

PENGARUH PENERAPAN GENIALLY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH PADA MAKNA SILA PANCASILA

Alicia Fitria Dewi^{1*}, Apilia Halisa Alfin², Aris Muyessaroh³, Nabila Putri Rania⁴,
Nurul Maryani⁵, Ahmad Syafii Karim⁶, Ika Dian Rahmawati⁷

^{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7} PGSD FKIP Universitas Trunojoyo Madura

¹aliciaafd@gmail.com, ²aprhljaa@gmail.com, ³ariismyh@gmail.com,

⁴nabilaputrirania1717@gmail.com, ⁵nurulmaryani0@gmail.com,

⁶arika4803@gmail.com, ⁷ika.rahmawati@trunojoyo.ac.id

*corresponding author**

ABSTRACT

The objective of this study is to evaluate the significance of Pancasila principles to students who are in third grade at SD Muhammadiyah 1 Bangkalan by using Genially, an interactive web-based learning platform. The background of this study is the persistent problem that students have with understanding of Pancasila values, mostly memorizing them rather than internalizing them in their daily lives. A quantitative approach with a one-group pretest-posttest experimental design, data were collected through tests, documentation, and observation. Purposive sampling was used to choose class III A students for the sample. Student's scores before and after the intervention were compared statistically using the. With rising and result showing a significance value of $0.000 < 0.05$, the results demonstrated a significant increase in the learning outcomes of the pupils. This demonstrates that students' comprehension of Pancasila was positively and statistically significantly impacted by the use of Genially. study's findings, Genially is a successful teaching tool that improves motivation, engagement, and conceptual learning. As a result, it supports the use of digital technology in primary-level civic education.

Keywords: *Genially, Pancasila Values, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai signifikansi prinsip-prinsip Pancasila bagi siswa yang berada di kelas tiga di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan dengan menggunakan Genially, sebuah platform pembelajaran berbasis web interaktif. Latar belakang penelitian ini adalah masalah yang terus-menerus dialami siswa dengan pemahaman nilai-nilai Pancasila, sebagian besar menghafalnya daripada menginternalisasinya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen pretest-posttest satu kelompok, data dikumpulkan melalui tes, dokumentasi, dan observasi. Purposive sampling digunakan untuk memilih siswa kelas III A sebagai sampel. Skor siswa sebelum dan sesudah intervensi dibandingkan secara statistik menggunakan. Dengan skor rata-meningkat dan menunjukkan nilai, hasil tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang Pancasila secara positif dan signifikan secara statistik dipengaruhi oleh penggunaan Genially. Menurut temuan studi tersebut, Genially merupakan alat pengajaran yang berhasil

meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pembelajaran konseptual. Hasilnya, alat ini mendukung penggunaan teknologi digital dalam pendidikan kewarganegaraan tingkat dasar.

Kata Kunci: Genially, Nilai-nilai Pancasila, Capaian Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pancasila resmi ditetapkan sebagai dasar negara Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945 dalam sidang PPKI. Sebagai landasan negara, Pancasila mengandung nilai-nilai yang mencerminkan aturan dan norma yang menjadi pedoman dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Selain berfungsi sebagai dasar negara, Pancasila juga berperan sebagai identitas nasional, mencerminkan karakter bangsa, serta menjadi jiwa dari bangsa Indonesia. Kelima sila dalam Pancasila saling berkaitan erat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain.

Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia memiliki peran sentral dalam membentuk jati diri dan karakter warga negara. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam terhadap makna sila-sila Dalam bidang pendidikan kewarganegaraan, Pancasila berfungsi sangat penting sebagai media untuk menanamkan nilai-nilai

moral, etika, serta semangat kebangsaan yang menjadi landasan dalam menjalani kehidupan sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan

Kewarganegaraan menjadi fondasi yang sangat krusial dalam membentuk karakter siswa sekolah dasar. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa kemerosotan sikap dan karakter peserta didik masih menjadi persoalan yang mengkhawatirkan, meskipun mereka telah mendapatkan pendidikan kewarganegaraan di sekolah (Hasan, 2017) dalam (Martati Bupu Teku et al., 2023). Banyak siswa yang belum memahami simbol serta makna dari sila-sila Pancasila, bahkan cenderung menghafalnya tanpa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Faidin et al., 2022) dalam (Martati Bupu Teku et al., 2023). Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan

penerapan nilai-nilai Pancasila. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media digital seperti Genially dalam kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai pendamping atau fasilitator pembelajaran dituntut untuk mampu membentuk perilaku peserta didik yang selaras dengan nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual dan menarik.

