Pengaruh Inovasi Pembelajaran *Caseplay Adventure* Berbantuan *Genially* Terhadap Minat Belajar Murid dalam Pembelajaran Daring di Kelas V SDN 2 Palangka

Aisah Rahma Padila[1]*; Roso Sugiyanto[2]

[1]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

[2]Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Penulis korespondensi : rahmapadila231@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran daring memerlukan inovasi pembelajaran yang interaktif agar murid tetap tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Penyampaian materi dan pemberian tugas tanpa variasi kegiatan interaktif berpotensi membatasi interaksi murid dengan materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental dan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 15 murid kelas V. Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar yang terdiri atas 20 pernyataan berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar meningkat dari 57,60 pada *pretest* menjadi 71,87 pada *posttest*, dengan peningkatan sebesar 14,27 poin. Sebelum perlakuan, sebanyak 60% murid berada pada kategori cukup dan 40% pada kategori baik, sedangkan setelah perlakuan seluruh murid (100%) berada pada kategori baik. Hasil uji *paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Berdasarkan hasil tersebut, inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* berpengaruh terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka.

Kata kunci: *Caseplay Adventure*; *Genially*; Minat Belajar; Pembelajaran Daring

ABSTRACT

Online learning requires interactive learning innovations to maintain students' interest and engagement in learning activities. The delivery of learning materials and assignments without a variety of interactive activities may limit students' interaction with the learning materials. This study aims to determine the effect of the Caseplay Adventure learning innovation assisted by Genially on students' learning interest in online learning in Grade V at SDN 2 Palangka. This study employed a quantitative approach using a pre-experimental

method with a one-group pretest-posttest design. The subjects consisted of 15 fifth grade students. Data were collected using a learning interest questionnaire comprising 20 statements based on four indicators: feelings of enjoyment, interest, attention to learning, and engagement. The results showed that the mean learning interest score increased from 57.60 in the pretest to 71.87 in the posttest, representing an increase of 14.27 points. Before the treatment, 60% of the students were in the moderate category and 40% were in the good category. After the treatment, all students (100%) were in the good category. The results of the paired-samples t-test showed a significance value of 0.001 (p < 0.05), indicating a statistically significant difference between students' learning interest scores before and after the treatment. Based on these findings, the Caseplay Adventure learning innovation assisted by Genially has an effect on students' learning interest in online learning in Grade V at SDN 2 Palangka.

Keywords: *Caseplay Adventure*; *Genially*; *Laerning Interest*; *Online Learning*

1 PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses penting dalam membantu murid memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membangun sikap dan karakter. Menurut Gagné dan Briggs dalam Widiasanti dkk. (2023), pembelajaran merupakan suatu sistem yang dirancang untuk membantu murid belajar. Sistem tersebut terdiri atas serangkaian kegiatan yang direncanakan dan diorganisasikan untuk memengaruhi serta mendukung proses belajar dalam diri murid. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh minat belajar murid selama mengikuti proses pembelajaran. Minat belajar mendorong murid untuk merasa senang, memberikan perhatian, menunjukkan ketertarikan, dan terlibat dalam kegiatan belajar. Menurut Slameto dalam Fitria dan Nuroh (2025), minat belajar dapat dilihat melalui aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid. Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.

Perhatian terhadap minat belajar semakin penting dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ), khususnya pembelajaran daring. Berbeda dengan pembelajaran tatap muka, pembelajaran daring memerlukan strategi dan media yang mampu membantu murid tetap tertarik dan terlibat meskipun kegiatan belajar dilaksanakan dari rumah. Dalam praktiknya, pembelajaran daring dapat dilakukan melalui grup *WhatsApp* dengan membagikan materi dan tugas untuk dikerjakan murid. Meskipun cara tersebut dapat mendukung keberlangsungan pembelajaran, penyampaian materi dan pemberian tugas tanpa variasi kegiatan interaktif berpotensi membatasi kesempatan murid untuk berinteraksi dengan materi, mengeksplorasi informasi, dan terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Kondisi tersebut menunjukann perlunya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dan penyelesaian tugas, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Guru perlu merancang kegiatan yang dapat mendorong rasa ingin tahu, mempertahankan perhatian, serta memberikan kesempatan kepada murid untuk menghadapi tantangan dan menemukan solusi. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah pembelajaran berbasis petualangan digital dengan memanfaatkan media interaktif. Berdasarkan kebutuhan tersebut, dikembangkan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially.*

