

**PENGARUH PEMBELAJARAN *DEEP LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
IPAS MATERI BENTANG ALAM INDONESIA KELAS III DI SD GMT AIRNONA
12**

Fenesia Precillia Mone¹, Taty Rosiana Koroh², Netty E. A. Nawa³
PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang^{1,2,3}
monefenesia@gmail.com¹, taty.koroh@staf.undana.ac.id²,
netty.e.a.nawa@staf.undana.ac.id³

ABSTRACT

The research entitled "The Effect of Gamification-Based Deep Learning on Student Learning Outcomes in Science Learning on the Indonesian Landscape Material for Grade III at GMT Airnona 12 Elementary School is motivated by the low learning outcomes of grade III students because the learning approach used by teachers is still conventional. This study aims to determine whether there is a difference in learning outcomes between students who go through the learning process using the Gamification-based Deep Learning approach and students who go through the learning process with a conventional approach on the Indonesian Landscape material in grade III of GMT Airnona 12 Elementary School. This study uses a quantitative research method. All grade III students are used as the population as well as the research sample. The data collection techniques used are test and observation techniques using the Gamification-based Deep Learning approach, test questions, and observation sheets as research instruments. The data analysis used is a prerequisite analysis test and hypothesis testing. The results of the prerequisite test show that the resulting probability level is 0.223, which is greater than 0.05 ($0.223 > 0.05$) so it is stated that for the pretest and the posttest results of the experimental and control classes were homogeneous. Meanwhile, the results of the hypothesis test showed a significance value with an F count of 1.522 of 0.176. This significance value is greater than 0.05 ($0.176 > 0.05$), thus concluding that there is no significant difference between the final ability results of students between the experimental class that implemented Gamification-based Deep Learning and the control class that implemented conventional learning. Thus, it can be concluded that the Gamification-based Deep Learning approach has a significant effect on the learning outcomes of third-grade students of GMT Airnona 12 Elementary School in the Natural Sciences lesson regarding the topic of Indonesian Landscapes.

Keywords: *Deep Learning, Gamification, Natural Sciences Learning, and Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian dengan judul " Pengaruh Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III Di SD GMT Airnona 12 dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III karena pendekatan pembelajaran

yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang melalui proses pembelajaran menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi dengan peserta didik yang melalui proses pembelajaran dengan pendekatan konvensional pada materi Bentang Alam Indonesia di kelas III SD GMT Airnora 12. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Seluruh peserta didik kelas III digunakan sebagai populasi sekaligus sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data yang dipakai berupa teknik tes dan observasi dengan menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi, soal tes, dan lembar observasi sebagai instrumen penelitiannya. Adapun analisis data yang dipakai berupa uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa taraf probabilitas yang dihasilkan sebesar 0,223, yang mana ini lebih besar dari 0,05 ($0,223 > 0,05$) maka dinyatakan bahwa untuk data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen. Sementara itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi dengan F hitung 1,522 adalah 0,176. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 ($0,176 > 0,05$), dengan demikian disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan akhir peserta didik antara kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran *Deep Learning* berbasis Gamifikasi dengan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III SD GMT Airnora 12 pada dalam pelajaran IPAS mengenai materi Bentang Alam Indonesia.

Kata Kunci: *Deep Learning*, Gamifikasi, Pembelajaran IPAS, dan Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Paradigma pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari waktu ke waktu yang ditunjukkan dengan adanya pembaharuan. Pembaharuan dan perubahan dapat terlihat dari berbagai komponen yakni perkembangan kurikulum, perkembangan karakteristik peserta didik, gaya belajar, media serta fasilitas pembelajaran, yang akhirnya bermuara pada perubahan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran dengan pola demikian sudah tidak lagi relevan

dengan kondisi saat ini, karena dengan perkembangan yang dialami mengakomodir berbagai informasi dapat diperoleh dengan mudah oleh peserta didik di sekitarnya (Smaragdina et al., 2020). Namun harapan akan kualitas pendidikan Indonesia belum terealisasi secara maksimal dengan setumpuk permasalahan di tingkat daerah sampai nasional serta tertinggal oleh negara lainnya.

Hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal juga ditemui di salah satu sekolah di Kota Kupang yakni SD

GMIT Airnona 12. Berdasarkan studi terhadap dokumen hasil belajar peserta didik yakni pada ulangan harian terlihat bahwa nilai mentah sebagian besar peserta didik tidak mencapai nilai KKTP dengan rata-rata kelas yang cukup rendah.

