



**IMPLEMENTASI MEDIA GENIALLY
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
KELAS V DI SD NEGERI 1 TULUSBESAR KABUPATEN MALANG**

Mia Yustiningrum¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Devi Wahyu Ertanti³

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Agama Islam

Universitas Islam Malang

e-mail: 122001013033@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,

devi.ertanti@unisma.ac.id

Abstrak

Implementation of the use of learning media is useful in helping students understand abstract concepts more concretely. Similarly, learning Mathematics, which is an abstract concept learning outcomes. Therefore, in this study, an effort was made to improve students' learning outcomes in mathematics subjects by using Genially media. Research method using Class Action Research (PTK) with subjects of V-class students of 37 children at SD Negeri 1 Tulusbesar, Malang. The research is carried out through two cycles consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Research results show that the use of Genially media has the ability to improve students' mathematics learning outcomes. This is demonstrated by the continuous increase in learning outcomes and average students in each cycle. In pre-cycle students with a score of 40.5%, in the 1st cycle it increased to 77.2%, then in the 2nd cycle it increased to 100%. The average number of mathematics students in the pre-cycle is 64.41%, in the 1st cycle it increased to 75.92%, and in the 2nd cycle increased again to 94.26%. So it can be concluded that Genially media can help improve student's learning outcomes.

Keywords : Learning Outcomes, Genially Media, Mathematics

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan. Efektivitas pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dengan menyesuaikan karakteristik jenjang tingkatan kelas juga karakteristik pembelajaran (Swihadayani, 2023). Salah satunya yakni pada mata pelajaran Matematika di jenjang kelas atas. Karakteristik siswa pada jenjang kelas atas yakni mulai berpikir kritis. Hal tersebut selaras dengan karakteristik pembelajaran Matematika pada jenjang kelas atas yang mulai memberikan konsep-konsep pembelajaran yang abstrak (Astuti dan Supriyono, 2020).

Pemahaman guru akan karakteristik belajar siswa baik tingkat rendah dan tinggi, serta pemahaman guru akan karakteristik mata pelajaran dalam menjalankan proses

pembelajaran akan berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa (Munawaroh, 2021). Namun, dalam praktiknya, sering kali terjadi kendala baik pada guru maupun siswa yang dapat menghambat pencapaian hasil belajar. Salah satu kendala tersebut adalah kesulitan siswa dalam memahami pelajaran Matematika. Selaras dengan hal tersebut guru kelas 5 di SD Negeri 1 Tulusbesar, mengungkapkan bahwa terdapat kendala-kendala dalam pembelajaran Matematika di kelas 5. Pertama dari segi penggunaan media pembelajaran yang monoton membuat kegiatan pembelajaran kurang interaktif. Kedua, pemanfaatan adaptasi teknologi pendidikan, misalnya saja media pembelajaran berbasis teknologi yang belum maksimal turut menjadi pemicu kesulitan bagi siswa untuk memahami pembelajaran. Ketiga, pemikiran bahwa pelajaran Matematika merupakan pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan membuat siswa kurang berminat dan termotivasi dalam belajar.

Indikator lain yang menjadi bukti bahwa siswa kelas 5 mengalami kesulitan dalam pembelajaran Matematika yakni dari hasil belajar yang diperoleh belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan data hasil belajar Matematika siswa yang diperoleh dari guru kelas, persentase ketuntasan hasil belajar Matematika sebesar 40,5% dan nilai rata-rata kelas sebesar 64,41%. Sebanyak 22 anak mendapat nilai di bawah KKM yakni di bawah nilai 65 dan 15 anak mendapat nilai di atas KKM. Akibatnya nilai ketuntasan pada kelas 5 masuk dalam kategori kurang. Hal tersebut menjadi masalah yang perlu segera diatasi untuk meningkatkan persentase ketuntasan nilai siswa dan juga rata-rata kelas dikarenakan apabila tidak segera diatasi bila terjadi penurunan sedikit saja pada persentase ketuntasan siswa, maka akan termasuk kategori gagal. Maka dari itu segala kendala atau masalah yang menyebabkan hal ini harus segera diatasi.

