

Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD: Studi Tindakan Kelas

Maria Florida Wonga*, Dek Ngurah Laba Laksana, Josep Marsianus Rewo,
Maria Yuliana Kua

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, STKIP Citra Bakti Ngada, NTT, Indonesia

*Corresponding Author: mariafloridawonga@gmail.com

Dikirim: 04-06-2024; Direvisi: 17-06-2024; Diterima: 18-06-2024

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan rendahnya hasil belajar siswa kelas VI SDK Boba. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SDK Boba khususnya pada materi IPA. Penelitian ini merupakan jenis metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui empat tahap yaitu; tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi. Subjek penelitian ini melibatkan kepala sekolah, guru wali kelas VI dan siswa kelas VI yang berjumlah 9 orang. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan tes kemampuan siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan presentase nilai rata-rata kemampuan siswa dan ketuntasan klasikal siswa sebesar 44,4% dari 77,1% dari kriteria baik menjadi 88,8% dari 84,7% kriteria sangat baik. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDK Boba.

Kata Kunci: media interaktif; hasil belajar IPA

Abstract: This research was motivated by the problem of low learning outcomes for class VI students at SDK Boba. This research aims to improve the learning outcomes of SDK Boba students, especially in science material. This research is at type of classroom action research (PTK) method which is carried out through four stages, namely, planning stage, implementation stage, observation stage, and reflection stage. The subject of this research involved the school principal, class VI homeroom teacher and 9 class VI student. Research data was collected through interview observations, documentation and student ability tests. The data analysis technique uses quantitative descriptive analysis. The results of the research showed that there was an increase in the percentage of students' average ability scores and students' classical completeness by 44,4 % from 77,1% of the good criteria to 88,8% from 84,7% of the very good criteria. Based on the analysis of the data obtained, it can be concluded that the implementation of learning media can improve the learning outcomes of class VI SDK Boba students.

Keywords: Interactive Media, Interest in Learning

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberi tuntutan terhadap kegiatan pendidikan untuk memanfaatkan media dan pendekatan teknologis yang tepat dalam pengelolaan pendidikan (Hakim et al., 2023). Pendidikan merupakan wadah atau sarana untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga setiap orang yang mengikuti proses pendidikan mampu berperan dalam transformasi nilai demi kemajuan bangsa dan negara (Syawaluddin et al, 2020). Dalam dunia pendidikan siswa dituntut untuk berperan secara aktif dan kreatif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (Dira et al., 2020) menyatakan pengetahuan alam dikatakan

berhasil apabila guru menggunakan media dalam menyampaikan materi sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dan cepat memahami. Dalam proses pembelajaran terdapat lima komponen utama yaitu; 1) Tujuan pembelajaran, 2) Materi pembelajaran, 3) Metode pembelajaran, 4) Media pembelajaran, dan 5) Evaluasi pembelajaran (Husna & Supriyadi, 2023). Kelima komponen ini saling mempengaruhi satu sama lain. Misalnya pemilihan metode pembelajaran akan berpengaruh terhadap media pembelajaran yang akan digunakan untuk menjelaskan materi kepada siswa (Syachruroji et al., 2024).

Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan beberapa faktor yang mendukung. Faktor-faktor pendukung dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif perlu dilakukan dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan, kegiatan pembelajaran tidak cenderung monoton (Abdullah, 2017). Oleh sebab itu peran media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan pembelajaran (Nurindah et al., 2024) Kegiatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa agar mampu mencapai tujuan pembelajaran haruslah melalui proses belajar yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran (Luh & Ekayani, 2021) selain itu media pembelajaran adalah komponen sumber alat intruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Harahap & Siregar, 2018).