Hasil dari kegiatan pembelajaran dikenal sebagai hasil belajar. Hasil yang diperoleh ini erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang melibatkan berbagai unsur secara bersamaan, seperti materi ajar, fasilitas pendukung, serta lingkungan belajar. Guna mendukung perubahan pada peserta didik dalam ranah kognitif (pengetahuan peserta siswa), afektif (perilaku siswa), dan keterampilan (psikomotor siswa), dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mencerminkan karakteristik peserta didik dan sejalan dengan konten materi.

Guru tidak akan mampu mengajar secara efektif jika tidak

menguasai isi pelajaran dan tidak memahami karakter siswanya. Sebaliknya, siswa pun akan kesulitan memahami materi jika tidak dilibatkan secara aktif dalam proses menemukan konsep-konsep dari pelajaran yang dipelajari. Karena itu, pendidik perlu berusaha menggunakan model pembelajaran yang mampu memacu keterlibatan aktif siswa secara langsung serta berpotensi meningkatkan hasil belajar secara positif.

Hasil belajar mencerminkan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran, yang tergambar dalam aspek berpikir, bersikap, dan bertindak. Hal ini menunjukkan adanya perubahan perilaku pada individu sebagai akibat dari pengalaman belajar. Hasil belajar merefleksikan sejauh mana siswa mengerti materi yang dipelajari yang disesuaikan dengan tujuan instruksional. Dengan kata lain, hasil belajar merupakan produk dari suatu proses yang dipengaruhi oleh berbagai faktor input, dan keduanya proses dan hasil belajar saling berkaitan erat.

Pendekatan pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat

digunakan sebagai alternatif solusi untuk mengatasi kekurangan dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini adalah salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pentingnya motivasi serta interaksi antar peserta didik, di mana mereka saling membantu juga mendukung. Agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal dan mencapai hasil belajar yang sempurna (Lindayani & Murtadlo, 2011). Pelaksanaan model pembelajaran STAD dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang terdiri dari empat anggota, dengan keberagaman kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis. Usai penyampaian materi oleh guru, siswa melakukan kerja sama dalam kelompok untuk memastikan seluruh anggota memahami materi dengan baik.

Guna mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik, seorang pendidik perlu melakukan berbagai usaha, Salah satu upayanya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang atraktif, tidak membosankan, dan efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi, saat ini media pembelajaran dapat dibentuk

atau dibuat dan dipergunakan secara efektif dalam mendukung kegiatan proses belajar mengajar (Suspito et al., 2023). Oleh sebab itu, sangat penting untuk memilih media pembelajaran tepat guna untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi. Saat ini, tersedia berbagai media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah Genially. Genially merupakan media pembelajaran berbasis daring yang memudahkan pendidik dalam menyusun materi ajar yang interaktif, seperti presentasi, permainan, dan video pembelajaran, sesuai dengan kebutuhan (Baroroh & Rahmawati, 2020). Platform ini dapat diakses secara gratis melalui situs (<https://genially.com/>) atau (<http://www.genial.ly>) dan dapat digunakan baik melalui ponsel maupun laptop. Genially memiliki fitur gamifikasi yang membedakannya dari media pembelajaran lain, dengan menyajikan permainan dan kuis yang menarik serta menyediakan berbagai pilihan desain fleksibel untuk mendukung proses belajar (Hamidi et al., 2023). Penggunaan Genially dalam pembelajaran IPA juga telah

terbukti dapat meningkatkan capaian belajar siswa (Fatma & Ichsan, 2022). Media ini telah terbukti efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Suspito et al., 2023), sekaligus berpotensi mengembangkan sikap mandiri serta meningkatkan pencapaian belajar peserta didik dari hasil penelitian lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media web Genially terbukti mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan eksperimen atau percobaan. Menurut Sugiyono (2018), Penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk menguji pengaruh suatu tindakan terhadap variabel lain dalam situasi yang dikendalikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi suatu perlakuan (penggunaan Genially) berpengaruh terhadap suatu hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar tentang makna sila Pancasila di kelas III A SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Studi ini menerapkan desain *One*