Kendala dari segi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika yang monoton dan kurang interaktif, dimana masih berpusat pada penggunaan buku teks sebagai media pembelajaran serta sumber belajar utama, membuat siswa kurang berminat dan merasa kesulitan untuk memahami pelajaran Matematika secara maksimal. Fakta tersebut didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh El Shaban dan Egbert (2018) yang menyebutkan bahwa penggunaan buku teks sebagai media pembelajaran utama membuat pembelajaran menjadi monoton, dimana dapat membuat siswa cepat bosan dan kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana pembelajaran kurang menyenangkan dan kurang bermakna, sehingga dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Maka dari itu sekaligus untuk mengatasi kendala dari kurang inovatifnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif, semakin majunya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, dan menghilangkan stigma bahwa Matematika itu adalah pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan, maka peneliti memilih media pembelajaran interaktif yang mengadaptasikan teknologi. Penggunaan media

pembelajaran interaktif memberikan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, yaitu belajar dengan interaksi maksimal dan juga dengan bermain. Penggabungan teknologi dengan pembelajaran memiliki keuntungan menjadikan pembelajaran lebih aktif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa (Suryana et al., 2023). Selain itu, penggunaan teknologi sebagai alat atau media untuk membantu pembelajaran dapat membantu siswa memahami lebih banyak topik dan mendorong pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggabungan teknologi dalam pendidikan merupakan suatu hal yang diperlukan, terutama di masa pendidikan yang semakin maju saat ini (Dina et al., 2023).

Media *Genially* menjadi pilihan peneliti sebagai media pembelajaran interaktif yang mengadaptasikan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menginspirasi siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif terlibat, dan termotivasi dalam belajar (Enstein et al., 2022). Pemilihan media *Genially* didasari pula akan penelitian yang dilaksanakan oleh Anggraeni, Mulyasari, dan Gazella (2024) yang menyimpulkan bahwa media *Genially* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat dijadikan acuan bagi guru untuk melakukan pembelajaran inovatif dengan meningkatkan kemampuan digitalisasi siswa melalui adaptasi teknologi dalam media pembelajaran.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada permasalahan minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif yang turut mengakibatkan rendahnya perolehan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Penelitian berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar dalam mengimplementasikan media *Genially* dalam pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), yang dilaksanakan di kelas dengan tujuan memperbaiki kinerja praktik atau mengatasi permasalahan yang ada. PTK diterapkan untuk melihat dampak tindakan yang diberikan pada subjek penelitian di kelas tersebut. Penelitian ini dibagi menjadi empat tahapan dalam satu siklus: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 di SD Negeri 1 Tulusbesar, Kabupaten Malang, berjumlah 37 siswa, terdiri dari 19 anak laki-laki dan 18 anak perempuan.

Pada pelaksanaan penelitian ini, peneliti berperan sebagai guru yang berfokus pada perencanaan, pelaksanaan, dan peningkatan hasil belajar siswa. Permasalahan yang diidentifikasi pada mata pelajaran Matematika adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Pada tahap

perencanaan peneliti mengusulkan penggunaan media *Genially* untuk mendukung rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan menyesuaikan materi yang akan diterapkan beserta lembar kerja peserta didik (LKPD), menyusun soal tes beserta kisi-kisi juga rubrik penilaian, merancang lembar observasi, dan lembar wawancara. Pada proses perencanaan, peneliti juga merancang media *Genially*, lebih tepatnya jenis medianya bernama *treasure clue game* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Tahap kedua adalah pelaksanaan tindakan, yang dilakukan setelah seluruh perangkat pembelajaran siap. Peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai RPP dengan menggunakan media *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Langkah-langkahnya adalah: a) siswa bermain dalam kelompok dengan LKPD yang disiapkan, b) setiap kelompok bergantian memecahkan petunjuk untuk menemukan jawaban, c) jika jawaban salah, kelompok harus terus berusaha hingga menemukan jawaban yang benar.