Penerapan media dalam proses pembelajaran merupakan faktor penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Sobron et al., 2020). Media pembelajaran mempunyai fungsi utama yaitu mempengaruhi lingkungan belajar (Nurul Audie, 2019) Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran. Tanpa adanya motivasi, sangat mungkin pembelajaran tidak mencapai tujuan dan hasil belajar siswa akan cenderung minim.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, dimana media digunakan sebagai sarana untuk guru menyampaikan informasi materi kepada siswa. Media merupakan salah satu komponen dalam suatu sistem untuk dijadikan saran komunikasi. Media juga dapat membantu siswa untuk lebih interaktif dan aktif dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Sedangkan menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa, agar dapat merangsang pikiran, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran pun mampu mempermudah guru untuk menjelaskan materi-materi yang dianggap sulit untuk dimengerti oleh siswa. Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus menyesuaikan media dan materi pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa. Dalam proses pembelajaran kebanyakan guru belum memahami pentingnya pemanfaatan media, sehingga siswa tidak merasa bosan (Lusyana & Wulandari, 2023). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik maka, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa (Laksana dkk., 2019).

Namun masih ada yang mengabaikan penggunaan media dalam proses pembelajaran salah satunya ditemukan di SDK Boba. Kegiatan belajar mengajar di SDK Boba guru-guru jarang menggunakan media pembelajaran dan pusat pembelajaran masih bermonoton pada guru. Hal ini mempengaruhi semangat dan minat belajar siswa di SDK Boba sangat minim. Minat belajar siswa merupakan suatu keaktifan belajar, serta mengikuti rangkaian kegiatan dalam proses



pembelajaran sehingga mampu memiliki perubahan yang meliputi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Barimbing et al., 2022). Siswa terlihat bosan dan terkadang sangat sulit untuk memahami materi yang diajarkan. Salah satu contohnya ketika mempelajari materi IPA guru masih menggunakan buku atau gambar-gambar untuk menjelaskan materi ini. Penyampaian materi secara abstrak menghambat pemahan siswa. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali materi. Kesulitan siswa terlihat ketika siswa diberi pertanyaan, siswa tidak antusias untuk menjawab pertanyaan tersebut. Oleh karena itu, guru perlu menyajikan materi dengan menggunakan strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan pemahaman siswa (Zulaikhah dkk., 2020). Dari permasalahan-permasalahan di atas menyebabkan hasil belajar siswa masih di bawah rata-rata.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah melalui penerapan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran (Thinking. et al., 2009). Sistem pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif menjadi solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang diuraikan di atas, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran interaktif merupakan suatu software dan hardware yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi dari sumber belajar ke siswa yang dapat memberikan respon balik terhadap penggunaan media tersebut (Sutarti & Irawan, 2017). Pembelajaran melalui media interaktif yaitu dengan menampilkan video dan animasi melalui pemanfaatan teknologi diharapkan siswa lebih mampu memahami materi. Sehingga tidak hanya menerapkan penggunaan teknologi tetapi mampu merangsang siswa untuk berinteraksi secara aktif dalam pelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan di atas mendukung peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA SD Studi Tindakan Kelas" Metode Penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan melalui empat tahapan yakni tahap; 1) Perencanaan (*Planning*), tahap ini merupakan tahap menentukan program perbaikan yang berangkat dari ide gagasan peneliti, 2) Pelaksanaan (*implementing*), tahap ini merupakan perlakuan yang dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan yang telah direncanakan peneliti, 3) Observasi (*observing*), tahap ini adalah tahap dimana peneliti melakukan pengamatan untuk mengetahui efektifitas tindakan atau mengumpulkan informasi mengenai kekurangan tindakan yang telah dilakukan, 4) Refleksi (*reflecting*), tahap ini merupakan tahap peneliti menganalisis hasil observasi sehingga peneliti dapat merencanakan program baru (Wahyuni et al., 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; 1) Seperti apa pemanfaatan media interaktif dalam mempelajari tema yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA di Kelas 6 SDK Boba, 2) Mendeskripsikan seperti apa pemanfaatan media interaktif dalam mempelajari materi IPA, 3) Menyajikan secara rinci hasil penggunaan media interaktif dalam mempelajari system tata surya pada mata pelajaran IPA di SDK Boba.

