

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan Genially Berbasis Model *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Di Kelas III Sekolah Dasar

Sinta Pitaloka^①, Endang Widi Winarni^②, Abdul Muktadir^③

SD Negeri 28 Seluma, Bengkulu, Indonesia^①

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^②

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia^③

sintapitaloka05@gmail.com^①, endangwidi@unib.ac.id^②, abdulmuktadir@unib.ac.id^③

ABSTRACT

Article Information:

Reviewed:

07 Agustus 2025

Revised:

11 September 2025

Available Online:

29 September 2025

The purpose of this study was to develop, describe the characteristics, logical feasibility, user response and effectiveness of learning media using Genially based on Discovery Learning to improve high-level cognitive learning outcomes of students in grade 3 of elementary school 28 Seluma. The type of research used was R&D (Research and Development) research with the ADDIE development model. The types of data used were qualitative and quantitative data using instruments in the form of interviews, needs analysis questionnaires, expert validation sheets, and user response questionnaires. The results showed that Genially learning media was able to improve student interactivity. Logically, Genially learning media is feasible to use based on the results of material validation 0.95 language experts 0.95 media/design experts 1.0 which is a high validity category. User responses showed a percentage of 100% of the attractiveness of Genially learning media. The response of users of Genially learning media is very high, this is indicated by the average of the N-Gain test of 85.02 which is included in the effective category. So it can be concluded that the use of Genially learning media is able to improve high-level cognitive learning outcomes of class III students at state elementary school 28 Seluma.

Correspondence E-mail:

sintapitaloka05@gmail.com

Keywords: *Discovery Learning, Genially, Cognitive Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dalam membentuk sikap dan tingkah laku manusia yang bernilai positif bagi diri seseorang, alam pendidikan, pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan dan menumbuhkan pengalaman, serta peserta didik dapat membangun kapasitas berpikir kreatif tentang pembelajaran yang dilakukan. Peserta didik dalam pembelajaran dituntut untuk berpikir kreatif bukan hanya mendengarkan saja (Winarni, 2018: 324), melalui pembelajaran secara langsung peserta didik dapat menjadi lebih paham, kemudian dapat memunculkan gagasan-gagasan baru dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran ideal ialah proses pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, interaktif, dan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dengan menuntut peserta didik untuk dapat berperan aktif dalam proses kegiatan belajar yang disertai dengan guru berperan sebagai pendamping peserta didik. Dalam pembelajaran ideal ini dibutuhkannya media pembelajaran yang bisa menarik perhatian serta dapat melibatkan peserta didik. Saran tersebut dapat dilakukan agar peserta didik bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, akan menambah pengalaman peserta didik dalam belajar, dan menghasilkan peserta didik yang dapat berpikir kritis serta kreatif.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dikeluarkan pemerintah Indonesia sebagai Berdasarkan tinjauan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 28 Seluma pada bulan Oktober 2024 mengenai kesenjangan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan secara tatap muka. Daya tangkap peserta didik kurang, peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru, peserta didik kurang aktif saat pembelajaran.

Dari persoalan di atas, proses pembelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran ialah proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai sarana menyampaikan sebuah informasi kepada peserta didik secara menarik saat proses belajar mengajar terjadi. Adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dipergunakan oleh guru untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media Genially.

Media Genially merupakan aplikasi yang memungkinkan untuk membuat konten kreatif dalam bentuk presentasi, video pembelajaran, kuis, dan lain sebagainya. Aplikasi ini diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar secara interaktif dan memotivasi peserta didik. Adanya pembaharuan teknologi dalam media pembelajaran interaktif secara digital dapat digunakan sebagai penunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Adanya fitur interaktif yang dimiliki pada aplikasi Genially ini menjadikan tampilan sebuah konten pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan dapat merangsang peserta didik untuk berperan aktif saat proses pembelajaran. Oleh sebab itu, media Genially ini sangat penting untuk dikembangkan agar proses pembelajaran menjadi tidak membosankan, dan bervariasi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran digital terhadap penelitian yang dilakukan oleh Afifah et al., (2022: 33-42) disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan hasil penelitian media pembelajaran Genially yang digunakan telah dinyatakan dengan kategori sangat layak oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk dimainkan oleh para peserta didik serta mampu menarik perhatian peserta didik. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Enstein et al., (2022: 101-109) menunjukkan media ini berjalan selaras dengan fungsinya dan media dinyatakan sangat layak untuk dipergunakan oleh para peserta didik. Berdasarkan analisis kurikulum muatan pembelajaran IPAS (Permendikbud No 032 Tahun 2024) kelas III SD terdapat: CP IPAS Pada Fase B Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan penjelasan di atas, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk membantu proses keberhasilan peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif tercipta untuk dapat menyajikan materi secara kreatif dan bervariasi.