Tahapan ketiga adalah observasi. Observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan oleh dua orang observer, yaitu guru kelas dan teman sejawat. Mereka mengamati kesesuaian tindakan dengan rencana pembelajaran. Selain itu, peneliti mewawancarai siswa dengan nilai tertinggi, sedang, dan terendah untuk menilai dampak penggunaan media *Genially* di akhir setiap siklus.

Tahap keempat adalah refleksi, yang dilakukan untuk mengevaluasi hasil pelaksanaan tindakan berdasarkan data observasi, wawancara, dan penilaian siswa. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan apakah tindakan perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya dengan perbaikan yang diperlukan. Penelitian tindakan kelas ini bersifat berkelanjutan, sehingga jika target hasil belum tercapai, siklus selanjutnya akan dilakukan dengan perbaikan yang diperlukan.

C. Hasil dan Pembahasan

1. *Perencanaan Penggunaan Media Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar*

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilakukan di SD Negeri 1 Tulusbesar. Perencanaan penelitian mencakup beberapa tahapan, yaitu observasi awal untuk menganalisis permasalahan, penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), pembuatan media *Genially* ‘*Treasure Clue Game*’, penyusunan soal tes, serta pembuatan lembar observasi dan wawancara. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *Genially* ‘*Treasure Clue Game*’ sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Matematika. Melalui media pembelajaran siswa dapat meningkatkan pemahamannya akan materi dan menjelaskan konsep-konsep abstrak menjadi lebih kongkret dan mudah dipahami (Shoffa et al., 2021). Penggunaan media *Genially* yang berbasis permainan membuat tampilan dari media ini menjadi lebih menarik. Selaras dengan hal tersebut keunggulan dari media *Genially* yang merupakan

salah satu jenis dari media pembelajaran berbasis teknologi yakni adalah dapat menarik perhatian juga minat dari siswa atau pengguna (Pagarra et al., 2022).

Penyusunan media *Genially* memiliki perbedaan dari segi materi dan jumlah pertanyaan. Jumlah pertanyaan pada media *Genially* di siklus kedua sedikit lebih banyak dibandingkan pada siklus pertama. Hal tersebut dibuat demikian untuk lebih memaksimalkan aktivitas belajar siswa. Sehingga siswa dapat menggunakan media *Genially* lebih maksimal. Oleh karena itu, pemanfaatan penggunaan media *Genially* menjadi lebih optimal pada pelaksanaan siklus kedua.

Tahapan perencanaan penelitian selain mempersiapkan dari segi media pembelajaran, perencanaan penelitian juga mencakup penyusunan RPP yang merinci langkah-langkah kegiatan pembelajaran dan tujuan pembelajaran menjadi tumpuan awal. Menurut Setiawan (2022) proses perencanaan di dalamnya telah termasuk dengan menentukan tujuan belajar. Di mana tujuan belajar harus ditentukan sejak awal untuk memberikan arah dan makna yang mendalam bagi siswa. Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Meskipun ada kekurangan pada awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran, keseluruhan kegiatan dapat berjalan dengan baik.

Tahapan-tahapa perencanaan lainnya yang telah dilaksanakan yakni penyusunan lembar observasi dan lembar wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas peneliti dan siswa selama proses pemberian tindakan (Asrori dan Rusman, 2020). Observasi dilaksanakan dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi disesuaikan dengan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Selain itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh data dari siswa mengenai respons, pendapat, dan tanggapan mereka terhadap tindakan yang dilakukan (Nanda et al., 2021). Penyusunan lembar wawancara telah dilaksanakan berdasarkan kebutuhan serta kisi-kisi lembar wawancara yang telah disusun sebelumnya.