Teknik analisis data pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif merupakan cara mengelolah data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka atau presentase mengenai suatu



objek yang diteliti sehingga diperoleh suatu kesimpulan umum (Santika & Suastika, 2022). Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari pengamatan siswa pada saat pembelajaran yang sedang berlangsung kemudian dipresentasikan peningkatan pada setiap pertemuan.

Untuk menentukan tingkat keberhasilan keseluruhan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran digunakan empat kategori dilihat pada tabel 1 dibawah ini;

Tabel 1. Tingkat Keberhasilan Siswa

No	Tingkat keberhasilan	Predikat keberhasilan
1	72-86%	Sangat baik
2	56-71%	Baik
3	55%	Cukup baik
4	<40	Kurang baik

Indikator keberhasilan yang digunakan sebagai tolak ukur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; 1) presentase rata-rata kemampuan siswa minimal 72% pada skor kriteria baik, skor kriteria baik berada pada rentang nilai 72-86. Sedangkan data analisis diperoleh dari data penilaian tes yaitu tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan.

Penelitian dinyatakan berhasil apabila ketuntasan klasikal siswa mencapai 72% artinya sebanyak 72% jumlah siswa mencapai pada kategori nilai baik. Apabila indikator pencapaian penguasaan materi sudah tercapai maka penelitian selesai dan dijadikan sebagai kesimpulan dan pembahasan bahwa penelitian tersebut telah tercapai.

METODE PENELITIAN

Hasil penelitian tentang “Pemanfaatan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDK Boba” dilakukan berdasarkan alur tahapan penelitian tindakan kelas yang dijabarkan sebagai berikut: Pada tahap perencanaan peneliti menemukan kendala dalam proses pembelajaran di SDK Boba melalui wawancara dengan guru wali kelas VI. Kendala-kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran di SDK Boba yaitu; 1) kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, 2) siswa cenderung bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kelas, 3) nilai belajar IPA siswa relatif rendah. Dari beberapa kendala tersebut peneliti menganalisis penyebabnya yaitu salah satunya adalah; 1) metode pembelajaran yang digunakan kurang sesuai, 2) kurang tepatnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dari kedua penyebab tersebut peneliti memilih penggunaan media untuk melakukan penelitian selanjutnya. setelah mengetahui penyebab masalah langkah selanjutnya peneliti merancang RPP.

Tahap pelaksanaan tindakan (*treatment*) peneliti melakukan tindakan dengan merujuk pada RPP yang telah disusun terdiri dari tiga kali pertemuan meliputi satu kali pertemuan untuk memberikan materi dan dua kali pertemuan untuk melakukan tes awal dan tes akhir dengan alokasi waktu pertemuan pemberian materi 180 menit dan alokasi waktu tes awal dan akhir masing-masing 60 menit.





Gambar 1. Wawancara dengan wali kelas

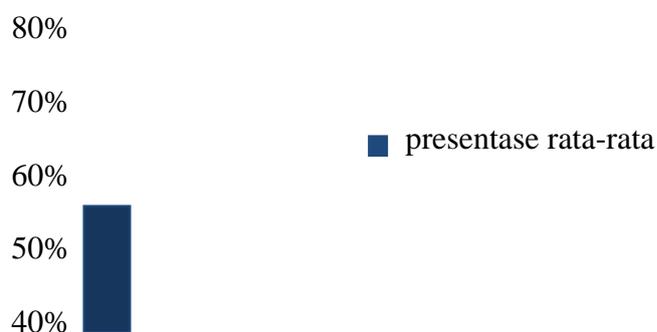
Setelah melakukan tindakan tahap selanjutnya peneliti melakukan observasi (*observing*), berdasarkan observasi proses kegiatan pembelajaran ketika dilaksanakan dengan menerapkan media interaktif sebagai pendukung guru menjelaskan materi terlihat siswa lebih berpartisipasi dan antusias mengikuti pembelajaran, hal ini juga mempengaruhi hasil belajar IPA siswa lebih meningkat.

