

Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas IV SDN Madyopuro 1 Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Clash Of Champion Dari Platform Ruang Guru

Amalda Septya Kurniatari, I Ketut Suastika*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang (Unikama), Jl. S. Supriadi No.48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur. 65148, Indonesia.

amaldaseptyakurnia@gmail.com*

Abstract: Efforts to increase students' learning activeness in learning mathematics have a direct effect on the learning outcomes of mathematics for students at school. Thus, teachers must carry out learning activities by using interactive learning methods and models and media to increase students' learning activeness especially in learning mathematics. The type of research used is classroom action research (PTK). This research was conducted at SDN Madyopuro 1 Malang involving students of class 4 A with a total of 29 students. The results of the research analysis show that using interactive learning media can increase the learning activeness of students in class IV A SDN Madyopuro 1 Malang. This can be seen from the enthusiasm and activeness of students in carrying out learning activities that have increased significantly.

Key Words: Classroom Action Research, Learning Activity, Mathematics

Abstrak: Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika berpengaruh langsung terhadap hasil belajar matematika bagi peserta didik di sekolah. Dengan demikian guru harus melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode dan model pembelajaran serta media yang interaktif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Madyopuro 1 Malang dengan melibatkan peserta didik kelas 4 A dengan jumlah 29 siswa. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV A SDN Madyopuro 1 Malang. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mengalami peningkatan yang signifikan.

Kata kunci: Penelitian Tindakan Kelas, Keaktifan belajar, Matematika

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global (2018). Menurut H. Horne (dalam Pendidikan, 2022) Pendidikan adalah proses yang dilakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia. Menurut Aliyyah & Malia, 2017, Peningkatan mutu pendidikan merupakan bagian dari pengembangan sumber daya manusia dan kewajiban seluruh pemangku kepentingan, baik masyarakat, pemerintah, dan lembaga pendidikan. (Rahmayanti & Aliyyah, 2024). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Dian Nur Septyawati Putri, dkk 2022) ,pengertian pembelajaran berarti

proses, cara, pembuatan, menjadi makhluk hidup belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman.

Menurut Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno (dalam Yogi Fernando et al., 2024) Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik. Belajar ialah "suatu perubahan yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu". Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (dalam Nurrita, 2018), hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Menurut Rustaman (2019) Proses belajar mengajar adalah proses yang di dalamnya terdapat komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bervariasinya kebutuhan belajar siswa, beragamnya kebutuhan guru dan tenaga kependidikan dalam pengembangan profesionalnya, berbedanya lingkungan sekolah satu dengan lainnya dan ditambah dengan harapan orangtua/masyarakat akan pendidikan yang bermutu bagi anak dan tuntutan dunia usaha untuk memperoleh tenaga bermutu, berdampak kepada keharusan bagi setiap individu khususnya kepala sekolah harus mampu merespon dan mengapresiasi kondisi tersebut di dalam proses pengambilan Keputusan. (Palangkaraya, 2016)

Pangestika & Supriono (dalam (Rahayu et al., 2022), menyatakan bahwa Matematika merupakan mata pelajaran yang melibatkan pengalaman belajar dan kegiatan yang dirancang untuk membantu siswa memperoleh keterampilan yang telah dipelajarinya. Depdiknas (dalam (Rizal, 2018), menyatakan bahwa Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang mempunyai peranan yang sangat luas dalam kehidupan manusia. Salah satunya matematika membekali peserta didik untuk mempunyai kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis serta kemampuan bekerja sama. Oleh sebab itu, pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dimulai dari sekolah dasar .

Keaktifan merupakan suatu hal yang sangat berperan penting didalam setiap proses belajar mengajar. Dengan adanya daya keaktifan dari siswa didalam proses pembelajaran, maka siswa sebagai peserta didik lebih cenderung memiliki rasa ketertarikan dan semangat yang tinggi dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar (Kharis, 2019) . Menurut Hamalik (2023) keaktifan belajar adalah suatu keadaan atau hal siswa dapat aktif dalam pembelajaran Menurut Siutriani, dkk Keaktifan belajar merupakan tingkat partisipasi terbaik pikiran, pikiran, dan tubuh siswa. Mengingat pentingnya matematika, maka perlu menghadirkan metode pembelajaran matematika di sekolah agar bermakna dan mampu menunjukkan manfaat matematika dalam menyelesaikan permasalahan dunia nyata. Guru perlu lebih kreatif dan kreatif dalam memilih dan menggunakan strategi, metode, metode dan teknik pembelajaran agar siswa lebih aktif, sehingga hasil belajar adalah hasil yang diperoleh orang dari pekerjaan dilakukan yang mengakibatkan perubahan perilaku. (Jodi Kusfianto et al., 2019)