Group Pretest-Posttest dan menggunakan metode analisis data yang sesuai, yaitu uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Metode ini digunakan untuk menilai adanya perbandingan yang penting antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Uji-t berpasangan bertujuan untuk menilai perbedaan rata-rata skor pretest sebelum perlakuan diberikan. (sebelum penggunaan Genially) dan rata-rata nilai posttest setelah perlakuan. Data diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS (atau secara manual), dan hasilnya disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Metode, Penjelasan dan Rumus dalam Penelitian

Aspek	Penjelasan/Rumus
Jenis Penelitian	Kuantitatif
Desain Penelitian	<i>One Group Pretest-Posttest Design</i>
Skema Desain	$O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$ (O_1 = pretest, X = perlakuan/intervensi, O_2 = posttest)
Tujuan Desain	Untuk melihat pengaruh perlakuan (media Genially) terhadap hasil belajar dengan membandingkan nilai sebelum dan sesudah perlakuan
Teknik Analisis Data	Uji-t berpasangan (<i>paired sample t-test</i>)
Rumus Selisih	$d_i = X_{post,i} - X_{pre,i}$
Rata-rata selisih	$\bar{d} = \frac{\sum d_i}{n}$
Standar Deviasi Selisih	$S_d = \sqrt{\frac{\sum (d_i - \bar{d})^2}{n - 1}}$

Rumus t hitung	$t = \frac{\bar{d}}{S_d/\sqrt{n}}$
Interpretasi Hasil	Bandingkan nilai t hitung dengan t tabel di taraf signifikansi (misalnya 0.05) dan df = n - 1 . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak.

Media pembelajaran berbasis website Genially, berperan sebagai variabel independen dalam penelitian ini. Variabel yang menjadi dampak dalam penelitian ini adalah pencapaian hasil belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan, dengan populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas III yang terbagi ke dalam dua kelompok belajar, yaitu kelas III A dan III B. Sampel yang digunakan berasal dari kelas III A, yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu cara pemilihan sampel secara selektif berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam konteks ini, sampel dipilih secara khusus dari peserta didik yang relevan untuk mengukur efektivitas penggunaan media Genially terhadap hasil belajar terhadap materi makna sila-sila Pancasila (Isnaini & Huda, 2020). Pemilihan teknik ini didasarkan pada kemampuannya untuk

memungkinkan peneliti memusatkan perhatian pada Individu yang memenuhi kriteria yang selaras dengan fokus penelitian. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup tes, dokumentasi, serta observasi. Dalam rancangan penelitian ini, peserta didik terlebih dahulu diberikan perlakuan sebelum penerapan media pembelajaran. kemudian dilakukan pengukuran awal melalui pretest dan pengukuran akhir melalui posttest setelah penerapan media. Desain ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan perolehan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu, 15 soal pilgan (pilihan ganda) yang mirip atau seimbang antara pretest dan posttest.

Data dalam penelitian ini dianalisis dengan melakukan uji prasyarat dan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Uji prasyarat merupakan langkah awal yang bertujuan untuk menentukan metode analisis yang tepat dalam menguji hipotesis penelitian. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas uji normalitas dan

homogenitas. Untuk uji normalitas, digunakan metode *Shapiro-Wilk*, sementara pengujian homogenitas varians antar kelompok sampel dilakukan dengan *Levene-test*. Pengujian homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa sebaran variansi antar kelompok bersifat seragam atau homogen (Santoso & Wulandari, 2020). Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk Mengevaluasi dampak pemanfaatan media Genially terhadap pencapaian belajar siswa terhadap materi makna sila-sila Pancasila. Penelitian ini menggunakan uji *Independent Sample T-test* untuk melakukan pengujian hipotesis (Farell et al., 2021), yang bertujuan membandingkan skor pretest dan posttest siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