Nilai yang di ambil berdasarkan nilai formatif. Hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan terlihat adanya perbedaan, perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini;

Tabel 2. Tabel Nilai Hasil Belajar Siswa

Sebelum Tindakan	Sesudah Tindakan
Rata-Rata : 57,4%	Rata-Rata : 74,6%

Berdasarkan pada tabel diatas nilai kemampuan siswa sebelum peneliti melakukan tindakan diperoleh presentase rata-rata sebesar 57,4 % dari 9 orang siswa, 3 siswa yang memperoleh nilai tuntas atau memenuhi kriteria baik. Berikut data hasil sebelum penelitian kelas VI SDK Boba



Gambar 3. Hasil refleksi sebelum tindakan

Hasil pada refleksi awal, menjadi acuan untuk melakukan penelitian dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dengan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Setelah diberikan tindakan peneliti mendapat

hasil nilai kemampuan siswa kelas VI SDK Boba nilai rata-rata siswa sebesar 74,6%. Data hasil sesudah penelitian di kelas VI SDK Boba dapat dilihat diagram berikut ini;



Gambar 4. Hasil refleksi Sesudah Tindakan

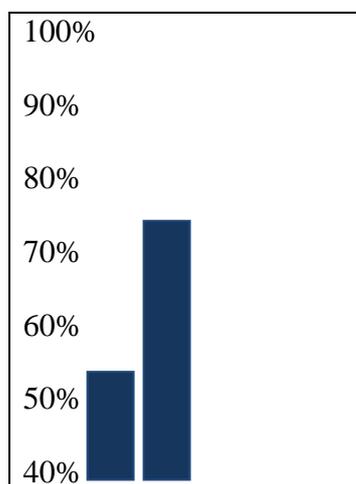
Hasil pada digram diatas menunjukkan kemampuan siswa SDK Boba dari 9 siswa terdapat 8 orang siswa yang memenuhi nilai kriteria baik sedangkan 1 siswa yang tidak memenuhi kriteria. Berdasarkan hasil dari sebelum penelitian dan sesudah penelitian menunjukkan bahwa ketuntasan kemampuan siswa mengalami peningkatan. Peningkatan yang terjadi dari penelitian sebelum dan sesudah penelitian sebesar 7,6%. Hal ini berarti pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan siswa di SDK Boba sebelum penelitian masih sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan dari nilai sebelum penelitian rata-rata nilai kemampuan siswa sebesar 57,4%. Berdasarkan observasi rendahnya kemampuan siswa disebabkan karena kurangnya antusias siswa dalam mempelajari materi atau menggali informasi tentang materi yang dipelajari, kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat merangsang semangat belajar siswa sehingga siswa terlihat cenderung bosan dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memperbaiki proses kegiatan pembelajaran sebelum penelitian dengan menerapkan media pembelajaran dalam menjelaskan materi melalui penelitian tindakan kelas. Tujuan dari penelitian tindakan kelas dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Fauziah, 2021). Presentase nilai rata-rata sebelum penelitian sebesar 57,4%. Dari hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan hal ini disebabkan sebelum penelitian masih banyak ditemukan masalah atau kendala maupun kekurangan dalam proses pembelajaran yaitu; kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, siswa cenderung bosan mengikuti kegiatan pembelajaran dalam kelas, dan nilai belajar IPA siswa relatif rendah. Untuk mengatasi kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran peneliti memperbaiki tindakan untuk selanjutnya akan diterapkan pada penelitian. Perbaikan tindakan yang dilakukan peneliti sebagai berikut; 1) memanfaatkan media pembelajaran untuk menjelaskan materi, 2) media dibuat secara inovatif sehingga dapat merangsang siswa untuk menggali informasi mengenai materi yang diajarkan, 3) media pembelajaran yang dibuat memuat gambar

dan video sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh. Kemampuan siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan hal ini ditunjukkan dari presentase nilai rata-rata mengalami peningkatan sebesar 74.6%. Hal ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa perbaikan suatu kegiatan yang dilakukan guru terhadap siswa dalam upaya membantu perbaikan nilai siswa yang belum tuntas (Fakhrurrazi, 2018).