Metode

Pada penelitian ini yaitu R&D (*Research and Development*). Menurut Winarni (2018: 246) jenis penelitian ini merupakan suatu proses atau langkah mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Oleh karena itu R&D merupakan suatu jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk baru, model, prosedur, teknik, dan alat-alat yang didasarkan pada metode dan analisis dari permasalahan yang spesifik, untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan pada penelitian ini mengadopsi model ADDIE.

Partisipan

Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas III di SDN 28 Seluma dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, kelas III (Fase B) Kurikulum Merdeka.

Instrumen

Intrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dokumen, pedoman wawancara , lembar validasi ahli, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, soal pretest dan posttest.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan yang akan dilakukan pada penelitian ini, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

Hasil

Tahap Perencanaan

Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas III semester dua tahun pelajaran 2024/2025 pada sumber dan bentuk energi. Format media pembelajaran menggunakan Genially.

Hasil dan Analisis Uji Validitas Kelayakan Materi

Hasil dari penilaian yang diberikan validator dikumpulkan, untuk selanjutnya dilakukan analisis hasil penilaian dari validator tersebut dengan menggunakan formula Aiken's *V*. Adapun hasil analisis terhadap data validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

Aspek	Penilaian Ahli		Koefisien Korelasi <i>V</i>	Interpretasi
	Rater 1	Rater 2		
Kesesuaian	4	4	1,0	Sangat Valid
Keakuratan	4	4	1,0	Sangat Valid
Kemutakhiran	4	3	0,83	Sangat Valid
Keingintahuan	4	4	1,0	Sangat Valid
Rata-Rata			0,95	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan nilai Aiken's *V* dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,83 sampai 1. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dari aspek materi yang digunakan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan sangat valid.

Hasil dan Analisis Uji Validitas Kelayakan Bahasa

Hasil penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Genially disajikan sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Penilaian Ahli		Koefisien Korelasi <i>V</i>	Interpretasi
	Rater 1	Rater 2		
Lugas	4	3	0,83	Sangat Valid
Komunikatif	4	4	1,0	Sangat Valid
Kesesuaian perkembangan	4	4	1,0	Sangat Valid
Kesesuaian bahasa	4	4	1,0	Sangat Valid
Rata-Rata			0,95	Sangat Valid

Tabel 2 menunjukkan nilai Aiken's *V* dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,83 sampai 1, dapat diartikan dari segi bahasa yang digunakan dalam produk media pembelajaran dengan menggunakan Genially yang dikembangkan sudah sangat valid.

Hasil dan Analisis Uji Validitas Kelayakan Media

Proses validasi desain dilakukan oleh dua orang validator. Validator pertama bernama SY beliau bekerja sebagai guru di SD Negeri 40 Seluma, validator yang ke dua bernama AA beliau seorang guru mata pelajaran TIK di SMA N 1 Seluma. Hasil penilaian ahli desain dari validator terhadap media pembelajaran dengan menggunakan Genially disajikan dalam tabel 3.

