

STRATEGI GAME-BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA GENIALLY TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR

Fauzan Sayyid Sahri¹, Husna Farhana²

^{1,2}PGSD FIP, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹202210615064@mhs.ubharajaya.ac.id, ²husna.farhana@dsn.ubharajaya.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Game-Based Learning strategy assisted by Genially interactive digital media on the mathematics learning motivation of second-grade students at SDN Bahagia 05 on the topic of plane figures. This research was motivated by the low mathematics learning motivation among lower-grade students, caused by the abstract nature of the material and the use of conventional teaching methods that were less engaging. This study employed a quantitative approach using a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 60 students, namely 30 students of class IIA as the experimental group and 30 students of class IIC as the control group. Data on learning motivation were collected through a validated Likert-scale questionnaire and analyzed using the Independent Samples t-Test. The results showed a significance value of 0.019 (less than 0.05), so that H_0 was rejected and H_1 was accepted. The mean posttest score of the experimental group (63.63) was higher than that of the control group (58.97). Furthermore, the experimental group's motivation increased while the control group's decreased. Therefore, the Game-Based Learning strategy assisted by Genially has a positive effect on students' mathematics learning motivation.

Keywords: *game-based learning, genially, learning motivation, mathematics, plane figures*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Game-Based Learning berbantuan media digital interaktif Genially terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Bahagia 05 pada materi bangun datar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar matematika siswa kelas rendah yang disebabkan oleh sifat materi yang abstrak serta penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Sampel terdiri atas 60 siswa, yaitu 30 siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IIC sebagai kelas kontrol. Data motivasi belajar dikumpulkan melalui angket berskala Likert yang telah divalidasi, kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-Test. Hasil penelitian

menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,019 (lebih kecil dari 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen sebesar 63,63 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 58,97. Selain itu, motivasi kelas eksperimen meningkat, sedangkan kelas kontrol menurun. Dengan demikian, strategi Game-Based Learning berbantuan media Genially berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Kata Kunci: bangun datar, *game-based learning*, genially, motivasi belajar, matematika

A. Pendahuluan

Hasil evaluasi pendidikan berskala internasional mengonfirmasi adanya masalah dalam pembelajaran matematika, yang ditandai oleh rendahnya keinginan siswa untuk belajar serta anggapan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan kurang menarik. Data *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 18% siswa Indonesia mampu mencapai kompetensi minimal dalam matematika, jauh di bawah rata-rata negara anggota OECD (OECD, 2023). Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran belum optimal dalam membangun pemahaman konsep, mendorong keterlibatan aktif, dan menumbuhkan motivasi belajar.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting untuk menumbuhkan kemampuan berpikir logis, analitis,

dan pemecahan masalah. Namun dalam praktiknya, matematika sering dianggap sulit dan kurang menarik, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Kesulitan belajar matematika tidak hanya disebabkan oleh kompleksitas konsep, tetapi juga oleh rendahnya minat dan keinginan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran (Farhan & Jumardi, 2023). Tantangan ini semakin terasa pada materi bangun datar yang menuntut kemampuan visualisasi. Materi yang disajikan secara abstrak dan dua dimensi melalui buku teks membuat siswa sekolah dasar kesulitan membayangkan bentuk dan hubungan antarbangun, sehingga berpotensi menurunkan motivasi belajar (Azhirakeisha et al., 2024).

Dalam pembelajaran matematika, motivasi belajar memengaruhi semangat, ketekunan, dan keterlibatan siswa. Siswa dengan motivasi tinggi cenderung lebih aktif,

tidak mudah menyerah, dan lebih rajin menyelesaikan masalah matematika. (Indriyani et al., 2023) menemukan adanya hubungan positif dan signifikan antara hasil belajar dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal maupun eksternal. Hal ini diperkuat oleh temuan (Athifah et al., 2022) yang mengidentifikasi tiga faktor penentu motivasi belajar siswa sekolah dasar, yaitu faktor fisik, faktor pengalaman, dan faktor lingkungan, sehingga kesiapan siswa, pengalaman belajar sebelumnya, serta suasana belajar turut menentukan tumbuhnya motivasi. Selain itu, (Suparman & Junaidin, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan bahan pembelajaran menarik dan sesuai karakteristik siswa dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa sekolah dasar.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar idealnya disajikan secara kontekstual, visual, dan bertahap, mengingat siswa kelas rendah masih berada pada tahap berpikir konkret. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena pemahaman yang belum kuat, metode pembelajaran yang kurang