Gambar 5. Hasil presentase nilai rata-rata

Berdasarkan penelitian yang dilakukan implemmentasi media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VI SDK Boba. .

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu mempermudah guru untuk menyampaikan materi dan dapat memberikan suasana pembelajaran yang interaktif karena dengan penggunaan media pembelajaran, siswa terlihat lebih aktif dan antusias mengikuti pelajaran. Media pembelajaran yang lebih efektif mengstimulasi otak siswa dan tidak bosan untuk mempelajari materi khususnya materi tata surya adalah media audio-visual (video).

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Barimbing, Alda, Antonius Remigius Abi, dan P. J. S. (2022). Analisis Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(4), 1065–72.
- Dira, O., Mahardika, I. K & Aris, S. B. (2020). The Effectiveness of Guided Inquiry Learning Assisted By PhET Simulation To Improve The Capability of Representation Image of Science Student In Junior High School. *Jurnal.Unej.Ac.Id/Index. Php/Scedu/Article/View/17492/8384*, 3(2).



- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Fauziah, A. (2021). *Tujuan Dan Manfaat Ptk. Penelitian Tindakan Kelas*.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. *Educational*, January, 2–3.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Laksana, D. N. L., Seso, M. A., & Riwu, I. U. (2019). Content and flores cultural context based thematic electronic learning materials: Teachers and students' perception. *European Journal of Education Studies*, 5(9), 145–155.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Lusyana, E., & Wulandari, S. (2023). Rancangan Media Pembelajaran Geometri Papan Berpaku untuk Siswa Siswa Kelas V. *Journal Al-Ilmu*, 2(3), 1–9.
- Nurindah, N., Wibawa, S., & Magfiroh, Z. A. (2024). Implementasi Media Wordwall Games Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Pada Siswa Kelas V Sdn 2 Pagerejo. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2635–2644.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Hakim, R. Z., Iskandar Mulya, D., Yafi Zulkarnain, A., huda, C., Dwi Prasetyo, A., & Tinggi Ilmu Komputer Cipta Karya Informatika, S. (2023). Implementasi Media Interaktif Pembelajaran Sistem Tata Surya Berbasis Vr Di Sd Islam Teladan Al Hidayah 1 Implementation of Vr-Based Solar System Learning Interactive Media At Sd Islam Teladan Al Hidayah 1. *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, 6(1), 158–164.
- Santika, I. G. N., & Suastika, I. N. (2022). Efforts of State-Owned Enterprises (SOE) in Disseminating Pancasila by Actualizing Tri Hita Karana (THK). *Jurnal Etika Demokrasi (JED)*, 7(1), 14–27.
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V Sdn Tambahmulyo 1. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*.
- Syachruroji, A., Mahtuh, N. A., Andriani, N., Raya, J. C., Serang, K., Serang, K., Samuan, J., Lopang, B., Serang, K., & Serang, K. (2024). *Pengaruh penggunaan*



media pembelajaran wordwall terhadap minat belajar peserta didik kelas 3 muatan pelajaran ipa di sdn kebaharan 2. 2(1), 13–21.

- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & K. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation & Gaming, 51(4)*, 432–442.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103-114.
- Thinking, C., On, S., Teaching, B., & Newspaper, U. (2009). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Menggunakan Media Koran. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, 14(2)*, 111–114.
- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 9(1)*, 50–61. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.633>
- Zulaikhah, D., Sirojuddin, A., & Aprilianto, A. (2020). Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013 Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Interdisciplinary Journal of Islamic Education, 1(1)*.