Untuk memenuhi tujuan tersebut, seorang guru hendaknya merencanakan suatu pembelajaran yang aktif dan bermakna bagi peserta didik agar mereka mampu memahami apa yang dipelajari serta bersemangat dalam proses belajar mengajar di

kelas. Guru bisa mengembangkan pembelajarannya dengan menggunakan metode-metode atau media pembelajaran yang aktif dan inovatif sehingga peserta didik akan lebih terpacu dan bersemangat ketika proses belajar-mengajar sedang berlangsung di kelas. Hasil pengamatan peneliti di SDN Madyopuro 1 Malang, mata pelajaran matematika diperoleh keterangan bahwa keaktifan siswa menunjukkan hasil yang rendah, hanya 34,48% atau 10 dari jumlah siswa yaitu 29 siswa yang telah mencapai kriteria aktif pada proses pembelajaran Matematika dapat disimpulkan kurang menarik dan kurang efektif bagi peserta didik sehingga mereka menjadi bosan ketika proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran Matematika yang dilakukan masih bersifat konvensional (teacher centered).

Matematika bukan suatu pengetahuan yang bisa dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswanya, akan tetapi perlu pembiasaan secara aktif dalam pembelajaran dan melibatkan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang sama bahkan lebih dari pengetahuan yang dimiliki oleh gurunya. Selain itu, pada saat proses pembelajaran berlangsung guru juga tidak melaksanakan atau melakukan kegiatan berkelompok. Padahal jika kegiatan berkelompok dalam proses pembelajaran dimulai dari usia peserta didik, untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran maka akan membentuk peserta didik menjadi masyarakat yang lebih mandiri dan aktif dalam kegiatan bermasyarakat. Karena tidak membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran maka di kelas kondisi sebagian besar siswa terlihat pasif, siswa cenderung hanya duduk, mendengarkan, dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dilihat para siswa tidak memiliki keaktifan dalam proses pembelajaran.

Rini & Pujiastuti, dkk (dalam Jodi Kusfabianto et al., 2019), menyatakan bahwa Model pembelajaran mendorong aktif siswa dalam belajar. Menurut Zaini (2023) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Karakteristik paling penting pada media pembelajaran interaktif yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi juga dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti Pelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Menurut Gagne Martinis (2021) faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar diantaranya: memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa, menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa), mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari), memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya, memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran, menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.

Menurut Asyar (2023) Media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah, atau alat. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Banyak media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran berbasis digital yang diakses dengan perangkat digital. Media online biasa disebut digital media

merupakan media yang terdapat pada internet (Rahayu et al., 2022) . Banyak media digital yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan platform ruang guru. Platform ruang guru (Ruang Guru 2024) akhir-akhir ini sangat banyak dibincangkan dengan salah satu program unggulan yang diselenggarakan oleh Ruang guru adalah acara Clash of Champions (CoC) yang dirancang sebagai kompetisi akademik untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.(Helmiyah & Verdian, 2024).

Berdasarkan pernyataan di atas penelitian ini bertujuan (1) Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran Clash Of Champion dari Platform Ruang Guru pada pembelajaran matematika dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang, (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan peserta didik melalui media pembelajaran Clash Of Champion dari Platform Ruang Guru pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang, (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran Clash Of Champion dari Platform Ruang Guru pada pembelajaran matematika kelas IV SDN Madyopuro 1 Malang.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & MC Taggart dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini telah dilaksanakan selama 2 siklus yaitu siklus I dan Siklus II. Pada gambar 1



Gambar 1. Siklus PTK Model Spiral Kemmis & MC Taggart

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD dengan jumlah 29 peserta didik, yang terdiri dari 16 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, dan tes. Lembar observasi berupa rubrik penilaian keaktifan. Dan tes berupa soal uraian berisi 5 soal, setiap jawaban yang benar mendapat nilai 20 poin.

Hasil dan Pembahasan

Pra Siklus

Pelaksanaan penelitian diawali dengan melakukan pengamatan dengan bertujuan untuk mengetahui keadaan awal keaktifan siswa dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif *clash of champion* dari platform ruang guru. Kondisi awal atau pra siklus dijadikan sebagai bahan melaksanakan tindakan kelas pada siklus I dan II. Pada pra siklus peneliti melakukan pengamatan keaktifan siswa dan pre test materi penjumlahan, berdasarkan hasil pengamatan dalam bentuk rubrik keaktifan siswa hasil keaktifan siswa sejumlah 29 siswa, terdapat 10 siswa dalam kriteria aktif dan 19 siswa dalam kriteria tidak aktif. Hasil rubrik keaktifan siswa dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini:

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Sangat Aktif	0	0%
2	Aktif	10	34,48%
3	Cukup Aktif	0	0%
4	Tidak Aktif	19	65,51%
5	Sangat Tidak Aktif	0	0%

