

**PENERAPAN METODE *GAME BASED LEARNING* BERBANTUAN
PLATFORM *GENIALLY* UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
DI SDN 347 LAMASI PANTAI**

Asgar Marzuki¹⁾, Amir Faqihuddin Assafari²⁾ Fazil Nor³⁾

¹⁾ Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Palopo, Indonesia
email: asgar_marsuki@iainpalopo.ac.id

²⁾ Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Palopo, Indonesia
email: amir_faqihuddin_assafari@iainpalopo.ac.id

³⁾ Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo, Palopo, Indonesia
email: 2102659197@iainpalopo.ac.id

Abstrak. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SDN 347 Lamasi Pantai. Salah satu faktor penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media digital interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 24 peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai tahun ajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket minat belajar, serta tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan persentase dan perhitungan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada minat belajar peserta didik, yang ditunjukkan oleh kenaikan persentase minat belajar dari 79,89% pada siklus I menjadi 95,41% pada siklus II. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dengan nilai N-Gain berada pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: *Game Based Learning, Genially, Minat Belajar, Pendidikan Agama Islam.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan membuat lingkungan belajar yang menyenangkan di mana peserta didik dapat memaksimalkan potensi mereka secara aktif, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, maupun keterampilan yang berguna bagi kehidupan pribadi dan social (Marwiyah 2015, 35). Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis oleh pendidik akan menumbuhkan dan mengembangkan keimanan murid serta membentuk kemampuan dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip Islam dalam kehidupan sehari-hari (Saputra 2022, 76).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menetapkan bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya berlangsung dalam suasana yang

menyenangkan, menantang, mendorong keaktifan peserta didik, serta mampu membangkitkan inspirasi dan motivasi belajar. Namun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih jauh dari harapan tersebut. Proses belajar yang cenderung monoton, keterbatasan sarana dan prasarana, serta penggunaan metode yang kurang sesuai sama karakteristik murid menjadi faktor yang menghambat tumbuhnya motivasi dan minat belajar.

Minat belajar dapat dipertahankan melalui sikap pendidik yang komunikatif, terbuka, dan bersahabat, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik (Muhibbin 2011). Hasil observasi dan wawancara di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mempertahankan fokus belajar akibat kejenuhan terhadap metode ceramah yang sering digunakan. Kondisi tersebut membuat peserta didik tidak berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran dan tidak tertarik untuk belajar.

Penerapan metode pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan selaras dengan perkembangan teknologi menjadi kebutuhan untuk menjawab permasalahan di kelas. *Game-Based Learning* (GBL) Dengan dukungan dari platform, ini adalah salahsatu metode yang memiliki potensi akan menambah partisipasi dan minat murid dalam belajar. Pendekatan ini menghadirkan nuansa permainan dalam proses belajar, yang secara efektif mampu merangsang motivasi belajar dan mendorong keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Winatha dan Setiawan 2020, 200). Platform *Genially* memberikan tampilan visual interaktif yang mampu menarik perhatian dan membuat peserta didik terlibat aktif selama pembelajaran (Rinjani 2024, 58).

Tujuan dari penelitian ini ialah akan mempelajari bagaimana metode pembelajaran berbasis game yang dibantu oleh *Genially* digunakan dalam pendidikan agama Islam dan budi pekerti, dan bagaimana hal itu berdampak pada keinginan peserta didik untuk belajar di kelas V di SDN 347 Lamasi Pantai.

Platform *Genially* dipilih sebagai media pendukung karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan mudah digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. (Liliyani dan Putra 2025, 74) *Genially* menyediakan fitur gamifikasi seperti kuis interaktif, puzzle, dan simulasi visual, yang mampu mendorong murid akan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Shalimar dan Rukmana 2024, 2076). Konsep minat belajar yang menjadi variabel utama dalam penelitian ini mengacu pada indikator yaitu rasa tertarik, perhatian, perasaan senang, dan partisipasi aktif (slameto 2013).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam proses belajar. Pendekatan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif secara kognitif maupun afektif. Melalui GBL, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar.