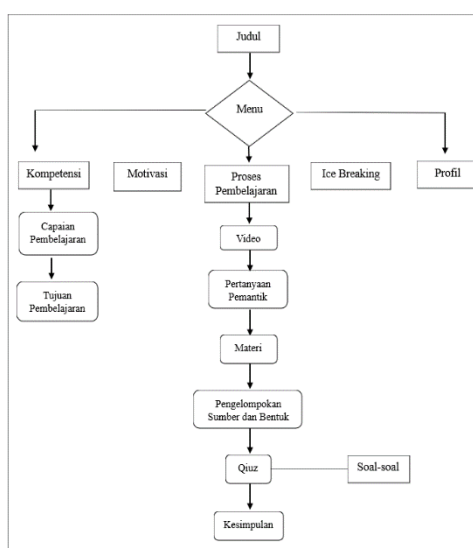
Tabel 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

Aspek	Penilaian Ahli		Koefisien Korelasi V	Interpretasi
	Rater 1	Rater 2		
Desain isi konten	4	4	1,0	Sangat Valid
Pola sajian	4	4	1,0	Sangat Valid
Rata-Rata			1,0	Sangat Valid

Dari tabel 3 menunjukkan nilai Aiken's V dari tiap butir pernyataan berkisar antara 0,83 sampai 1. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dari aspek desain yang digunakan dalam produk media pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi Genially sangat valid.

Rancangan Fitur

Media Genially dapat terhubung dengan materi pelajaran, dan desain yang dirancang sebelum dibuatnya media. Terbentuknya rancangan desain dapat dilihat melalui rancangan fitur, rancangan atau ide desain yang dibuat ini dapat diilustrasikan dalam bentuk gambar.



Gambar 1 Rancangan Fitur

Pembahasan

1. Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan Genially Berbasis Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Di Kelas III Sekolah Dasar

Model *Discovery Learning* yang dipadukan dengan Genially menghadirkan beberapa karakteristik penting yang berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Pertama, interaktivitas media menjadi salah satu aspek yang paling menonjol. Dengan memanfaatkan Genially, pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menarik. Fitur animasi interaktif tidak hanya mempercantik tampilan, tetapi juga membuat konsep yang kompleks, seperti "sumber dan bentuk energi", lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Model pembelajaran yang dianggap paling sesuai untuk mata pelajaran IPA adalah *Discovery Learning*, karena model ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan kemampuan kognitif mereka untuk mengeksplorasi konsep yang sedang dipelajari (Ariasanti et al., 2021). Model *Discovery Learning* sangat sesuai untuk mata pelajaran IPA di sekolah dasar karena melibatkan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran. Peserta didik menggunakan kemampuan kognitif mereka untuk mengeksplorasi konsep yang dipelajari (Ariasanti et al., 2021).

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik menemukan dan memecahkan masalah dengan bimbingan guru (Rahmayani, 2019).

2. Kelayakan Logis Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan Genially Berbasis Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Di Kelas III Sekolah Dasar

Kelayakan logis media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan *Genially* berbasis model *Discovery Learning* dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli media, bahasa, desain dan ahli materi. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh beberapa ahli pendidikan terhadap media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan *Genially* berbasis model *Discovery Learning* IPAS berbasis *Genially* dengan model *Discovery Learning*, dapat disimpulkan bahwa media ini telah memenuhi semua standar yang diperlukan dan dikategorikan sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang signifikan. Hasil validasi pertama dilakukan oleh Ibu APA dan Bapak YLA yang memberikan nilai sempurna dengan persentase mencapai 100%. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat baik dari berbagai aspek, termasuk dari segi konten, kejelasan penyajian, dan kesesuaiannya dengan standar pembelajaran yang ada. Kedua validator ini menyimpulkan bahwa media tersebut dapat digunakan tanpa revisi, karena sudah memenuhi semua kriteria yang ditetapkan oleh standar pendidikan nasional yang relevan. Tidak hanya itu, mereka juga menilai bahwa media pembelajaran ini sangat membantu dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran IPAS yang seringkali memerlukan media visual yang menarik dan interaktif untuk memudahkan pemahaman peserta didik terhadap konsep-konsep ilmiah yang kompleks.