Tembang et al., (2017) menyatakan bahwa banyaknya tugas yang diberikan serta banyaknya hafalan juga berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar. Hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh dan dimiliki Peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Sejalan dengan kurikulum saat ini yakni Kurikulum Merdeka yang diorientasikan dengan pendekatan *Deep Learning*, maka pendekatan ini menjadi salah satu alternatif untuk mengupayakan hasil belajar peserta didik sehingga lebih optimal.

Deep Learning atau sering disebut pembelajaran mendalam dengan tiga pilar utamanya mengarah pada terciptanya pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Gambaran tersebut mengacu pada pilar pembelajaran Gamifikasi yang merupakan pembelajaran dengan aktivitas dan pelaksanaannya mengadopsi fitur-fitur permainan.

Pendekatan *Gamification* dalam pembelajaran dapat didefinisikan sebagai implementasi suatu kegiatan pembelajaran dengan memasukkan fitur-fitur permainan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik (Dana Pařová, 2021).

Kedua alternatif solusi ini apabila dilaksanakan dan diintegrasikan dalam satu pembelajaran maka akan memaksimalkan setiap aktivitas di dalamnya, sehingga hasil belajar berpeluang jauh lebih meningkat. Beberapa penelitian terdahulu juga mengungkapkan bahwa terdapat beberapa alternatif dalam mengatasi permasalahan kurang maksimalnya hasil belajar peserta didik, khususnya pada jenjang sekolah dasar.

Alternatif tersebut antara lain dengan mewujudkan implementasi pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* dan pembelajaran Gamifikasi. Penelitian ini menjadi suatu hal yang baru mengingat penerapan pendekatan *Deep Learning* yang ditekankan dalam kurikulum saat ini masih belum banyak diterapkan ditambah lagi akan diintegrasikan dengan pembelajaran Gamifikasi yang erat kaitannya

dengan permainan sesuai dengan karakteristik anak usia SD.

Berangkat dari latar belakang di atas, penelitian ini sangat penting dilakukan karena dapat merangsang kreativitas dan menjadi pedoman bagi guru untuk mengeksplorasi berbagai potensi yang dimiliki untuk menghadirkan inovasi khususnya dalam proses pembelajaran dalam rangka menciptakan pembelajaran dengan kualitas maksimal.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *Deep Learning* Berbasis Gamifikasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik dalam Pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam Indonesia Kelas III di SD GMT Airnona 12.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan mengukur membandingkan data dari kelompok yang diberi perlakuan tertentu dengan kelompok lainnya dengan perlakuan alami (Creswell & Creswell, 2018). Terdapat 2 variabel pada penelitian ini, dimana pendekatan *Deep*

Learning berbasis Gamifikasi sebagai variabel bebas dan hasil belajar sebagai variabel terikatnya. Sampel penelitian yang dipakai berjumlah 48 orang terbagi dalam dua kelas yakni kelas A dengan jumlah peserta didik 25 orang dan kelas B dengan jumlah peserta didik 23 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa teknik tes dan observasi.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa rancangan pembelajaran dengan pendekatan *Deep Learning* berbasis *Gamifikasi*, soal tes, dan lembar observasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik statistik deskriptif, teknik statistik inferensial, serta analisis persentase keterlaksanaan langkah-langkah pembelajar *Deep Learning* berbasis Gamifikasi.

C. Hasil dan Pembahasan

1) Analisis Statistik Deskriptif

Data hasil *pretest* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Hasil analisis data *pretest* pada kedua kelompok penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Hasil Analisis Data Pretest

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre-Test Eksperimen	27	13	27	40	33.74	4.776
Pre-Test Kontrol	25	13	27	40	35.08	4.518
Valid N (listwise)	25					

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata nilai *pretest* pada kelas kontrol adalah 33.08 dengan standar deviasi 4.518. Sementara itu, rata-rata nilai *pretest* pada kelas eksperimen adalah 33.74 dengan standar deviasi 4.776. Selisih rata-rata kedua kelas hanya sebesar 1,34 poin. Selisih yang relatif kecil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas tidak jauh berbeda dan cenderung setara sebelum diberikan perlakuan.