Caseplay Adventure adalah inovasi pembelajaran yang dibuat dalam bentuk permainan petualangan yang terdiri dari beberapa zona. Pada setiap zona, murid akan menemukan kasus, pertanyaan, atau tantangan yang harus diselesaikan agar dapat melanjutkan ke zona selanjutnya. Inovasi ini menggunakan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL), yaitu pembelajaran yang mengajak murid untuk memahami suatu permasalahan, mencari informasi, dan menentukan jawaban atau solusi. Sementara itu, *Genially* digunakan untuk mendukung penyajian materi dan tantangan dalam bentuk digital yang interaktif. Melalui kegiatan ini, murid diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran, merasa senang saat belajar, dan lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: (1) Pembelajaran daring masih cenderung berfokus pada penyampaian materi dan pemberian tugas, (2) Kegiatan pembelajaran daring masih memerlukan variasi media pembelajaran yang interaktif dan menarik, dan (3) Minat belajar murid dalam pembelajaran daring perlu didukung melalui kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan murid. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pre-experimental design. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest* design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek dengan pengukuran sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Sugiyono dalam Pengambu et al. (2023), desain *One-Group Pretest-Posttest* dilakukan dengan memberikan pengukuran awal sebelum perlakuan dan pengukuran akhir setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan yang terjadi. Dalam penelitian ini, pengukuran awal (pretest) dilakukan untuk mengetahui minat belajar murid sebelum penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*. Selanjutnya, murid mengikuti pembelajaran

menggunakan inovasi tersebut. Setelah perlakuan selesai, dilakukan pengukuran akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan skor minat belajar murid.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12–15 Oktober 2026 di kelas V SDN 2 Palangka, Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah. Penelitian dilaksanakan melalui moda pembelajaran daring.

2.2 Partisipan dan sumber data

Subjek penelitian ini adalah 15 murid kelas V SDN 2 Palangka, yang terdiri atas 9 murid laki-laki dan 6 murid perempuan. Seluruh murid tersebut mengikuti pengukuran minat belajar sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially.*

Data utama penelitian berupa skor minat belajar murid yang diperoleh melalui angket sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*. Observasi dan dokumentasi juga digunakan sebagai data pendukung sesuai dengan data yang benar-benar dikumpulkan selama penelitian.

2.3 Instrumen dan prosedur

Data dikumpulkan menggunakan angket minat belajar yang diadopsi dari penelitian Ana (2021) dan terdiri atas 20 pernyataan yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan murid. Angket menggunakan skala Likert dengan empat pilihan skor. Skor angket *pretest* dan *posttest* digunakan untuk membandingkan minat belajar murid sebelum dan sesudah perlakuan.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* berupa angket minat belajar kepada murid untuk mengetahui kondisi awal minat belajar sebelum perlakuan. Selanjutnya, peneliti menerapkan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* dalam pembelajaran daring. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran didukung oleh *Google Meet* untuk penjelasan materi dan interaksi antara guru dan murid, serta *WhatsApp Group* untuk membagikan tautan media pembelajaran. Murid mengikuti petualangan digital dengan menyelesaikan tantangan pada zona-zona yang tersedia sesuai arahan guru. Setelah perlakuan selesai, murid diberikan *posttest* menggunakan angket minat belajar yang sama. Skor *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan untuk mengetahui perubahan minat belajar murid setelah penerapan inovasi.

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung jumlah skor, rata-rata, dan distribusi kategori minat belajar murid pada hasil *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, uji normalitas Shapiro–Wilk dilakukan untuk memeriksa distribusi data. Apabila asumsi yang diperlukan terpenuhi, perbedaan skor minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan

dianalisis menggunakan uji *paired-samples t-test* dengan bantuan program SPSS versi 26.0. Pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi 0,05. Hasil analisis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan skor minat belajar murid sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran.

3 HASIL

Minat belajar merupakan salah satu aspek penting dalam mendukung keterlibatan murid dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu, penelitian ini menerapkan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Geniallyms*ebagai pembelajaran interaktif bagi murid kelas V SDN 2 Palangka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka. Data diperoleh dari 15 murid melalui angket minat belajar yang terdiri atas 20 pernyataan dengan skala penilaian 1–4. Angket diberikan sebelum penerapan inovasi sebagai *pretest* dan setelah penerapan inovasi sebagai *posttest.*

Tabel. 1 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Minat Belajar Murid pada Pembelajaran Daring

Inisial Responden	Nilai Pretest	Nilai *Posttest*
NPH	62	71
MFA	58	72
HMA	53	78
HPP	45	68
J	54	72
ASS	61	76
AI	57	69
DP	60	60
RAZ	59	76
MFR	54	76
ARS	60	73
Y	67	67
GR	63	73
I	56	72

IN	55	75
JUMLAH	**864**	**1078**
RATA-RATA	**57,60**	**71,87**

Berdasarkan hasil pengumpulan data pada tabel.1, jumlah skor *pretest* adalah 864 dengan rata-rata 57,60, sedangkan jumlah skor *posttest* adalah 1.078 dengan rata-rata 71,87. Dengan demikian, rata-rata skor minat belajar murid meningkat sebesar 14,27 poin setelah penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*.