sesuai, serta keterbatasan media yang mampu mengonkretkan materi. Materi bangun datar termasuk salah satu konsep geometri dasar yang menuntut kemampuan visualisasi, sehingga penyajiannya memerlukan media yang dapat menampilkan bentuk, warna, dan ilustrasi secara menarik. Kondisi inilah yang menjadikan pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat sebagai kebutuhan penting dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Salah satu strategi yang relevan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menyenangkan adalah Pembelajaran Berbasis Permainan (Game-Based Learning). Strategi ini mengintegrasikan unsur permainan ke dalam aktivitas pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa dan selaras dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai kegiatan interaktif. Penerapan Game-Based Learning pada jenjang sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan (Reihani et al., 2025). Strategi ini akan lebih optimal apabila didukung media digital interaktif yang mampu menyajikan materi secara dinamis dan menarik (Mauliana et al., 2025).

Media pembelajaran pada dasarnya berperan tidak hanya sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan komunikasi pembelajaran lebih efektif. Pada pembelajaran matematika di sekolah dasar, media memiliki peran strategis karena membantu siswa memahami konsep abstrak melalui penyajian yang lebih konkret. Seiring perkembangan teknologi pendidikan, media digital interaktif hadir sebagai bentuk pengembangan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif melalui fitur seperti animasi, video, simulasi, navigasi berbasis sentuhan, serta umpan balik yang responsif. Karakteristik ini sangat relevan dengan pembelajaran matematika yang menuntut representasi konkret atas materi yang bersifat abstrak.

Salah satu media digital interaktif yang relevan adalah Genially, yaitu platform berbasis web yang memungkinkan guru menyajikan materi secara visual dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, audio, video, serta fitur interaktif seperti tombol navigasi dan permainan edukatif (Hasanah et al.,

2025). Pemanfaatan media digital interaktif terbukti relevan bagi siswa kelas rendah. Hal ini diperkuat oleh temuan (Amelia et al., 2025) pada siswa kelas II sekolah dasar, yang menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, serta mendorong keterlibatan aktif selama pembelajaran. Beberapa kajian terdahulu, seperti (Halawa et al., 2025) dan (Oktaviane et al., 2025), menunjukkan efektivitas media berbasis Genially meningkatkan motivasi belajar, namun belum secara khusus mengkaji penerapannya pada pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas rendah.

Observasi awal di SDN Bahagia 05 menunjukkan bahwa pembelajaran matematika kelas II menggunakan pendekatan konvensional dengan buku paket dan papan tulis sebagai sumber utama, serta minim media interaktif. Akibatnya, sebagian siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi mempelajari materi bangun datar yang bersifat abstrak. Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh strategi Game-Based Learning berbantuan media digital interaktif Genially terhadap motivasi belajar

matematika siswa kelas II sekolah dasar pada materi bangun datar di SDN Bahagia 05. Hasil penelitian diharapkan bermanfaat secara teoretis bagi pengembangan kajian pembelajaran matematika, serta secara praktis bagi siswa, guru, dan sekolah dalam meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing-masing diberi pretest dan posttest. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran dengan strategi Game-Based Learning berbantuan media digital interaktif Genially, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional (Fuadina et al., 2025).

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas II SDN Bahagia 05 tahun pelajaran 2025/2026 yang terdiri atas lima kelas dengan total 164 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu sesuai tujuan

penelitian. Sampel berjumlah 60 siswa, terdiri atas 30 siswa kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas IIC sebagai kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi Game-Based Learning berbantuan media Genially, sedangkan variabel terikatnya adalah motivasi belajar matematika siswa. Instrumen yang digunakan meliputi angket motivasi belajar berskala Likert empat poin sebanyak 20 butir yang diadaptasi dari (Melati, 2025), lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas siswa, serta modul ajar. Indikator motivasi belajar mengacu pada teori (Uno, 2021) disederhanakan menjadi tiga aspek, antusiasme, fokus belajar, dan pemahaman lebih mendalam.