2. Pelaksanaan Media Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar

Prosedur penelitian tindakan kelas ini mengikuti model Kemmis dan McTaggart, terdiri dari dua siklus dengan tindakan berupa penggunaan media pembelajaran *Genially* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 pada mata pelajaran Matematika. Media *Genially* berbasis permainan dengan judul '*Treasure Clue Game*' dalam penelitian ini diterapkan di kelas V SD Negeri 1 Tulusbesar, tepatnya pada mata pelajaran Matematika.

Pelaksanaan siklus pertama berlangsung dalam dua pertemuan dengan materi jaring-jaring bangun ruang sederhana kubus dan balok. Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 35 menit. Beberapa tahapan pada siklus pertama tidak berjalan dengan baik dikarenakan terdapat beberapa kekurangan, seperti siswa yang kesulitan memahami

tujuan pembelajaran dan instruksi penggunaan media *Genially*. Selain itu, siswa masih kesulitan menangkap pertanyaan pemantik yang diberikan oleh guru, sehingga mereka masih kesulitan untuk menjawabnya. Kekurangan-kekurangan tersebut telah diperbaiki pada perbaikan perencanaan siklus kedua agar terlaksana dengan lebih baik.

Pelaksanaan penelitian pada siklus kedua, telah dilakukan sesuai dengan perbaikan perencanaan pembelajaran yang disusun. Siklus kedua juga dilakukan dalam dua pertemuan, dengan materi tentang pengumpulan data sesuai jadwal pembelajaran di sekolah. Kegiatan pada siklus kedua ini berjalan lebih baik dibandingkan siklus pertama, dengan perbaikan yang telah diterapkan. Penilaian terhadap pelaksanaan tindakan dapat dilihat dari hasil observasi oleh dua observer, yaitu guru kelas dan teman sejawat, yang membantu mengamati aktivitas guru selama pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh guru kelas dan teman sejawat pada siklus 1 dan siklus 2 telah menunjukkan terjadinya peningkatan. Hasil pengamatan guru kelas pada siklus pertama yakni 85% dan mengalami peningkatan sebesar 97% pada siklus kedua. Kemudian, hasil pengamatan teman sejawat pada siklus pertama sebesar 96% dan turut mengalami peningkatan sebesar 100% pada siklus kedua. Selain itu, keseluruhan tahapan kegiatan pembelajaran juga telah terlaksana sesuai dengan RPP yang telah disusun dan menjadi lebih baik pelaksanaannya pada pelaksanaannya di siklus yang kedua.

Pelaksanaan penelitian dengan menggunakan media *Genially* ‘*Treasure Clue Game*’ membuat siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi Matematika. Hal tersebut sejalan dengan salah satu fungsi media pembelajaran yang membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak atau kompleks menjadi kongkret dan mudah dipahami (Shoffa et al., 2021). Selain itu, usaha guru dalam menggunakan media pembelajaran adalah untuk memperjelas konsep yang kompleks menjadi lebih sederhana, meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran (Ertanti dan Sa’adah, 2018). Sehingga dalam mempelajari pembelajaran Matematika sangatlah dapat membantu siswa untuk memahaminya. Hal tersebut dikarenakan Matematika merupakan ilmu yang abstrak. Sehingga, penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran Matematika sangatlah membantu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Matematika untuk membantu kemampuan siswa untuk mengubah konsep abstrak menjadi konkret (Astuti dan Supriyono, 2020).

Para siswa juga merasakan dampak lain, yaitu meningkatnya minat mereka dalam mempelajari Matematika setelah menggunakan media *Genially*. Sebelumnya, minat siswa terhadap Matematika sangat kurang, namun setelah menggunakan media ini, minat mereka meningkat. Hal tersebut menjadi bukti bahwa fungsi media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar dapat terwujud. Di mana menurut Shoffa (2021) meningkatkan minat belajar turut menjadi fungsi dari media

pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat merangsang minat belajar siswa dan akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Hal tersebut merupakan pengalaman belajar yang dialami oleh siswa setelah menggunakan media *Genially* dalam pembelajaran Matematika.