Data *posttest* digunakan untuk menggambarkan kemampuan peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil analisis data *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Analisis Data Posttest

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Post-Test Eksperimen	27	33	67	100	88.63	9.536
Post-Test Kontrol	25	47	53	100	68.48	12.427
Valid N (listwise)	25					

Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol mencapai 68.48 dengan standar deviasi 12.427. Adapun rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen sebesar 88.63 dengan standar deviasi 9.536. Terdapat selisih rata-rata sebesar 20,15 poin, dengan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

2) Analisis Statistik Inferensial

Pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50 peserta didik. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Pengujian Normalitas Data

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest A (Kontrol)	.277	25	.000	.784	25	.000
Posttest A (Kontrol)	.158	25	.108	.914	25	.038
Pretest B (Eksperimen)	.265	27	.000	.809	27	.000
Posttest B (Eksperimen)	.158	27	.081	.910	27	.022

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa data nilai *pretest* kelas kontrol memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000, nilai *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,000,

sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 0,038, dan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,022. Karena keempat nilai tersebut $< 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

Selain uji normalitas, dilakukan juga uji homogenitas sebagai prasyarat. Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene Test* untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok penelitian.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai Based on Mean	.977	1	50	.328
Based on Median	.645	1	50	.426
Based on Median and with adjusted df	.645	1	44.002	.426
Based on trimmed mean	.755	1	50	.389

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas data yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas III SD GMIT Airnana 12, diperoleh nilai signifikansi *Levene Test Based on Mean* sebesar 0,328. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada kedua kelompok penelitian bersifat homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan statistik non-parametrik dengan uji *Mann-Whitney U Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat

perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil uji tersebut diuraikan secara rinci dan jelas pada tabel berikut ini:

Tabel 5 Hasil Uji Perbedaan Nilai *Posttest* Mann-whitney U Test

Test Statistics ^a	
	Nilai
Mann-Whitney U	75.000
Wilcoxon W	400.000
Z	-4.848
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: Kelas

Berdasarkan Tabel *Ranks*, diperoleh *Mean Rank* kelas kontrol sebesar 16,00 dan *Mean Rank* kelas eksperimen sebesar 36,22. Selisih *Mean Rank* yang cukup besar ini mengindikasikan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok.

Selanjutnya berdasarkan Tabel *Test Statistics*, diperoleh nilai *Mann-Whitney U* sebesar 75,000 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Dengan menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05, kriteria pengujiannya yaitu jika nilai Sig. $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa penerapan Pendekatan *Deep learning* berbasis gamifikasi dalam pembelajaran IPAS materi “Bentang Alam Indonesia” di kelas III berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

3) Pembahasan Hasil Penelitian

Pretest dilakukan sebelum siswa menerima perlakuan yang berupa proses pembelajaran dengan perlakuan yakni pembelajaran *Deep Learning* berbasis Gamifikasi dan pembelajaran konvensional. Pada kelas A yang adalah kelas kontrol dimana mengimplementasikan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata sebesar 59,5 dan standar deviasinya sebesar 6,12 sedangkan pada kelas B sebagai kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran *Deep Learning* berbasis Gamifikasi rata-rata skor *pretestnya* yakni 54,71 dengan standar deviasi 6,53.

Hasil tes kemampuan akhir pada kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran *Deep Learning* berbasis Gamifikasi terjadi peningkatan, yakni rata-rata nilai *posttest* meningkat

menjadi 82,2. Pada kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan sehingga rata-rata *posttest* yang diperoleh sebesar 79,32. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Hasil pengujian uji T yang dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttet* yakni menunjukkan besar nilai signifikansi dengan F hitung 1,522 adalah 0,176. Nilai signifikansi ini lebih besar dari 0,05 ($0,176 > 0,05$), dengan demikian, disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan akhir peserta didik antara kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran *Deep Learning* berbasis Gamifikasi dengan kelas kontrol yang melaksanakan pembelajaran konvensional.

Pandangan tentang pembelajaran menempatkan aktivitas dan proses sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi aspek internal pada diri peserta didik (Warman et al., 2025). Pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik secara interaktif guna

mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk itu, guru harus berperan sebagai konseptor dan fasilitator skenario aktivitas yang akan dilaksanakan peserta didik (Lutfiana et al., 2023).