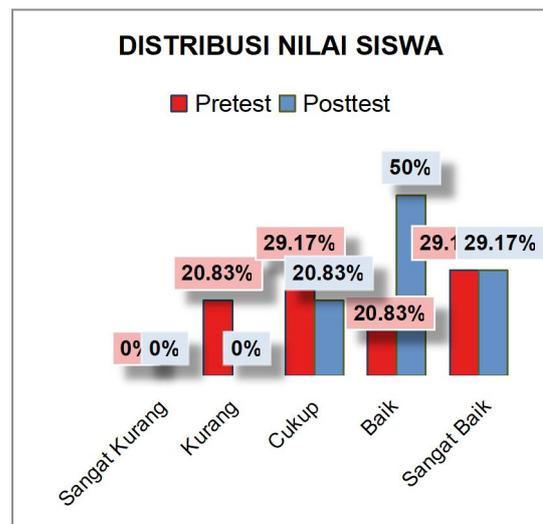
Penelitian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi dampak pemanfaatan media pembelajaran interaktif Genially terhadap pemahaman materi makna sila-sila Pancasila serta capaian belajar siswa

kelas III A di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Genially dipilih karena diharapkan mampu meningkatkan pemahaman beserta keterlibatan siswa di dalam proses pembelajaran, sebab platform digital berbasis web ini mampu menyajikan materi pelajaran secara interaktif serta menarik. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen *One Group Pretest-Posttest*. Desain tersebut memungkinkan peneliti melakukan perbandingan capaian belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media Genially. Metode ini bertujuan untuk mengukur Perkembangan yang dialami peserta didik akibat dari perlakuan berupa penggunaan media Genially dalam proses pembelajaran. Sebelum analisis statistik dilakukan, data berikut menunjukkan hasil perolehan nilai asli siswa pada tahap pretest dan posttest, yang menunjukkan kondisi awal dan akhir kemampuan siswa.

Tabel 2 Data, Hasil Data Pretest dan Posttest Asli

Responden	Nilai pretest	Nilai posttest
AB	87	93
AFF	60	67

AFT	47	60
AG	53	60
AL	93	100
AR	67	73
AY	80	87
AZ	93	93
FTN	67	80
FR	80	73
FTR	87	93
FKH	87	93
GIB	60	73
HBB	67	80
HB	53	60
IZ	73	73
KIS	53	73
KY	67	80
MD	87	87
NV	73	80
OI	67	73
RSY	87	80
TT	53	60
VL	80	80



Grafik 1. Peningkatan Hasil belajar

Hasil pretest membuktikan bahwa dari total 24 siswa, Sebanyak 5 siswa atau 20,83% berada dalam kategori "kurang", 7 siswa atau 29,17% berada pada kategori "cukup", 5 siswa atau 20,83% tergolong pada kategori "baik", dan 7 siswa atau 29,17% masuk pada kategori "sangat baik". Pergeseran terjadi pada hasil posttest setelah menggunakan Genially. Perubahan distribusi ini menunjukkan peningkatan hasil belajar setelah penerapan media Genially. Tidak ada siswa yang berada di kategori "kurang", 5 siswa atau 20,83% masih berada di kategori "cukup", dan jumlah peserta didik di kategori "baik" meningkat menjadi 12 siswa atau 50%. Sedangkan jumlah peserta didik di



Gambar 1. Aplikasi Media Genially

kategori "sangat baik" tetap sama yaitu 7 siswa atau 29,17%.

