

Pengaruh Media Pembelajaran Genially terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas 2.2 SD Dharma Karya UT

Ismiatul Hasanah¹, Lutfi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

ismiatulhasanah762@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media genially terhadap kemampuan berpikir kritis dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika materi pecahan di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan dua siklus pembelajaran. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 2.2. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi, serta dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Genially. Pada tahap pra-siklus, ditemukan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana. Siklus pertama menunjukkan peningkatan, meskipun masih terdapat kendala seperti kurangnya partisipasi siswa. Pada siklus kedua, peningkatan signifikan terlihat dalam pemahaman siswa, dengan sebagian besar mencapai tingkat pencapaian yang baik hingga sangat baik.

Kata kunci: Genially, Matematika, Berpikir Kritis, Hasil Belajar, Pecahan

1. Pendahuluan

Tujuan pendidikan pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 Pasal 3 berbunyi “upaya untuk dapat berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional, pada abad ini sejatinya pendidikan menjadikan peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis. Untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas pada era saat ini, dibutuhkannya kemampuan berpikir kritis yang diperlukan oleh peserta didik mengingat perkembangan zaman yaitu pertumbuhan dan perkembangan teknologi yang pesat. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan berfikir tingkat tinggi. Berpikir kritis adalah suatu keahlian yang wajib diperkenalkan kepada peserta didik karena keahlian ini sangat dibutuhkan dalam kehidupan. (Renilda Ririn & dkk, 2021).

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di kelas 2.2 diketahui bahwa siswa masih rendah dalam berkemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Matematika materi pecahan. Hal ini diketahui melalui hasil observasi pada pra tindakan, dimana wali kelas memberikan tes kepada siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan, dari hasil tes tersebut yang diberikan kepada 30 siswa berupa 5 soal, terdapat 50% peserta didik yang mengerjakan dengan benar. Dampaknya peserta didik tidak termotivasi dalam kegiatan proses pembelajaran.

Dalam hal ini, dalam pembelajaran guru kurang memaksimalkan kegunaan media pembelajaran. Akibatnya ketika diberikan soal-soal siswa belum mampu berpikir kritis. Upaya yang dapat dilakukan yaitu pemanfaatan media pembelajaran untuk melangsungkan pembelajaran di kelas karena penggunaan media yang tepat merupakan suatu alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis sehingga siswa dapat dengan mudah memahami apa yang dipelajari untuk siswa/i kelas 2.2 SD Dharma Karya UT. Contohnya seperti media Genially, Media Genially merupakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik berupa bahan presentasi, video pembelajaran, game edukasi, dan jenis bahan ajar lainnya. Media genially mencakup fitur yang bervariasi yaitu presentasi, animasi atau video, infografis, poster elektronik, kuis, dan games yang mampu memberikan media pembelajaran interaktif bagi siswa. (Astuti et al., 2022).

Dengan demikian, penggunaan media Genially dalam kemampuan berpikir kritis dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran Matematika materi pecahan kelas 2.2 SD Dharma Karya UT, tidak hanya memberikan pendekatan yang inovatif, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memperkuat pemahaman siswa, dan memfasilitasi diferensiasi pembelajaran yang lebih baik. Sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang berkelanjutan, pengembangan dan pemanfaatan media ini perlu terus didorong untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berdaya guna bagi semua siswa. (Ni'mah et al., 2022)

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) adalah action research yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas. Action research pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan” yang dilakukan secara siklik dalam rangka memecahkan masalah sampai masalah itu terpecahkan. (Anas Salahudin, 2015) Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas, metode penelitian mengacu pada model Kurt Lewin yang menyatakan bahwa dalam satu siklus terdapat empat tahapan, yakni 1) tahap perencanaan (planning), 2) tahap tindakan (Acting), 3) Tahap Observasi (Observing), 4) Tahap Refleksi (Reflecting). Sebelum masuk ke siklus I, terlebih dahulu melakukan tindakan berupa identifikasi masalah. Pada siklus II, refleksi yang sudah dilakukan di siklus I, digunakan pada perencanaan siklus II guna memperbaiki pembelajaran yang lebih efektif. Fokus utama dari penelitian ini adalah pemanfaatan media TPACK yaitu media *Genially* dalam kegiatan pembelajaran di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT dimana 30 siswa kelas 2.2 yang menjadi subjek dalam penelitian.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

3.1 Pra Siklus

Peneliti melakukan pengamatan dan interaksi dengan guru kelas untuk mengevaluasi kondisi awal hasil belajar siswa mengenai materi pecahan sederhana sebelum pelaksanaan tindakan. Karena penelitian ini fokuskan untuk meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika khususnya pada materi pecahan. Observasi dilakukan pada saat pelajaran pecahan tanpa adanya media pembelajaran sebanyak 1 kali pertemuan. Hasil observasi menunjukkan bahwa cara berpikir kritis siswa dalam pembelajaran masih rendah. Siswa cenderung pasif, hanya beberapa yang terlibat aktif dalam diskusi atau kegiatan belajar

mengajar. Selain itu, hasil belajar siswa juga menunjukkan bahwa pemahaman mereka tentang pecahan dikatakan rendah. Banyak siswa yang belum menguasai konsep dasar pecahan.