Para siswa juga menyatakan bahwa penggunaan media *Genially* berbasis permainan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pada dasarnya salah satu karakteristik siswa SD/MI adalah suka bermain. Mutia (2021) berpendapat bahwa siswa sekolah dasar merupakan anak yang menyukai bermain, berdasarkan kebutuhan inilah guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang melibatkan unsur bermain. Sehingga, dengan menerapkan media *Genially* yang berbasis permainan dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar dan rasa bosan siswa dalam belajar menjadi berkurang. Oleh karena itu, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar sambil bermain, karena dengan kegiatan tersebut siswa akan lebih giat dan semangat untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ertanti dan Sa'adah, 2018).

Aktivitas pembelajaran menjadi lebih aktif dengan menggunakan media *Genially* karena interaksi antar siswa dan guru menjadi lebih baik. Pada siklus kedua, siswa lebih terbiasa dan siap belajar, dengan interaksi dalam kelompok yang sangat baik. Hal tersebut membuktikan bahwa siswa dapat aktif bekerja dalam kelompok dan dapat merasakan tanggungjawab penuh terhadap soal yang diberikan (Ertanti, 2016). Kemudian, siswa juga semakin berani untuk mengungkapkan pertanyaan maupun jawaban. Hal tersebut merupakan dampak positif yang dapat merangsang kreativitas siswa. Menurut Setiawan (2022) penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat merangsang kreativitas siswa dan memungkinkan mereka berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Genially* merupakan media pembelajaran yang interaktif sekaligus berbasis teknologi, serta juga menarik bagi siswa. Sehingga dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, pembentukan kelompok kecil juga meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya diskusi lebih intens antar siswa dalam kelompok (Dina, 2020).

3. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas V di SD Negeri 1 Tulusbesar dengan Menggunakan Media *Genially*

Peningkatan hasil belajar diperoleh dari penelitian ini setelah mengimplementasikan media *Genially*. Sebelum diperkenalkannya media *Genially* atau dalam tahap pra siklus, ketuntasan hasil belajar siswa adalah 40,5% dan hasil rata-rata Matematika siswa adalah 64,41%. Perolehan nilai tersebut masih tergolong rendah dan menyatakan bahwa pembelajaran belum mencapai target nilai sesuai KKM sekolah yakni 65. Berawal akan masalah tersebut, maka dipergunakan media *Genially* sebagai

media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, agar dapat membantu hasil belajar siswa menjadi meningkat. Penelitian ini menetapkan kriteria keberhasilan penelitian yakni 75.

Hasil dari pelaksanaan penggunaan media *Genially* pada siklus pertama, mengindikasikan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa dan rata-rata siswa mengalami peningkatan. Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat mencapai 77,2% dan rata-rata siswa mencapai 75,92%. Meskipun telah memenuhi kriteria keberhasilan, masih terdapat kekurangan dalam keaktifan siswa menjawab pertanyaan di awal pembelajaran dan keteraturan saat pembagian kelompok. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus kedua dengan perbaikan perencanaan untuk mengatasi kekurangan pada siklus pertama.