Tabel 3. Uji Normalitas, Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pretest	.928	24	.086
Posttest	.933	24	.115

Tabel 4. Uji Homogenitas, Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.075	1	46	.156

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini didahului oleh uji prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah distribusi data pretest dan posttest bersifat normal. Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,086 untuk data pretest dan 0,115 untuk data posttest. Kedua nilai menunjukkan distribusi normal dengan nilai $> 0,05$. Berikutnya, uji homogenitas dilakukan dengan memanfaatkan *Levene-test* guna menentukan apakah terdapat kesamaan varians antara data *pretest* dan *posttest*. Hasilnya menunjukkan bahwa data bersifat homogen dengan nilai signifikansi $0,156 > 0,05$. Hasil kedua uji prasyarat tersebut membuktikan bahwa data yang

diperoleh layak untuk analisis uji-t. Maka dari itu dilakukan *Paired Sample Test* sebagai berikut untuk menyimpulkan hasil penelitian.

Tabel 5. Uji-t, Hasil Paired Sample Test

Paired Sample Test				
Paired Differences				
Mean	Std. Deviation	t	df	Sig.
-6.25000	6.35370	-4.819	23	.000

Analisis dengan uji t berpasangan menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Rata-rata nilai pretest sebesar 73,3 mengalami peningkatan menjadi 75,2 pada posttest, dengan selisih rata-rata sebesar 1,9. Hasil uji t menghasilkan nilai t hitung -4,819 dan nilai signifikansi dua arah (2-tailed) sebesar 0,000. Temuan ini menandakan penolakan terhadap hipotesis nol (H_0), Karena nilai signifikansi yang dihasilkan berada di bawah 0,05, hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah penerapan media Genially. Berdasarkan hasil tersebut, terlihat bahwa Pemanfaatan media Genially terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa mengenai materi makna sila-sila Pancasila. Media pembelajaran ini terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan konteks kehidupan siswa,

serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian ini konsisten dengan studi sebelumnya yang menegaskan pentingnya pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran untuk mendorong keterlibatan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana disajikan hasil yang diperoleh secara ringkas dan jelas, lalu dilengkapi dengan pembahasan yang mengaitkan temuan tersebut dengan teori-teori yang relevan sebagai dasar analisis.

D. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Genially sebagai media pembelajaran interaktif berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang makna sila-sila Pancasila di kelas 3 SD Muhammadiyah 1 Bangkalan. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa Genially sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman pengetahuan peserta didik, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Genially telah terbukti menghasilkan suasana belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif dari peserta didik dalam kegiatan

pembelajaran. Media ini mendukung tercapainya sasaran pembelajaran yang lebih baik dengan menyajikan materi secara terstruktur dan visual. Secara umum, temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital sebagai metode inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar sangat penting. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dianjurkan untuk menggunakan Genially sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, dan sekolah diharapkan untuk menyediakan dukungan berupa pelatihan dan sarana pendukung yang memadai. Penelitian lanjutan dapat diarahkan pada jenjang dan materi yang berbeda atau mempelajari bagaimana Genially digunakan dalam skema pembelajaran campuran *blended learning* untuk meningkatkan dampak afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Adnyana, M. E. (2020). Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 1(3), 496-505.

- Baroroh, R. U., & Rahmawati, F. N. (2020). Metode-Metode Dalam Pembelajaran Keterampilan Bahasa Arab Reseptif. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 9(2), 179–196.
- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296.
- Isnaini, N., & Huda, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Berbasis Permainan My Happy Route Pada Siswa Kelas VIII MtsN 10 Sleman. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(1), 1.
- Lindayani, D. A. & Murtadlo, M. A. (2011). Manajemen pembelajaran inovatif. *Iranti Mitra Utama*.
- Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *Proceeding UMSURABAYA*, 127–133.
- Santoso, B. P., & Wulandari, F. E. (2020). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Dipadu Dengan Metode Pemecahan Masalah Pada Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Journal of Banua Science Education*, 1(1), 1–6.
- Sudarsana, I. K. G. (2021). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe STAD untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(1), 176-186.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Suspito, M. A., Churiah, M., Arief, M., & Basuki, A. (2023). Peningkatan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK Menggunakan Media Pembelajaran Genially. *Efektor*, 10(2), 207–219.
- Wadu, L. B., Kasing, R. N. D., Gultom, A. F., & Mere, K. (2021). Child Character Building Through the Takaplager Village Children Forum. *Proceedings of the 2nd Annual Conference on Social Science and Humanities (ANCOSH 2020)*, 31–35.