Setelah melalui wawancara dengan guru kelas, ditemukan beberapa hambatan yang dihadapi dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah metode pengajaran yang kurang variatif dan kurangnya media pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat siswa. Sehingga mempengaruhi minat, motivasi, dan semangat belajar siswa rendah. Oleh karena itu, pada tahap pra siklus ini, peneliti menyimpulkan perlunya mengintegrasikan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, seperti *Genially*, untuk meningkatkan cara berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa. Media *Genially* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi sistem pecahan dengan lebih baik melalui permainan dan aktivitas yang menyenangkan. Pada pra siklus, pembelajaran menggunakan metode ceramah seperti biasa. Pada tahap ini siswa yang sudah memenuhi KKM yaitu 75 sebanyak 4 siswa (16,5%). Sedangkan yang belum memenuhi KKM sebanyak 26 siswa (85,8%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa materi pecahan sederhana masih rendah dan di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data nilai siswa yang diperoleh dari wali kelas mendukung temuan dari observasi yang dilakukan, dan digunakan sebagai data awal sebelum pelaksanaan siklus.

3.2 Siklus I

Dalam rangka penelitian tindakan kelas, terdapat pembagian dalam dua siklus. Dalam tahap pra-siklus, ditemukan bahwa hasil belajar terkait materi pecahan sederhana pada kelas 2.2 masih menunjukkan tingkat pencapaian yang rendah. Oleh karena itu, strategi penggunaan media *Genially* dalam pembelajaran materi pecahan sederhana direncanakan sebagai tindakan yang akan diambil oleh peneliti, dengan tujuan meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa kelas 2.2 SD Dharma Karya UT. Selama proses pembelajaran pada siklus 1, implementasi *Genially* baru dimulai, sehingga peserta didik masih dalam tahap adaptasi terhadap media pembelajaran baru ini. Beberapa hambatan dihadapi, seperti kurangnya pemahaman akan cara penggunaan *Genially* dan masih ada beberapa siswa yang belum aktif berpartisipasi. Hal ini menunjukkan perlu adanya bimbingan terkait penggunaan media tersebut secara efektif dan strategi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa. Untuk mengatasi hal ini, peneliti perlu memberikan penjelasan kepada siswa tentang cara menggunakan *Genially* dan memberikan pendampingan selama proses pembelajaran. Evaluasi pra-siklus menunjukkan bahwa hanya 16,5% dari seluruh siswa yang mencapai tingkat keberhasilan, yang masih di bawah standar yang diinginkan (minimal 80%).

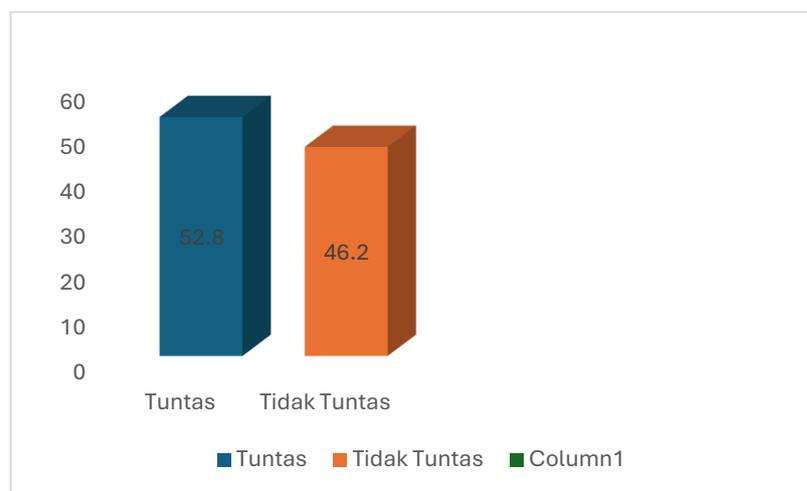
Berdasarkan evaluasi ini, diperlukan perbaikan dalam beberapa aspek pembelajaran, termasuk dalam penyampaian penjelasan, menjawab pertanyaan, dan interaksi siswa. Kurangnya tingkat berpikir kritis diri siswa terhadap jawaban mereka membuat mereka cenderung pasif dalam menggunakan media *Genially*. Walaupun demikian, pelaksanaan siklus pertama memberikan kemajuan, di mana siswa menjadi lebih terstruktur dalam pembelajaran dan lebih antusias untuk mendengarkan penjelasan dari peneliti. Namun, masih ada tantangan yang dihadapi, seperti kurangnya partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan dan kendala dalam mengatur alokasi waktu. Untuk mengatasi hambatan ini, perlu memberikan pemahaman kepada siswa sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam memberikan jawaban. Dengan demikian, diharapkan bahwa hal ini dapat meningkatkan tingkat keberhasilan serta memberikan solusi dalam mengatasi hambatan yang ada. Data hasil pembelajaran mengenai materi pecahan sederhana pada siklus pertama dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 1.

