik ini diharapkan dapat diberikan saran mengenai penerapan metode pembelajaran yang efektif untuk masing-masing kelas, sehingga kegiatan belajar-mengajar dapat meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa.

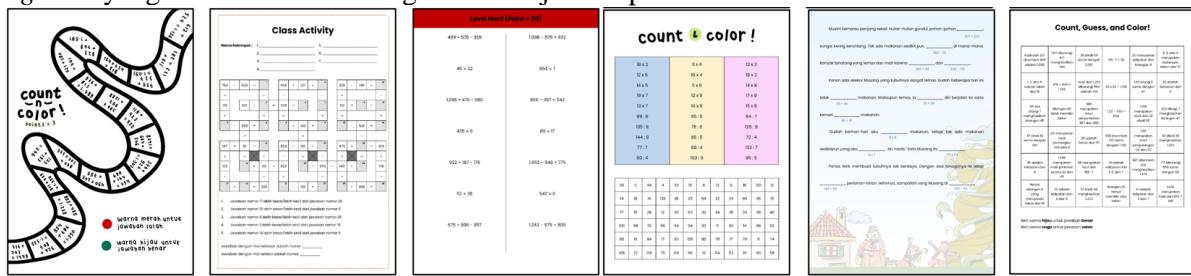
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Asistensi Mengajar ini dilaksanakan secara luring di SD Negeri Wadungasri Sidoarjo mulai tanggal 2 Agustus hingga 4 Oktober 2025. Terdapat dua kegiatan umum yang dilakukan, yakni mengajar mata pelajaran Matematika dan pendampingan siswa Kelas III dan IV. Pada kegiatan belajar-mengajar Matematika, siswa diberikan materi mengenai operasi bilangan cacah kecil hingga ribuan, mulai dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, hingga pembagian sederhana. Selain mengajar mata pelajaran Matematika, mahasiswa juga diperintahkan mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) untuk menggantikan guru yang berhalangan hadir. Mahasiswa juga diajak untuk mendampingi siswa saat terdapat kegiatan sekolah, contohnya adalah perayaan Maulid Nabi Muhammad SAW dan kegiatan berenang. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya bertindak sebagai pengajar formal, namun juga diajak untuk ikut serta dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Dokumentasi kegiatan mengajar dan pendampingan siswa oleh mahasiswa selaku asisten pengajar dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Asistensi Mengajar

Games menggunakan media kertas digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan Asistensi Mengajar ini. Alasan tidak digunakannya media digital adalah karena terbatasnya sarana dan prasarana sekolah yang berbasis teknologi, seperti kondisi LCD dan proyektor yang tidak memadai. Beberapa jenis *games* yang diberikan selama kegiatan ditunjukkan pada Gambar 4 berikut.

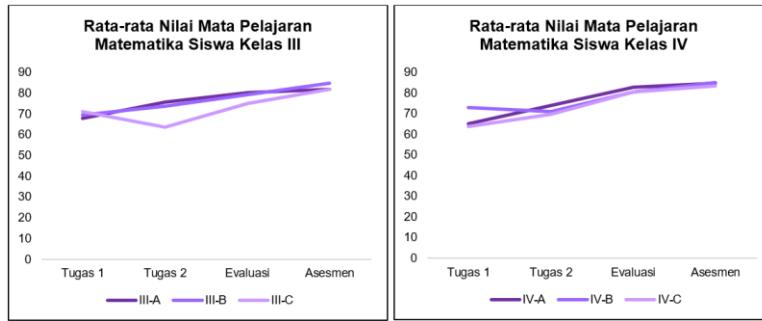


Gambar 4. *Games* dengan Media Kertas yang Digunakan Selama Kegiatan

Kemudian setelah dilakukan kegiatan belajar-mengajar selama dua bulan, diperoleh data nilai mata pelajaran Matematika siswa, yang terdiri dari nilai tugas sebanyak dua kali, evaluasi tiap bab, serta asesmen sumatif sebagai ujian harian tiap bab. Ringkasan nilai siswa setiap kelas dianalisis secara statistika deskriptif dengan hasil ditunjukkan pada Tabel 1 dan Gambar 5 berikut.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Nilai Pelajaran Matematika Kelas III dan IV