Platform *Genially* merupakan salah satu media digital interaktif yang mendukung penerapan *Game Based Learning*. *Genially* menyediakan berbagai fitur

visual, animasi, kuis interaktif, dan elemen gamifikasi yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan variatif. Penggunaan Genially dalam pembelajaran memungkinkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kontekstual, sehingga berpotensi meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan Game Based Learning dan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Namun, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan metode Game Based Learning berbantuan platform Genially dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada jenjang sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi untuk mengisi celah penelitian (research gap) tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Genially serta menganalisis pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif, serta kontribusi teoretis dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis teknologi pada pendidikan dasar.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengacu pada model Kurt Lewin, yang menekankan upaya perbaikan proses pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus tindakan. Model ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penerapan metode Game Based Learning berbantuan platform Genially. Setiap siklus penelitian terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, yang masing-masing disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 347 Lamasi Pantai tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 24 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara menyeluruh (total sampling), mengingat penelitian ini berfokus pada perbaikan proses pembelajaran di kelas yang menjadi tanggung jawab peneliti. Penelitian dilaksanakan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku.

Prosedur penelitian diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, media pembelajaran berbasis Game Based Learning menggunakan platform Genially, serta instrumen penelitian. Pada tahap pelaksanaan tindakan, metode Game Based Learning diterapkan melalui aktivitas pembelajaran interaktif seperti kuis, permainan edukatif, dan simulasi visual yang dirancang menggunakan Genially. Selama proses pembelajaran berlangsung, dilakukan observasi untuk mengamati aktivitas dan keterlibatan peserta didik.

Tahap refleksi dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan dan merumuskan perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket minat belajar, wawancara, dan tes hasil belajar. Angket digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik berdasarkan indikator perhatian, rasa senang, ketertarikan, dan partisipasi aktif. Tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan tindakan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah melalui validasi isi oleh ahli bidang pendidikan untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung persentase peningkatan minat belajar dan skor N-Gain untuk mengetahui efektivitas tindakan terhadap hasil belajar peserta didik. Sementara itu, data kualitatif dari hasil observasi dan wawancara dianalisis untuk memperkuat dan memperjelas hasil analisis kuantitatif. Penelitian dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan minat belajar peserta didik pada kategori baik atau sangat baik serta peningkatan hasil belajar dengan nilai N-Gain minimal berada pada kategori sedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penerapan Metode *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially*

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dilakukan secara bertahap melalui dua siklus pembelajaran. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, sedangkan siklus II dilaksanakan dalam satu kali pertemuan sebagai bentuk penyempurnaan dari hasil refleksi siklus sebelumnya.

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti bersama guru kelas menyusun perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, materi ajar, media pembelajaran interaktif berbantuan *Genially*, serta instrumen penelitian berupa lembar observasi, angket minat belajar, dan tes hasil belajar. Materi pembelajaran yang digunakan berfokus pada topik "*Ketika Kehidupan Telah Berhenti*" dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Penyajian materi dirancang dengan pendekatan yang menyenangkan dan interaktif melalui pemanfaatan fitur *Genially*, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan simulasi berbasis visual.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Guru menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan media *Genially* yang mengintegrasikan unsur permainan edukatif. Peserta didik terlibat secara langsung dalam menjawab kuis, mengikuti permainan, serta berpartisipasi dalam kegiatan kelompok berbasis game. Proses pembelajaran dirancang untuk mendorong peserta didik berkompetisi dan berkolaborasi secara sehat, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pada tahap observasi, peneliti mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi aktivitas peserta didik. Selain itu, data minat belajar diperoleh melalui angket, sedangkan data hasil belajar dikumpulkan melalui tes akhir (post-test). Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran, meskipun tingkat keaktifan dan pemanfaatan media belum sepenuhnya optimal pada siklus I. Tahap refleksi dilakukan bersama guru kelas untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Hasil refleksi menunjukkan adanya peningkatan antusiasme peserta didik, namun masih ditemukan beberapa kendala, antara lain pengelolaan waktu pembelajaran yang belum efektif serta pemanfaatan fitur Genially yang belum maksimal. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan perbaikan pada siklus II, terutama pada penyederhanaan tampilan media, peningkatan variasi aktivitas permainan, serta pemberian instruksi yang lebih jelas kepada peserta didik.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran berlangsung lebih efektif dibandingkan siklus I. Media Genially yang digunakan telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga lebih mudah dipahami dan digunakan. Guru juga menunjukkan kesiapan dan kepercayaan diri yang lebih baik dalam mengelola pembelajaran berbasis media digital. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas dan minat belajar peserta didik meningkat secara signifikan, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif, perhatian selama pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik dalam setiap aktivitas permainan. Selain itu, hasil tes belajar pada siklus II juga menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus I.