Tabel.2 Distribusi Frekuensi *Pretest*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	60 - 80	6	Baik	40 %
2	40 – 59	9	Cukup	60 %
3	20 - 39	0	Kurang	0%
Jumlah		**15 Murid**		**100%**

Berdasarkan hasil pengelompokan skor *pretest* pada Tabel 2, sebanyak 9 murid (60%) berada pada kategori cukup dan 6 murid (40%) berada pada kategori baik. Tidak terdapat murid yang berada pada kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebelum penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*, sebagian besar murid berada pada kategori cukup dalam minat belajar

Tabel.3 Distribusi Frekuensi *Posttest*

No	Rentang Skor	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	60 - 80	15	Baik	100%
2	40 – 59	0	Cukup	0 %
3	20 - 39	0	Kurang	0%
Jumlah		**15 Murid**		**100%**

Berdasarkan hasil pengelompokan nilai *posttest*, seluruh murid sebanyak 15 orang (100%) berada pada kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diterapkan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*, minat belajar murid berada pada kategori tinggi. Jika dibandingkan dengan hasil *pretest*, terjadi perubahan distribusi kategori minat belajar murid. Sebelum perlakuan, 9 murid (60%) berada pada kategori cukup dan 6 murid (40%) berada pada kategori baik. Setelah perlakuan, seluruh murid (100%) berada pada kategori baik.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian diuji normalitasnya. Uji normalitas dilakukan menggunakan Shapiro-Wilk untuk mengetahui distribusi data *pretest* dan *posttest*. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah apabila

nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel.4 SPSS Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Minat Belajar Daring	.148	15	.200*	.942	15	.405
Posttest Minat belajar Daring	.178	15	.200*	.909	15	.130

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel.4, nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* nilai tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga data masing-masing tidak menunjukkan penyimpangan yang signifikan dari distribusi normal. Selanjutnya, dilakukan uji *paired samples t-test* untuk mengetahui perbedaan skor minat belajar murid sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran. Berdasarkan hasil angket minat belajar dalam pembelajaran daring, sebelum diberikan perlakuan terdapat 40% Murid berada pada kategori baik. Setelah diberikan perlakuan melalui penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* diperoleh peningkatan 100%, sehingga seluruh murid berada pada kategori baik. Peningkatan ini juga terlihat dari rata-rata skor angket minat belajar, yaitu dari 57,60 pada *pretest* menjadi 71,87 pada *posttest*.

Tabel.5 SPSS Hasil Uji t *Paired Samples Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest Minat Belajar Daring - Posttest Minat belajar Daring	-15.40000	8.27043	2.13542	-19.98001	-10.81999	-7.212	14	<,001	<,001

Hasil *uji paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05) yang berarti uji *paired samples t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor minat belajar murid sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* apabila nilai signifikansi pada output SPSS lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan skor minat belajar setelah perlakuan diberikan. Dengan demikian, H_o ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka

4 PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* di kelas V SDN 2 Palangka diikuti oleh peningkatan minat belajar murid. Temuan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh inovasi pembelajaran tersebut terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring. Perubahan minat belajar dapat dipahami melalui empat indikator yang digunakan dalam penelitian, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian dalam belajar, dan keterlibatan murid. Keempat indikator tersebut merupakan aspek penting dalam menggambarkan minat belajar. Penggunaan *Caseplay Adventure* memberikan pengalaman belajar yang berbeda melalui penyajian kasus dan tantangan dalam beberapa zona. Kegiatan tersebut memungkinkan murid mengikuti pembelajaran secara lebih interaktif, tidak hanya menerima materi dan mengerjakan tugas, tetapi juga berusaha menyelesaikan tantangan yang tersedia.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Rezkillah et al. (2026) yang melaporkan adanya pengaruh positif media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Kesamaan tersebut terletak pada pemanfaatan *Genially* sebagai media pembelajaran interaktif dan minat belajar sebagai aspek yang diperhatikan. Adapun perbedaannya terletak pada bentuk inovasi yang diterapkan. Penelitian ini menggunakan *Caseplay Adventure* yang menggabungkan media *Genially* dengan pendekatan Problem Based Learning (PBL), melalui penyajian kasus dan tantangan pada setiap zona petualangan. Bentuk kegiatan tersebut menjadi salah satu karakteristik inovasi yang diterapkan dalam pembelajaran daring di kelas V SDN 2 Palangka.