Hal ini diungkapkan dalam penelitian Hamid, A.M., dkk, (2020) Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya, validasi yang dilakukan oleh Ibu SH dan Ibu PW juga memberikan hasil yang sangat positif. Mereka memberikan nilai dengan persentase penilaian 75%, yang berarti bahwa penggunaan bahasa dalam media pembelajaran ini dinilai sangat baik dan efektif. Bahasa yang digunakan dinilai sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk menyerap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Sehingga media ini dianggap sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS tanpa memerlukan revisi dari segi kebahasaan. Validator ini juga mencatat bahwa media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan *Genially* berbasis model *Discovery Learning* sangat sesuai untuk membantu peserta didik belajar secara mandiri dan aktif, yang merupakan salah satu tujuan utama dari model pembelajaran ini. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Hasan, 2021:21) agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan bagipeserta didik, maka diperlukan penggunaan atau penerapan media pembelajaran sebagai media untuk menyampaikan materi atau informasi. Sejalan dengan (Nurkhumallasari & Aslam, 2024:235) dengan adanya media pembelajaran diharapkan untuk berkolaborasi dengan teknologi yang sudah berkembang saat ini sehingga dapat dimanfaatkan dengan baik dalam menyampaikan di kelas. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah merupakan *Genially*.

Genially bisa digunakan dalam mengasah interaksi serta rasa kompetitif yang dimiliki oleh peserta didik di kelas serta dapat membuat peserta didik menjadi berkerjasama dengan temannya dalam mengerjakan soal serta peserta didik juga merasa senang saat dijelaskan materi dengan memanfaatkan *Genially*.

3. Respon Pengguna Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan *Genially* Berbasis Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Di Kelas III Sekolah Dasar

Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Genially* dalam pembelajaran sumber dan bentuk energi telah disambut dengan antusias yang tinggi oleh peserta didik. Fitur yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik memberikan apresiasi yang tinggi terhadap berbagai aspek yang ada dalam media pembelajaran. Mereka menyukai desain yang menarik, kuis yang interaktif, juga terdapat suara yang bisa mengembalikan konsentrasi peserta didik.

Media *Genially* merupakan suatu website online yang dapat memberikan bantuan kepada pendidik dalam menciptakan sebuah media atau media pembelajaran dengan nilai kreatifitas dan inovasi yang efektif dan disajikan dalam bentuk materi presentasi, berbentuk game, atau bahkan berbentuk video pembelajaran (Enstein, Bulu, dan Nahak 2022).

Pemilihan media pembelajaran menggunakan *Genially* ini juga sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dari hasil angket respons peserta didik tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respons peserta didik terhadap media pembelajaran menggunakan *Genially* sangat baik dengan persentase keseluruhan mencapai 100%. Selain respons peserta didik respons guru memperoleh kriteria sangat baik. Respon pengguna terhadap media pembelajaran menggunakan *Genially* dalam meningkatkan hasil belajar kognitif sesuai dengan hasil yang didapatkan dari analisis hasil angket respon peserta didik. Jadi dapat disimpulkan respon pengguna terhadap media dipengaruhi oleh kesinambungan isi media, tampilan yang menarik dan kesesuaian aplikasi dari media

pembelajaran menggunakan Genially untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III sekolah dasar.

4. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif IPAS Berbantuan Genially Berbasis Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Di Kelas III Sekolah Dasar

Respon pengguna terhadap media pembelajaran menggunakan Genially diukur dari kemampuannya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya dalam aspek kognitif. Temuan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Discovery Learning* dan penggunaan media Genially sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang lebih abstrak, seperti “sumber dan bentuk energi”. Media ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara langsung, memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Kegiatan pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik. Pada penelitian menurut Mariana et al., (2024) berdasarkan hasil observasi penerapan media pembelajaran berbasis Genially diperoleh bahwasannya penggunaan media berbasis Genially menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga menjadikan peserta didik termotivasi dan merasa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran.

Kesimpulan

1. Karakteristik media pembelajaran menggunakan Genially tidak berupa cetak disajikan menggunakan sintak *Discovery Learning* yaitu mempelajari materi melakukan diskusi di pertemuan kelas, media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik di kelas III sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* memungkinkan penyampaian materi secara visual dan interaktif, yang membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih mendalam. Interaktif dan visual menarik penggunaan Genially memungkinkan pembuatan animasi dan elemen visual yang dinamis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif.
2. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di kelas III dengan materi sumber dan bentuk energi. Dari aspek materi memperoleh nilai 0,95 serta persentase kesepakatan rater 75% dengan katagori kuat, dari aspek bahasa memperoleh nilai 0,95 serta persentase kesepakatan rater 75% dengan katagori kuat, serta dari aspek media memperoleh nilai 1 dengan kesepakatan rater 100% dengan katagori sangat kuat.
3. Respons pengguna terhadap media pembelajaran menggunakan Genially sangat baik. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang diberikan kepada guru dengan persentase 100%. Dari respons peserta didik dengan persentase 100%.
4. Media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan hasil uji N-Gain dengan mean 0,85 dengan katagori efektif. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan post test peserta didik kelas III yang menggunakan media pembelajaran menggunakan Genially.