Instrumen angket divalidasi melalui validitas isi dan konstruk oleh validator ahli, kemudian kualitas butirnya diuji secara empiris menggunakan korelasi item-total dengan bantuan IBM SPSS Statistics versi 29. Reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha dengan kriteria reliabel apabila nilai Alpha lebih besar dari 0,60. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji

prasyarat berupa uji normalitas (Shapiro-Wilk) dan uji homogenitas (Levene). Uji hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test pada taraf signifikansi 5%, dengan ketentuan H_0 ditolak apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum digunakan, instrumen angket motivasi belajar diuji validitas dan reliabilitasnya. Seluruh butir pernyataan dinyatakan valid karena nilai r hitung lebih besar daripada rtabel pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji reliabilitas terhadap 20 butir pernyataan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Belajar Matematika

Data	Cronbach's Alpha	N of Items	Ket.
Pretest	0,761	20	Reliabel
Posttest	0,789	20	Reliabel

Berdasarkan Tabel 1, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,761 untuk pretest dan 0,789 untuk posttest. Karena keduanya berada di atas batas 0,60, instrumen angket dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar matematika siswa.

Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dari

62,30 pada pretest menjadi 63,63 pada posttest. Sebaliknya, rata-rata kelas kontrol menurun dari 61,43 menjadi 58,97. Perbandingan hasil pretest dan posttest kedua kelas disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Rata-rata Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pretest	Posttest
Eksperimen	62,30	63,63
Kontrol	61,43	58,97

Tabel 2 memperlihatkan bahwa kedua kelas berangkat dari kondisi awal yang relatif setara. Setelah perlakuan, motivasi kelas eksperimen meningkat, sedangkan kelas kontrol justru menurun. Pola ini menunjukkan bahwa strategi yang diterapkan tidak hanya mampu meningkatkan motivasi, tetapi menahan penurunan motivasi sebagaimana terjadi pada pembelajaran konvensional.

Selanjutnya dilakukan uji prasyarat. Uji normalitas Shapiro-Wilk menghasilkan nilai signifikansi pretest eksperimen 0,261; posttest eksperimen 0,127; pretest kontrol 0,207; dan posttest kontrol 0,798. Seluruh nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas Levene menghasilkan nilai signifikansi 0,535 (lebih besar dari 0,05) sehingga data homogen.

Karena seluruh prasyarat terpenuhi, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Samples t-Test, dengan hasil disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Uji Independent Samples t-Test

t	Sig. (2-tailed)	Keputusan
-2,403	0,019	H0 ditolak, H1 diterima

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,019 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran. Dengan rata-rata posttest kelas eksperimen (63,63) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol (58,97), dapat disimpulkan bahwa strategi Game-Based Learning berbantuan media Genially berpengaruh positif terhadap motivasi belajar matematika siswa.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi aktivitas siswa yang dilakukan sepanjang tiga pertemuan. Rekapitulasi persentase keaktifan siswa pada kedua kelas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol

Pertemuan	Eksperimen	Kontrol
1	91,34	82,69
2	91,34	75,96
3	93,96	75,96

Berdasarkan Tabel 4, keaktifan siswa kelas eksperimen secara konsisten berada pada kategori sangat aktif, bahkan cenderung menguat dari 91,34 pada dua pertemuan awal menjadi 93,96 pada pertemuan terakhir. Sebaliknya, keaktifan siswa kelas kontrol justru melemah, yaitu dari 82,69 pada pertemuan pertama menjadi 75,96 pada dua pertemuan berikutnya. Perbedaan pola ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang memadukan unsur permainan dan media interaktif lebih mampu menjaga keterlibatan siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang cenderung menimbulkan kejenuhan setelah beberapa pertemuan.

Di samping aktivitas siswa, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada kedua kelas juga tercatat tergolong sangat baik dan berjalan sesuai modul ajar. Capaian yang sama-sama tinggi ini menjadi penting karena menunjukkan bahwa perbedaan motivasi dan keaktifan

siswa tidak bersumber dari ketimpangan kualitas mengajar, melainkan dari strategi pembelajaran yang diterapkan. Dengan kata lain, perbedaan hasil kedua kelas dapat lebih meyakinkan dikaitkan dengan penggunaan strategi *Game-Based Learning* berbantuan media Genially.