Dari sisi praktik pembelajaran, penerapan *Caseplay Adventure* memberikan gambaran bahwa guru dapat memanfaatkan media digital untuk menghadirkan kegiatan belajar yang lebih bervariasi, terutama dalam pembelajaran daring. Inovasi ini juga dapat menjadi pengalaman bagi calon guru dalam merancang pembelajaran yang memperhatikan minat dan keterlibatan murid, memilih media yang sesuai, serta mengintegrasikan pendekatan pembelajaran dengan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan gambaran praktis mengenai pemanfaatan *Genially* dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran interaktif di sekolah dasar.

Meskipun penelitian ini dilaksanakan pada kelompok murid yang terbatas, hasilnya memberikan gambaran mengenai penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* dalam mendukung minat belajar murid pada pembelajaran daring. Penggunaan desain one-group pretest-*posttest* juga menjadi batas dalam menafsirkan hasil karena penelitian belum melibatkan kelompok pembanding. Oleh karena itu, temuan penelitian ini dapat menjadi salah satu pengalaman praktik pembelajaran inovatif yang dapat dikembangkan dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik murid di sekolah dasar.

5 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SDN 2 Palangka, inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* menunjukkan adanya pengaruh terhadap minat belajar murid dalam pembelajaran daring. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor minat belajar murid, yaitu dari 57,60 pada *pretest* menjadi 71,87 pada *posttest*. Hasil pengelompokan skor juga menunjukkan perubahan dari kondisi awal, yaitu 60% murid berada pada kategori cukup dan 40% pada kategori baik, menjadi seluruh murid (100%) berada pada kategori baik setelah penerapan inovasi. Hasil *uji paired samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001 (lebih kecil dari 0,05), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara skor sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially* dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran daring yang mendukung minat belajar murid melalui pengalaman belajar interaktif yang mengajak murid mengikuti petualangan, memahami kasus, serta menyelesaikan tantangan pembelajaran.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini dilaksanakan tanpa pendanaan khusus dari pihak eksternal. Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel ini. Data penelitian berupa hasil angket minat belajar murid sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran *Caseplay Adventure* berbantuan *Genially*. Dalam penyusunan artikel ini, penulis menggunakan ChatGPT sebagai alat bantu untuk merapikan tata bahasa dan menyesuaikan struktur penulisan dengan format artikel yang ditetapkan. Seluruh data, hasil penelitian, dan isi artikel telah menjadi tanggung jawab penulis untuk diperiksa dan dipastikan keakuratannya.

DAFTAR PUSTAKA

Ana, R. F. R. (2021). Minat belajar siswa pada pembelajaran daring kelas IV SDN Kamulan 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 5*(2), 177–186. https://doi.org/10.36456/inventa.5.2.a4264

Fariza, D. (2023). *Pengaruh pemberian reward terhadap minat belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Putra Buyut* [Skripsi sarjana, Institut Agama Islam Negeri Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/7679/

Fitria, A. D. N., & Nuroh, E. Z. (2025). Analysis of Elementary School Students' Interest in Learning with Digital Learning Media: Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar dengan Media Pembelajaran Digital. *Indonesian Journal of Education Methods Development,* 20(4). https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i4.913

Pengambu, F. D., Tiwa, T. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Pengaruh media permainan *Truth or Dare* (TOD) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Kakaskasen II. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 6*(2), 205–212. https://ejournal.unib.ac.id/dikdas/article/download/31169/13451

Rezkillah, I. I., Mariyati, Y., & Muhdar, S. (2026). Pengaruh media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially* terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 11(1),* 60–66. https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.3960

Widiasanti, I., Firsta Zanuara, A. A., Maulidina, D. F., Rani Atmaja, F. A., & Putri, S. R. (2023). Kaitan big data pada platform Zoom dan Google Classroom sebagai media penunjang pembelajaran. SUKMA: Jurnal Pendidikan, 7(1), 1–15. https://doi.org/10.32533/07101.2023