Saran

1. Sesuai karakteristik media Genially guru dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif Genially, seperti kuis, atau simulasi, untuk melibatkan peserta didik secara aktif dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam.
2. Media pembelajaran menggunakan Genially berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan dalam penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media pembelajaran menggunakan Genially.
3. Respon pengguna terhadap media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* sudah baik, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk dapat

mengembangkan media pembelajaran yang lebih melatih kemampuan peserta didik dalam mengevaluasi.

4. Penggunaan media pembelajaran interaktif IPAS berbantuan Genially berbasis model *Discovery Learning* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada aspek menganalisis dan mengevaluasi. Kepada guru disarankan menggunakan media Genially dalam pembelajaran IPAS.

Referensi

- Afifah, N., Kurniawan, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Development Of Interactive Learning Media IN. 1, 33–42
- Aisyah. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3043.
- Diyatmika, U., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Perkembangan Kognitif Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 419–432.
- Dr. Yuniastuti, S.H., M. P., Miftakhuddin, (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In (Eds.), *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur (Issue September)*.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. 02(01), 101–109.
- Fauhah, H. & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make a Match terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. Vol 9 No 2, 321–334.
- Hamalik, Oemar. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harahap, R. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Dengan Permainan Ular Tangga Menggunakan Platform Genially Pada Pokok Bahasan Momentum Impuls Di SMAN 1 Badar T . P 2021 / 2022. 07, 18–27.
- Hasan, M. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Group (Issue Mei).
- Hasanah, S. T., Hidayat, R., & Mirawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Platform Genially Pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14440–14451.
- Hermita, N., Alim, J. A., Putra, Z. H., Gusti, P. M., Wijaya, T. T., & Pereira, J. (2021). Designing interactive games for improving elementary school students' number sense. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 413–426.
- Priansa. 2019. *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran Inofatif, Kreatif, Dan Prstatif Dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Rinjani, C., Wahdini, F. I., Mulia, E., Zakir, S., & Amelia, S. (2021). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 52–59.
- Oktavia. S. A. (2020). *Model-model*. Yogyakarta: penerbit Deepublish B Panggabean. N. H., Danis. A., & Nudriah (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Mind Mapping Pada pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita*. *Jurnal Tunas Bangsa*. STKIP Pangeran Antasari
- Pratama, Y. A., Sopandi, W., Hidayah, Y., & Trihastuti, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Terhadap Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(9), 191–203.
- Pratama, A. F., Suhada, I., & Mas"ud, A. (2022) Korelasi Kesadaran Metakognisi Dengan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Sistem Regulasi. In *Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 2–15.

- Puspitasari, R. P., Sutarno., & Dasna, I. W. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidika*, 5(4), 503–511.
- Pulungan, Intan 2017. *Ensiklopedi Pendidikan*. Medan: Media Persada
- Rinjani, C., Wahdini, F. I., Mulia, E., Zakir, S., & Amelia, S. (2021). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 1(2), 52–59.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No 2
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S., (2020). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Menyelesaikan Soal HOTS Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257-269.
- Winarni, E. W. (2018). *Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Penerbit Bumi Aksara
- Winarni, E. W. (2018). *Pendekatan Ilmiah Dalam Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif*. Bengkulu: FKIP UNIB
- Winarni, E.W., Koto, I, Sukrandi, & Hartono, R. (2022). Pendampingan Guru SD dalam Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Proyek dan Penilaian Kreativitas Siswa. *Jurnal Abdi Pendidikan Volume 03 Nomor 02 Bulan Oktober Tahun 2022*.