Tabel 1. Hasil Rubrik Keaktifan Peserta Didik Pra Siklus

Berdasarkan Tabel 1 di atas hasil rubrik keaktifan siswa pada pra siklus masih dalam kriteria kurang aktif. Begitu juga untuk hasil belajar siswa dapat dilihat dari Tabel 2 di bawah ini:

No	Keterangan	KKM	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	>75	9	31,03%
2	Tidak Tuntas	<75	20	68,96%

Tabel 2. Hasil belajar Peserta Didik Pra Siklus

Berdasarkan Tabel 2 hasil belajar siswa pada pra siklus menunjukkan terdapat 9 siswa yang sudah mencapai KKM dan 20 siswa yang masih di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar masih rendah.

Siklus 1

Siklus I dilalukan sebanyak dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu x 35 menit. Hasil rubrik keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru dapat dilihat Tabel 3 di bawah ini:

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Sangat Aktif	7	24,13%
2	Aktif	13	44,82%

3	Cukup Aktif	9	31,03%
4	Tidak Aktif	0	0%
5	Sangat Tidak Aktif	0	0%

Tabel 3. Hasil Rubrik Keaktifan Peserta Didik Siklus 1

Berdasarkan Tabel 3 hasil rubrik keaktifan siswa pada siklus I meningkat dibanding pada kondisi pra siklus, setelah di Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru. Begitu juga untuk hasil belajar siswa setelah diterapkan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru dapat dilihat dari Tabel 4 di bawah ini:

No	Keterangan	KKM	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	>75	20	68,96%
2	Tidak Tuntas	<75	9	31,03%

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Berdasarkan Tabel 4 hasil belajar siswa pada siklus I meningkat dari pra siklus sebesar 37,93%.

Siklus II

Siklus II dilakukan sebanyak dua kali pertemuan, dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Siklus II Agar siklus II berjalan dengan baik dan lancar sesuai RPP, peneliti merevisi kembali semua perangkat yang telah peneliti rancang. Hasil rubrik keaktifan siswa dan hasil belajar siswa dengan penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru pada siklus II dapat dilihat Tabel 5 dan Tabel 6 di bawah ini:

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Sangat Aktif	24	82,75%
2	Aktif	5	17,24%
3	Cukup Aktif	0	0%
4	Tidak Aktif	0	0%
5	Sangat Tidak Aktif	0	0%

Tabel 5. Hasil Rubrik Keaktifan Peserta Didik Siklus 1

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa hasil keaktifan siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD meningkat dibandingkan dengan keaktifan siswa pada siklus I. Demikian juga dengan hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan, dapat dilihat Tabel 6 di bawah ini:

No	Keterangan	KKM	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	>75	26	86,20%
2	Tidak Tuntas	<75	2	6,89%

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Pada Tabel 6 di atas hasil belajar siswa juga meningkat dari siklus I yaitu 68,96% menjadi 86,20% di siklus II, jadi meningkat 5 siswa dari siklus I ke siklus II.

Pembahasan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan pre test untuk mengetahui kondisi pra siklus keaktifan siswa dan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan atau menggunakan penerapan penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru. Setelah peneliti menganalisis hasil pre test dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dan hasil belajar siswa masih dalam kriteria rendah, sehingga perlu dilakukan tindakan siklus I. Pada siklus I peneliti melakukan penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru dengan lancar dan baik, materi pembelajaran diberikan di pertemuan pertama dan kedua.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan sintak dari model pembelajaran Discovery Learning berbantu penerapan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru, pengisian rubrik keaktifan siswa dilakukan selama proses pembelajaran, dan evaluasi siklus I dilakukan pada pertemuan ketiga, setelah peneliti melakukan siklus I dan menganalisis hasil siklus I, kemudian peneliti membandingkan dengan hasil pra siklus sebelum dilakukannya tindakan siklus II. Hasil rubrik keaktifan dan hasil belajar siswa sudah mengalami peningkatan dari pra siklus ke siklus I, tetapi belum sesuai dengan kriteria indikator ketercapaian, oleh sebab itu peneliti melakukan pelaksanaan tindakan kelas siklus II. Selanjutnya, peneliti kembali mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal evaluasi siklus II dan penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru. Agar siklus II berjalan dengan baik dan lancar sesuai RPP. Untuk hasil rubrik keaktifan siswa dan hasil belajar siswa siklus II sudah meningkat dibandingkan dengan siklus I.