Dengan penerapan model PTK Kurt Lewin ini, metode *Game Based Learning* berbantuan *Genially* dapat diterapkan secara sistematis, evaluatif, dan berkelanjutan, sehingga berdampak positif terhadap keterlibatan dan minat belajar murid dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.



Gambar 1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Platform *Genially* (Sumber Peneliti)

B. Pengaruh terhadap Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar murid diukur melalui instrumen observasi dan angket dalam persiklusnya yaitu siklus I dan siklus II. Hasilnya menunjukkan adanya penambahan

signifikan dalam aspek minat belajar seperti perhatian, rasa senang, ketertarikan terhadap materi, dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran.

Tabel 1

Presentase Minat Belajar Peserta Didik

Tahap	Presentase Minat Belajar
Siklus I	79,89%
Siklus II	95,41%

Peningkatan minat belajar dari 79,89% (baik) pada siklus I, menjadi 95,41% (sangat baik) pada siklus II menunjukkan dampak positif dari integrasi GBL dengan *Genially*. Hal ini mengindikasikan bahwa ketika peserta didik merasa senang dan tertantang dengan media pembelajaran, mereka akan lebih terdorong untuk memperhatikan dan mengikuti proses belajar secara aktif.

Menurut Sardiman (2011), minat adalah factor mendasar dalam proses belajar karena dapat menumbuhkan dorongan internal dari peserta didik untuk belajar secara sukarela. GBL berbantuan *Genially* terbukti berhasil memfasilitasi hal tersebut melalui fitur visualisasi dan interaktivitas yang tinggi, serta adanya elemen tantangan yang membuat peserta didik terdorong untuk menyelesaikan permainan hingga tuntas. Media *Genially* terbukti efektif dalam menyajikan materi ajar secara visual dan interaktif, yang memperkuat motivasi belajar peserta didik. (Azhar 2017; Amalia dkk. 2024)

Peningkatan hasil belajar murid juga bisa menunjukkan pengaruh minat belajar murid. yang menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap siklus. Berikut disajikan data nilai rata-rata hasil belajar dan perhitungan N-Gain:

Tabel 1

Presentase Minat Belajar Peserta Didik

Tahap	Rata-rata Nilai	N-Gain	Kategori
Siklus I	79,89	0,79	Sedang
Siklus II	95,41	0,83	sedang

Nilai rata-rata murid menambah secara konsisten. Dari, siklus I diperoleh 79,89, dan mencapai 95,41 pada siklus II. Peningkatan ini juga tercermin dalam nilai N-Gain yang menunjukkan efektivitas intervensi pembelajaran. Kategori sedang pada N-Gain menggambarkan bahwa metode GBL cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Kenaikan ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme, di mana pembelajaran aktif yang memanfaatkan media visual dan interaktif mampu meningkatkan daya serap informasi dan pemahaman konsep. Sejalan dengan teori ini, Hake (1999) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif seperti permainan interaktif dapat memperkuat learning retention dan mempercepat perolehan konsep-konsep penting.

Temuan penelitian ini mendukung pendapat Torrente et al. (2011) yang menerangkan bahwa GBL dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar murid melalui pendekatan yang menyenangkan dan imersif. Dalam konteks pembelajaran PAI dan Budi Pekerti, yang sering kali dianggap “berat” atau

“serius”, penerapan GBL memberikan nuansa baru yang membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak tertekan saat belajar.

Platform Genially mendukung metode ini dengan menyediakan berbagai fitur visualisasi, animasi, dan elemen interaktif yang menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan keterlibatan kognitif mereka. Kondisi ini dapat mengatasi kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran konvensional yang biasanya hanya mengandalkan ceramah dan buku teks. Pembelajaran melalui permainan juga meningkatkan kerja sama antar peserta didik, karena dalam beberapa aktivitas permainan, peserta didik didorong untuk berdiskusi dan bekerja sama mencari solusi. Ini mendukung penguatan nilai-nilai sosial seperti toleransi, saling menghargai, dan semangat gotong royong, yang juga merupakan bagian dari pendidikan karakter dalam PAI.