Gambaran pembelajaran di atas, adalah pembelajaran yang diharapkan saat ini, dan konsep ini berangkat dari teori pembelajaran konstruktivisme. Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori yang berangkat dari pandangan bahwa kompetensi yang harus dimiliki peserta didik akan terkonstruksi atau dibangun oleh pengalaman dalam proses pembelajaran (Arif et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara kreatif dan inovatif.

Rancangan pembelajaran kurikulum ini juga dituntut untuk sekreatif mungkin dengan mengimplementasikan berbagai strategi yang menjawab tuntutan abad-21 (Rahmasari, 2023). Melalui kurikulum merdeka saat ini, guru harus terbiasa menggunakan teknologi dalam menciptakan suasana kelas dan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan juga sangat

ditekankan, karena dengan situasi menyenangkan peserta didik akan belajar dengan penuh semangat dan motivasi.

Kurikulum merdeka yang dijalankan saat ini yakni kurikulum merdeka yang berorientasi pada pendekatan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam). Prinsip-prinsip pembelajaran yang pada kurikulum yang lama masih diteruskan namun dibalut dengan tiga prinsip utama yang menjadi karakteristik dari pendekatan *Deep Learning* yakni *meaningfull* (bermakna), *mindfull* (berkesadaran) dan *joyfull* (menyenangkan) (Haq & Prasetyo, 2025).

Sejalan dengan prinsip pembelajaran *Deep Learning* dan harapan dari kurikulum merdeka saat ini, maka Gamifikasi dirasa cocok dan sesuai untuk dipadukan. Gamifikasi adalah suatu pendekatan yang memadukan pembelajaran dan aktivitasnya dengan fitur-fitur permainan sehingga memberikan pengalaman baru dalam proses belajar bagi peserta didik (Pradana et al., 2018).

Perpaduan pembelajaran *Deep Learning* dan gamifikasi dalam pembelajaran IPAS materi “Bentang Alam Indonesia” di kelas III SD GMT Airnona 12 sangatlah sesuai dengan apa yang diharapkan kurikulum merdeka saat ini, menjawab juga apa yang menjadi tuntutan abad 21 dan berangkat dari teori belajar konstruktivisme. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kedua pendekatan ini sudah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD GMT Airnona 12.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam Indonesia kelas III SD GMT Airnona 12 Kupang. Penelitian ini dilaksanakan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Pendekatan *Deep Learning* berbasis Gamifikasi mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dirancang secara bermakna (*meaningful*), berkesadaran (*mindful*), dan menyenangkan (*joyful*). Melalui penggunaan unsur-unsur permainan seperti tantangan, poin, lencana, papan peringkat, serta *reward* dan *punishment*, peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. N., Parawansyah, M. I., Huda, F. H., & Zulfahmi, M. N. (2025). Strategi Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Melalui Pendekatan *Deep Learning*. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 4(1), 8–16.
- Creswell, W. J., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches*. In SAGE (Vol. 53, Issue 9).
- Dana Pařová, M. V. (2021). *Implementation of Gamification Principles into Higher Education*. *European Journal of Educational Research*, 11(2), 763–779.

- Haq, M. D., & Prasetyo, N. T. (2025). *Deep Learning* sebagai Pendekatan Transformasional dalam Pendidikan: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1826–1842.
- Lutfina, E., Setiawan, R. O. C., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2023). Perancangan Aplikasi Pembelajaran dengan Konsep Gamifikasi *Systematic Literature Review*. *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika &*
- Mutmainnah, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan *Deep Learning* Terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 858–871.
- Pradana, F., Bachtiar, F. A., & Priyambadha, B. (2018). Pengaruh Elemen Gamification Terhadap Hasil Belajar Siswa pada *E-Learning* Pemrograman Java. *Semnasteknomedia*, February, 7–12.
- Rahmasari, T. P. (2025). *Wordwall*: Evaluasi Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam mendukung *Deep Learning*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 3840–3844.
- Smaragdina, A. A., Nidhom, A. M., Soraya, D. U., & Fauzi, R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan dan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Multimedia Interaktif untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal KARINOV*, 3(1), 53. <https://doi.org/10.17977/um045v3i1p53-57>
- Tembang, Y., Sulton, & Suharjo. (2017). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Gambar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(6), 812–817.
- Warman, E., Sajidin, Setiawan, R., Gifary, A., Warta, W., Mulyanto, A., & Hanafiah. (2025). Pendekatan *Deep Learning* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar Gekbrong 1 Cianjur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1521–1528.