Dapat dilihat bahwa penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil peningkatan keaktifan peserta didik dari pra siklus yaitu dalam kriteria sangat aktif tidak ada peserta didik, dalam kriteria aktif terdapat 10 peserta didik atau 34,48%, dalam kriteria cukup aktif tidak ada peserta didik, dalam kriteria tidak aktif terdapat 19 peserta didik atau 65,51%, dan dalam kriteria sangat tidak aktif tidak ada peserta didik. Setelah dilakukan siklus I hasil keaktifan peserta didik menjadi berubah, dalam kriteria sangat aktif terdapat 7 peserta didik atau 24,13%, dalam kriteria aktif terdapat 13 peserta didik atau 44,82%, dalam kriteria cukup aktif terdapat 9 peserta didik atau 31,03%, dalam kriteria tidak aktif dan sangat tidak aktif tidak terdapat peserta didik dalam kriteria ini. Kemudian pada siklus II yang telah dilakukan hasil keaktifan peserta didik semakin meningkat dengan hasil kriteria sangat aktif yaitu 24 peserta didik atau 82,75%, dalam kriteria aktif terdapat 5 peserta didik atau 17,24%, dalam kriteria cukup aktif, tidak aktif, dan sangat tidak aktif tidak terdapat peserta didik dalam kriteria ini.

Hasil belajar siswa setelah menerapkan Media Pembelajaran Interaktif *Clash Of Champion* Dari Platform Ruang Guru juga mengalami hasil yang meningkat dari pra siklus ada 9 peserta didik atau 31,03% yang tuntas, dan 20 peserta didik atau 68,96% yang belum tuntas, setelah dilakukan tindakan siklus I mengalami peningkatan yaitu 20 peserta didik atau 68,96% yang tuntas, dan 9 peserta didik atau 31,03% yang belum tuntas, kemudian berlanjut pada

siklus II mengalami peningkatan lagi yaitu 26 peserta didik atau 86,20% yang tuntas, dan 2 peserta didik atau 6,89% yang belum tuntas. Perbandingan persentase hasil belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I, dan siklus II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan Media Interaktif Dengan Clash Of Champion Dari Platform Ruang Guru sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan. Hal ini dapat dilihat dari antusias dan keaktifan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harsiwi & Arini, (2020) yang juga mengungkapkan bahwa media interaktif secara signifikan mampu memberikan pengaruh yang positif terhadap peningkatan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Basir dkk., (2021) menyatakan bahwa keaktifan belajar dapat ditingkatkan dengan menggunakan media interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengamatan dan angket keaktifan siswa kelas V dan VI SD Al-Falah Kalibata City Jakarta Selatan. Peningkatan keaktifan dan ditunjukkan dengan adanya perubahan keaktifan belajar pada materi permainan bola besar dan kecil yang semakin lama semakin baik. Berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu dapat dikatakan bahwa penggunaan Media Interaktif sangat cocok digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Daftar Rujukan

- Basir, M., Bayu, A. T., & Sudarjat, A. (2021). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Interaktif Pada Pembelajaran PJOK Secara Online. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 54. <http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1244>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci* : 03, 171–187.
- Helmiyah, S., & Verdian, A. (2024). Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP dan Model BERT: Analisis Sentimen Terhadap Minat Belajar pada Tayangan Acara CoC by Ruangguru Berdasarkan Tweets Menggunakan Metode NLP. *Jurnal Pendidikan Rosalia*, 7(2), 138–149.
- Islam, U., Sumatera, N., Lubis, A. A., Islam, U., Sumatera, N., Hasibuan, A., Islam, U., Sumatera, N., Malasi, M. S., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *PEMANFAATAN MEDIA RUANG GURU SEBAGAI SALAH SATU PLATFORM PENDIDIKAN LUAR*. 1(1).
- Jodi Kusfabianto, I., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Course Review Horay untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Kelas

- IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 3(2), 87–92.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jtam>
- Kharis, A. (2019). *Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis IT pada Tematik*. 2017, 173–180.
- Nurrita, T. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA* (Vol. 03).
- Palangkaraya, I. (2016). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 021.
- Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1–8.
- Rahayu, P., Pangertika, R. R., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Talkingstick Berbantuan Media Wordwall pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Teacher Education*, 4(1), 33–39.
- Rahmayanti, T., & Aliyyah, R. R. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dengan Metode Talking Stick Pada Mata Pelajaran Matematika. *Karimah Tauhid*, 3(2), 2477–2493. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.12020>
- Rizal, M. S. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write (Ttw) Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Sdm 020 Kuok. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.37>
- Ruang Guru. (2024). In *Ruangguru Presents Clash of Champions*. <https://www.ruangguru.com/event/clash-of-champions>
- Sholihah, A., & Arista, H. D. (2023). *MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BLENDED LEARNING PADA MATERI*. 12(1), 95–105. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5057>
- Surakarta, U. M. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 1717–1724.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yustika, G., Prihatnani, E., Matematika, P., Kristen, U., & Wacana, S. (2019). *Peningkatan hasil dan keaktifan belajar siswa melalui nht 1,2*. 03(02), 481–493.