Hasil dari pelaksanaan siklus kedua, mengindikasikan bahwa hasil belajar dan rata-rata siswa mengalami peningkatan lebih dari siklus sebelumnya. Ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 100% dan rata-rata siswa mencapai 94,26%. Telah dilaksanakan perbaikan akan kekurangan-kekurangan pada siklus pertama. Sehingga, penelitian dengan menggunakan media *Genially* telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Temuan pada penelitian ini sejalan dengan penelitian milik Anggraeni, Mulyasari, dan Gazella (2024) yang juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran *Genially* dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media *Genially*. Melalui penggunaan media *Genially* sebagai salah satu referensi media pembelajaran diharapkan siswa menjadi lebih giat dan minat belajar mereka meningkat, sehingga potensi hasil belajar mereka pun dapat meningkat.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Genially* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Genially* bisa menjadi referensi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa yang semula pada pra siklus sebesar 40,5% atau 15 siswa yang tuntas, pada siklus 1 meningkat menjadi 77,2% atau 27 siswa yang tuntas, kemudian pada siklus 2 meningkat menjadi 100% atau 34 siswa yang tuntas. Selain itu rata-rata hasil belajar Matematika siswa juga mengalami peningkatan, pada pra siklus rata-rata hasil belajar Matematika siswa yakni 64,41%, pada siklus 1 meningkat menjadi 75,92%, dan pada siklus 2 meningkat lagi menjadi 94,26%. Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat dalam proses pembelajaran sangat penting untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan meningkatkan kualitas hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Daftar Rujukan

- Anggraeni, N. O., Mulyasari, E., dan Gazella, S. D. (2024). *PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS 3 SEKOLAH DASAR* Nur Oktavia Anggraeni Universitas Pendidikan Indonesia Effy Mulyasari Universitas Pendidikan Indonesia Shylvia Desty Gazella Universitas Pendidikan Indonesia *Abstrak Al-Madrasah*. 8(2), 495–503. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3443>
- Asrori, dan Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*. CV Pena Persada.
- Astuti, E. P., dan Supriyono, S. (2020). Karakteristik Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 6(1), 49–60. <https://doi.org/10.37729/jpse.v6i1.6492>
- Dina, L. N. A. B. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL PERMAINAN SUSUN KATA PADA SISWA KELAS IV B MI AL MA'ARIF 02 SINGOSARI MALANG. *jurnal ilmiah pendidikan dasar Islam*, 4(2), 40–49.
- Dina, L. N. A. B., Faizah, S. N., dan Anggraini, A. E. (2023). *Structural Equation Model: Analysis of Pre-Service Elementary Teachers on Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* (Vol. 811, Nomor Icomsh). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-204-0_21
- El Shaban, A., dan Egbert, J. (2018). Diffusing education technology: A model for language teacher professional development in CALL. *System*, 78(November), 234–244. <https://doi.org/10.1016/j.system.2018.09.002>
- Enstein, J., Bulu, V. R., dan Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan *Genially*. *Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Ertanti, D. W. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 3(1).
- Ertanti, D. W., dan Sa'adah, A. N. (2018). Improving Ability To Memorize Mufradat Arabic With Snakes and Ladders Game Media In Class IV Elementary School Bustanul Ulum Batu city. *Jurnal Program Studi PGMI*. *Jurnal Program Studi PGMI*, 5(1), 1–9. <http://www.jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/modeling/article/view/204/185>
- Munawaroh, I. (2021). Pembelajaran 2 Karakter Peserta Didik. In *Modul Belajar Mandiri*. Direktorat GTK Pendidikan Dasar.
- Mutia. (2021). CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION. *International Islamic Education Journal*, 3, 114–131.

- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrazi, Khhermarinah, Mulasi, S., Warlizasusi, J., Hurit, R. U., Harizahayu, Arianto, D., Wahab, A., Romdloni, Aini, A. N., dan Bawa, I. D. G. A. R. (2021). Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. In *CV Adanu Abimata*. CV. Adanu Abimata.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., dan Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Setiawan, M. A. (2022). Belajar Dan Pembelajaran Tujuan Belajar Dan Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia* (Nomor March). Uwais Inspirasi Indonesia. <https://www.coursehero.com/file/52663366/Belajar-dan-Pembelajaran1-convertedpdf/>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., dan Gusmirawati. (2021). Media Pembelajaran. In *Afasa Pustaka* (Nomor January). CV. Afasa Pustaka.
- Suryana, D., Karmila, D., dan Mahyuddin, N. (2023). Pengembangan Game Interaktif dalam Meningkatkan Kecerdasan Matematika Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3084–3096. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3934>
- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>