Hasil penelitian ini sejalan karakteristik *Game-Based Learning* yang dirancang agar pembelajaran terasa interaktif, menantang, dan menyenangkan. Strategi ini menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui prinsip-prinsip utamanya, yaitu tujuan pembelajaran yang jelas, aturan permainan yang terstruktur, umpan balik langsung, tantangan yang disesuaikan dengan kemampuan siswa, serta keterlibatan aktif siswa. Prinsip-prinsip tersebut menjadikan aktivitas bermain tetap bernilai edukatif sekaligus mampu mengubah pembelajaran yang semula pasif menjadi lebih partisipatif. Penyisipan unsur permainan membuat siswa tidak sekadar menyimak, tetapi terlibat melalui tantangan dan umpan balik. Temuan ini senada dengan (Reihani et al., 2025) dan (Prananda et al., 2024) yang menyatakan bahwa *Game-Based Learning* efektif menumbuhkan

keterlibatan dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Di samping itu, kehadiran media Genially membuat materi bangun datar yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui perpaduan teks, gambar, animasi, dan permainan edukatif. Hal ini memperkuat temuan (Halawa et al., 2025) dan (Oktaviane et al., 2025), sekaligus melengkapinya dengan menunjukkan bahwa perpaduan strategi *Game-Based Learning* dan media *Genially* berpengaruh dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas rendah, yang selama ini belum banyak dikaji. Apabila dicermati lebih jauh melalui perubahan skor pretest ke posttest, kedua kelas pada awalnya berangkat dari kondisi yang relatif setara, dengan rata-rata pretest 62,30 pada kelas eksperimen dan 61,43 pada kelas kontrol. Kesetaraan ini juga ditegaskan oleh hasil uji homogenitas yang menyatakan varians kedua kelompok seragam. Setelah perlakuan diberikan, motivasi kelas eksperimen meningkat menjadi 63,63, sedangkan kelas kontrol justru menurun menjadi 58,97. Peningkatan pada kelas eksperimen memang tergolong kecil, tetapi yang lebih bermakna adalah arah perubahannya

yang positif sekaligus kemampuannya menahan penurunan motivasi sebagaimana terjadi pada kelas kontrol. Pembelajaran konvensional berlangsung berulang cenderung menimbulkan kejenuhan sehingga motivasi siswa meredup, sementara pembelajaran yang dikemas dengan permainan dan media interaktif mampu memelihara, bahkan sedikit menumbuhkan, semangat belajar.

Pengaruh positif dapat ditinjau dari ketiga indikator motivasi yang digunakan dalam penelitian, yaitu antusiasme, fokus belajar, dan pemahaman yang lebih mendalam. Aspek antusiasme tampak dari respons positif dan kesediaan siswa terlibat dalam permainan edukatif yang disajikan melalui Genially. Aspek fokus belajar terlihat dari keterlibatan siswa yang stabil dan cenderung meningkat sepanjang pertemuan, sebagaimana ditunjukkan oleh data observasi aktivitas siswa. Adapun aspek pemahaman yang lebih mendalam ditopang oleh penyajian materi bangun datar secara konkret dan kaya visual, sehingga membantu siswa kelas rendah yang masih berpikir konkret untuk menangkap bentuk dan sifat bangun datar. Keterpaduan ketiga aspek inilah yang

menjelaskan mengapa motivasi belajar siswa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan kelas kontrol. Temuan ini selaras pandangan (Indriyani et al., 2023) mengenai eratnya kaitan antara motivasi belajar dengan keterlibatan aktif dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa ketepatan dalam memilih strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi salah satu kunci dalam menumbuhkan motivasi belajar. Hal ini penting pada pembelajaran matematika yang selama ini kerap dipandang sulit dan kurang menarik, sehingga membutuhkan pendekatan yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa kelas rendah. Secara praktis, temuan ini memberikan implikasi bahwa guru sekolah dasar dapat menjadikan strategi *Game-Based Learning* berbantuan media digital interaktif sebagai salah satu alternatif dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih bermakna. Penyajian materi melalui permainan edukatif dan visualisasi yang menarik tidak hanya