	III-A	III-B	III-C	IV-A	IV-B	IV-C
Mean	76,71	77,08	72,87	77,08	77,28	74,02
Variansi	254,98	289,32	308,30	297,02	264,95	320,09



Gambar 5. Rata-rata Nilai Siswa Kelas III dan IV

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai mata pelajaran Matematika tertinggi untuk Kelas III dan Kelas IV secara berturut-turut didapatkan oleh Kelas III-B (77,08) dan Kelas IV-B (77,28). Dapat diketahui pula rata-rata nilai siswa Kelas III secara keseluruhan lebih rendah dibandingkan siswa Kelas IV. Selain itu, Gambar 5 juga menunjukkan bahwa selalu terjadi peningkatan dari nilai tugas terhadap evaluasi materi maupun asesmen sumatif di setiap kelasnya, di mana nilai siswa cenderung paling tinggi pada saat Asesmen Sumatif, dengan rata-rata nilai tertinggi diraih oleh kelas III-B (84,66) dan kelas IV-B (84,91). Hal tersebut memberikan arti bahwa metode yang diterapkan, yaitu metode ceramah, diskusi inkuiri, serta pemberian *games* telah sesuai dengan karakteristik siswa. Gambar 6 berikut mendukung pernyataan bahwa siswa lebih senang dan antusias saat pemberian materi oleh mahasiswa karena adanya *games* dan pemberian hadiah.



Gambar 6. Kata yang Sering Muncul dari Respon Siswa

Temuan ini selaras dengan kegiatan yang pernah dilakukan oleh Hesti et al., (2022) dan Saputra (2023) bahwa metode inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa SD. Selain itu, Hasanah et al. (2021) dalam penelitiannya juga membuktikan bahwa pembelajaran Matematika menggunakan metode *game* mampu mempermudah siswa dalam memahami dan menyelesaikan persoalan yang diberikan.

Kemudian dilakukan analisis variansi untuk menganalisis apakah terdapat kesamaan rata-rata untuk nilai siswa di masing-masing Kelas III dan Kelas IV, sehingga dapat dilakukan evaluasi untuk masing-masing kelas tersebut. Hipotesis yang digunakan adalah:

$$H_0 : \mu_A = \mu_B = \mu_C$$

$$H_1 : \text{minimal terdapat satu } \mu_i \text{ yang berbeda}$$

Hasil pengujian analisis variansi diberikan dalam Tabel 2 dan Tabel 3 berikut.

Tabel 2. Analisis Variansi Rata-rata Nilai Matematika Siswa Kelas III

Sumber Variasi	SS	df	MS	F	P-value	F crit
Between Groups	301,303	2	150,652	1,428	0,246	3,109
Within Groups	8542,6	81	105,464			
Total	8843,9	83				

Tabel 3. Analisis Variansi Rata-rata Nilai Matematika Siswa Kelas IV

Sumber Variasi	SS	df	MS	F	P-value	F crit
Between Groups	188,1023	2	94,052	0,865	0,425	3,109
Within Groups	8809,925	81	108,765			
Total	8998,03	83				

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 3, dapat ditarik keputusan untuk menerima H_0 , karena nilai $F < F_{crit}$ atau $p-value < \alpha = 0,05$. Sehingga, kesimpulannya adalah rata-rata nilai Matematika siswa Kelas III-A, III-B, dan III-C adalah sama. Begitu pula untuk siswa Kelas IV-A, IV-B, dan IV-C yang memiliki rata-rata nilai Matematika sama secara statistik. Dengan demikian, karakteristik dan kemampuan siswa tiap kelas dalam mengerjakan soal Matematika dapat dikatakan tidak jauh berbeda, sehingga metode pembelajaran dapat diterapkan secara selaras untuk setiap kelas.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Asistensi Mengajar di SD Negeri Wadungasri Sidoarjo, mahasiswa sebagai pelaksana program berperan dalam membantu proses pembelajaran, khususnya mata pelajaran Matematika untuk siswa kelas III dan IV, serta mendampingi berbagai kegiatan sekolah dan keagamaan. Kemudian hasil analisis data secara statistika deskriptif menunjukkan bahwa nilai siswa cenderung paling tinggi pada saat Asesmen Sumatif dibandingkan dengan tugas dan evaluasi harian, dengan rata-rata nilai Asesmen Sumatif tertinggi diraih oleh kelas III-B (84,66) dan kelas IV-B (84,91). Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan asistensi mengajar dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis *game* (*game-based learning*) memberikan dampak positif terhadap pemahaman materi dan pencapaian akademik siswa dengan lebih menyenangkan, terutama dalam menghadapi ujian. Selain itu, hasil analisis variansi menunjukkan bahwa rata-rata nilai Matematika antara kelas III dan IV adalah sama, dengan rata-rata tertinggi terdapat pada kelas III-B (77,08) dan IV-B (77,28). Dengan demikian, kemampuan dan karakteristik siswa dalam mengerjakan soal Matematika dapat dikatakan tidak jauh berbeda, sehingga metode pembelajaran dapat diterapkan secara selaras untuk setiap kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri Wadungasri sebagai mitra yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan program Asistensi Mengajar. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada Universitas Airlangga dan dosen-dosen Program Studi S1 Statistika atas bimbingannya dalam membantu terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Adrillian, H., Mariani, S., Prabowo, A., Zaenuri, & Walid. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Matematika untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik: Systematic Literature Review. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 751–767.