Keberhasilan penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* didukung oleh beberapa faktor, antara lain kesiapan pendidik dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan, ketersediaan sarana digital seperti laptop dan LCD, respon positif peserta didik terhadap pembelajaran berbasis permainan, serta dukungan dari kepala sekolah dan rekan pendidik. Namun demikian, terdapat pula beberapa kendala, seperti waktu pembelajaran yang terbatas sehingga tidak semua permainan dapat diselesaikan, keterampilan TIK peserta didik yang belum merata, serta keterbatasan koneksi internet yang kadang menghambat akses media. Meskipun demikian, kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan penyesuaian strategi pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti yang umumnya bersifat teoritis menjadi lebih konkret dan bermakna melalui pendekatan GBL. Materi keagamaan yang sebelumnya dianggap sulit dan membosankan dapat disampaikan dengan lebih menarik dan menyentuh ranah afektif peserta didik. Temuan ini sesuai sama hasil penelitian yang dijalankan oleh (Suprijono 2016) yang menyatakan dari pembelajaran aktif berbasis teknologi mampu meningkatkan pemahaman konsep dan nilai moral peserta didik. Lebih jauh, penerapan media interaktif juga berpengaruh terhadap pembentukan karakter religius peserta didik (Ali dkk. 2025).

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis *game* yang didukung oleh *Genially* dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar murid dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas V SDN 347 Lamasi Pantai. Berdasarkan analisis data dari observasi, angket, dan tes hasil belajar, terjadi peningkatan pada berbagai aspek minat belajar, seperti perhatian, kesenangan, partisipasi aktif, dan ketertarikan terhadap materi. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase minat belajar yang naik dari 79,89% pada siklus I menjadi 95,41% pada siklus II. Selain itu, skor N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar dalam kategori tinggi.

Hasil penelitian ini telah menjawab tujuan utama penelitian, yaitu untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* berbantuan platform *Genially* dan pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Temuan ini menegaskan dari pemakaian media digital interaktif seperti *Genially* dalam pendekatan berbasis

permainan dapat menjadi solusi inovatif untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, menantang, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

Secara lebih luas, temuan penelitian ini memiliki dampak signifikan pada pendidikan dasar, terutama dalam hal menciptakan metode pembelajaran yang sesuai sama murid abad ini. Pembelajaran yang memadukan teknologi, permainan edukatif, dan nilai-nilai agama dapat meningkatkan efektivitas proses belajar dan memperkuat internalisasi nilai karakter pada peserta didik.

Merujuk pada temuan penelitian, disarankan agar guru dan pihak sekolah mulai mengintegrasikan media pembelajaran interaktif seperti Genially ke dalam proses pengajaran, khusus untuk mata pelajaran yang cenderung kurang diminati atau dianggap sulit oleh peserta didik. Di samping itu, penting untuk mempertimbangkan kebijakan penyelenggaraan pelatihan bagi pendidik dalam pemanfaatan media digital yang kreatif guna mendukung pelaksanaan pembelajaran inovatif secara berkelanjutan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar metode *Game Based Learning* berbantuan *platform* digital diuji pada jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda guna memperluas generalisasi temuan. Selain itu, pengaruh GBL terhadap aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, peserta didik patut mendapatkan penelitian tambahan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. tentang dampaknya dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Ali, Amna, Sheyvilda Dea Venica, Welsa Aini, dan Akhmad Faisal Hidayat. 2025. "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar." *Journal of Information System and Education Development* 3 (1) <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>.
- Amalia, Mega, Muhamad Virgi Pratama, Niken Ayu Pratiwi, dan Ari Fujiarti. 2024. "Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD." *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN* 4 (01). <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>.
- Azhar, Arsyad. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Liliyani, Salsabila, dan Galih Mahardika Christian Putra. 2025. "Pengembangan Media Pembelajaran Kagari Berbasis Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Kangkung 1" 9 (1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/5608>.
- Marwiyah, St. 2015. *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pertama. Makassar: Penerbit Aksara Timur.
- Muhibbin, Syah. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rinjani, Siti. 2024. "Implementasi Media Genially Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Mahasiswa didik PBSI UIN Jakarta." *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 (1): <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2345>.

- Saputra, Aidil. 2022. "Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikn Agama Islam Pada SMP." *Jurnal GentaMulia* 13 (2). <https://doi.org/10.61290/gm.v13i2.107>.
- Shalimar, Annisa Khadijah, dan Diki Rukmana. 2024. "Pengembangn Media Pembelajaran Berbasis Problem Solving Menggunakann Aplikasi Genially Pada Materi Bangun Datar Kelas V." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 12 (2). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v12i2.34632>.
- Slameto, Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Bima Aksara.
- Suprijono, Agus. 2016. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winatha, Komang Redy, dan I Made Dedy Setiawan. 2020. "Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10 (3): 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>.