membantu siswa memahami konsep, tetapi menjaga keterlibatan mereka sepanjang proses pembelajaran. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mendorong pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran, sekaligus membekali guru dengan keterampilan mengelola media digital secara kreatif. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, peningkatan rata-rata skor motivasi pada kelas eksperimen tergolong kecil, sehingga pengaruh yang diperoleh lebih kuat terlihat pada perbedaan arah perubahan antara kedua kelas daripada pada besarnya kenaikan. Kedua, penelitian hanya dilaksanakan pada satu materi, yaitu bangun datar, dan pada jenjang kelas II di satu sekolah, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan secara berhati-hati. Ketiga, motivasi belajar diukur melalui angket yang bersifat laporan diri siswa kelas rendah, yang berpotensi dipengaruhi oleh pemahaman siswa terhadap pernyataan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan materi dan jenjang kelas, menambah jumlah

pertemuan, serta memadukan angket dengan teknik pengumpulan data lain seperti observasi dan wawancara agar gambaran motivasi belajar yang diperoleh menjadi lebih komprehensif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi Game-Based Learning berbantuan media digital interaktif Genially terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas II SDN Bahagia 05 pada materi bangun datar. Hal ini dibuktikan oleh hasil uji Independent Samples t-Test dengan nilai signifikansi 0,019 (lebih kecil dari 0,05), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Rata-rata skor posttest kelas eksperimen (63,63) lebih tinggi daripada kelas kontrol (58,97). Motivasi kelas eksperimen meningkat dari kondisi awal, sedangkan kelas kontrol menurun, sehingga strategi yang diterapkan terbukti mampu menumbuhkan mempertahankan motivasi belajar. Disarankan agar guru sekolah dasar memanfaatkan *Game-Based Learning* berbantuan media digital interaktif sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Aryanto, S., Nuriyanti, R., & Safitri, A. (2025). *Implementasi sastra anak digital dengan ilustrasi berbasis AI pada materi "Berhati-hati di mana saja" untuk siswa sekolah dasar*. <https://jpee.lppmbinabangsa.ac.id/index.php/home/article/view/153/111>
- Athifah, F., Rony, Z. T., & Widiensyah, A. (2022). Motivasi Dalam Kegiatan Menyimak Dongeng Pada Siswa Sekolah Dasar. *Educational Journal of Bhayangkara*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.31599/edukarya.v2i1.1307>
- Azhirakeisha, S. M., Andien Afriannisa, & Kowiyah. (2024). *Analisis Kesulitan Belajar Geometri pada Siswa Sekolah Dasar dengan Pendekatan Konkret dan Strategi Pembelajaran yang Adaptif*.
- Farhan, M. N., & Jumardi, J. (2023). Faktor Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Belajar Matematika. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 874–879. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4934>
- Fuadina, S. S., Mulyadiprana, A., & Anggit Merliana. (2025). *Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall dan motivasi belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen Di SD Kelas IV*.
- Halawa, Y., Asrori, M. A. R., & Purwananti, Y. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially Menggunakan Metode Pembelajaran Peer Teaching Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 316–332. <https://doi.org/10.37216/badaa.v7i2.2618>
- Hasanah, W., Rosmilawati, I., Erwin Juansah, D., Dasar, P., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2025). *Peran Media Digital dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Era Digital*. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- Indriyani, T., Gumala, Y., & Ruby, A. C. (2023). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3905–3912. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.5786>
- Mauliana, D., Adrias Adrias, & Suciana, F. (2025). Peran Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 3(2), 94–102. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.469>
- Melati. (2025). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Baamboozle terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMPN 4 Majene*.

- OECD. (2023). *PISA 2022 Results Factsheets Indonesia PUBE*. <https://oecdch.art/a40de1dbaf/C108>.
- Oktaviane, Y., Yarmi, G., Dwi, A., & Suhandoko, J. (2025). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Genially untuk meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*.
- Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., Citrawati Lestari, N., Nahdlatul Ulama Sumatera Barat, U., Jakarta, I., Muhammadiyah Manokwari, S., & Agama Kota Palembang, K. (2024). *Evaluasi literatur terhadap pengaruh Game-Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*.
- Reihani, T. S., Rohmawati, N. D., Istiqomah, A. N., & Andrian, F. (2025). Penerapan metode Game-Based Learning dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa sekolah dasar. In *Jurnal Tahsinia* (Vol. 6, Number 12).
- Suparman, S., & Junaidin, J. (2023). Upaya Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3950–3958. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6469>
- Uno, H. B. (2021). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=8o5_tQEACAAJ
-