Candra, A. M. & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.

Fitriani, A. (2023). Peningkatan Prestasi Kerja Pegawai Melalui Pelatihan Pada PT Bank Rakyat Indonesia. *FOKUS*, 21(2).

Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah, & Nasution, M. (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game. *IJI Publication*, 1(3), 204–211.

Hesti, R. M., Prihatini, A., & Azizah, Q. (2022). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan bahan ajar kontekstual berbasis inquiry pada siswa Kelas III SD. *JPPG*, 3(2), 44–51.

Ismaidar, Ginting, R. A., & Jehekiel, A. M. (2025). Peran Mahasiswa Asistensi Mengajar Program Kampus Merdeka di SMA Negeri 5 Binjai. *Jurnal Hukum dan Keadilan Publik*, 8(3), 16–24.

Marwiji, M. H., Qomaruzzaman, B., & Zaqiah, Q. Y. (2023). Inovasi Dalam Bidang Kurikulum: Merdeka Belajar, Kampus Merdeka dan Penerapannya. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2194–2203.

Masinambow, C. J. R., Lengkong, J. S. J., & Rotty, V. N. J. (2025). Inovasi Digital dalam Manajemen Sekolah: Meningkatkan Kinerja Pendidikan di Era Teknologi. *Academy of Education Journal*, 16(1), 8–17.

Ramadan, M., Suparman, Setiawan, D., Haliq, M. I., & Assidiq, I. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiiri, Metode Ceramah, dan Ice Breaking terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia*, 9(2), 1078–1090.

Salfianti, Purnomo, N. H., & Yudiana, A. (2024). Efektivitas Game Based Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII-D SMP Negeri 56 Surabaya. *Pendas*, 9(4), 543–551.

Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farliana, B. F., Mubarok, A. S., & Mardikawati, B. (2024). Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 714–727.

Saputra, A. N. Z. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Lembar Kegiatan Siswa Matematika Berbasis Inquiry Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa SD/MI. *Kapalamada*, 2(1), 569–593.

Saputra, D. A., Sulistiyowati, & Dewi, S. (2024). Peran Program Asistensi Mengajar dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran Siswa Kelas IV di MIS Fathul Iman Palangka Raya. *Karunia*, 3(4), 115–124.

Sihaloho, M. S., Sihombing, D. J., & Ginting, F. Y. A. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing. *ADIBA*, 4(3), 544–549.

Sipayung, R., Silalahi, E. K., Barus, A. D. B., Padang, R., Sekali, Y. N. B. K., Sinuraya, S. A. B., Barus, P. B., & Targan, V. B. (2025). Peran Mahasiswa Dalam Kegiatan Asistensi Mengajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di SD Negeri 060971 Medan Tuntungan. *JGEN*, 3(3), 405–409.

Susanna, Idris, J., & Duskri, M. (2025). Optimalisasi Penggunaan Statistik dalam Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Pendekatan Kuantitatif dalam Meningkatkan Kualitas Penilaian. *MALEWA*, 2(2), 88–97.

Syam, M. S. A., Erwing, & Muliana. (2024). Implementasi P5 (Projek Penguatan Profil Pengajar Pancasila) Melalui Kegiatan Asistensi Mengajar. *JIPTI*, 5(2), 395–406.