Tabel Siklus I

Komponen	Kategori
Jumlah Siswa	30
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	60
Nilai Rata-rata	73,3
Presentase Siswa Tuntas	52,8 %
Presentase Siswa Belum Tuntas	46,2 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan dari hasil tes siklus I ada 16 siswa (52,8%) yang tuntas dan 14 siswa (46,2%) yang belum tuntas. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 60. Rata-rata hasil tesnya yaitu 73,3. Presentase hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana kelas 2.2 SD Dharma Karya UT pada siklus I dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut.



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal pada siklus I sebesar 52,8%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 46,2 %. Dari hasil tindakan siklus I yang telah terurai seperti di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana telah mengalami peningkatan. Tetapi tindakan pada siklus I belum memenuhi nilai target yang ingin dicapai. Maka penelitian harus dilanjutkan pada tindakan siklus ke-2.

3.3 Siklus II

Pada pertemuan selanjutnya, dilaksanakan pelaksanaan siklus II dengan tetap memanfaatkan media Genially seperti pada siklus sebelumnya. Berbagai perbaikan diterapkan untuk mengatasi kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Berdasarkan refleksi dari siklus I, pembelajaran pada siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih kondusif, menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Siswa menunjukkan peningkatan fokus dan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan siklus II dengan penggunaan media Genially menunjukkan peningkatan

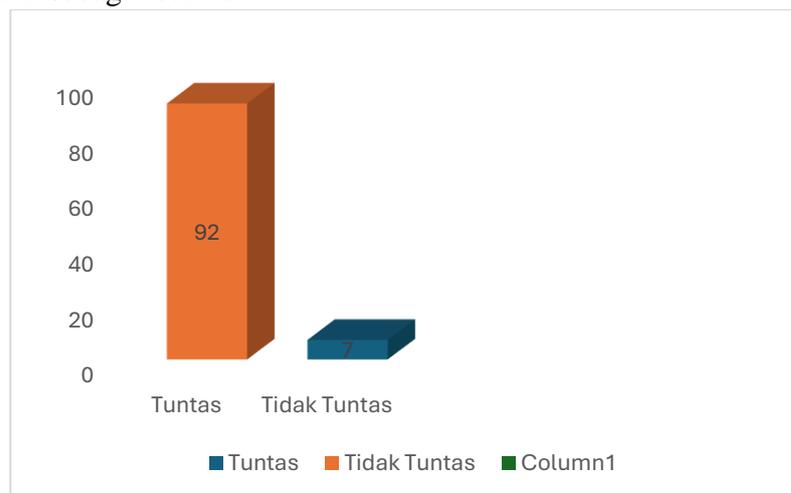
berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa, berkat penerapan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan serta adanya peningkatan hasil belajar yang tercatat. Meskipun siklus I mencapai persentase hasil belajar siswa sebesar 52,8%, namun berbagai gangguan dan tantangan dihadapi pada siklus tersebut. Peneliti mampu mengatasi tantangan dan gangguan yang muncul pada siklus pertama serta meningkatkan kualitas pelaksanaan pada siklus berikutnya, yaitu siklus II. Berikut adalah tabel yang menunjukkan nilai hasil belajar pada siklus II:

Tabel 2.

Tabel Siklus II

Komponen	Kategori
Jumlah Siswa	30
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-rata	88,66
Presentase Siswa Tuntas	85,8 %
Presentase Siswa Belum Tuntas	13,2 %

Berdasarkan tabel di atas bahwa hasil belajarnya sudah melebihi KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yaitu 88,66 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70. Sebanyak 26 siswa (85,8%) mendapatkan nilai lebih dari KKM yakni 75 dan hanya 4 siswa (13,2%) yang belum mencapai KKM. Presentase hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan sederhana kelas 2.2 SD Dharma Karya UT pada siklus II dapat disajikan dalam grafik sebagai berikut.



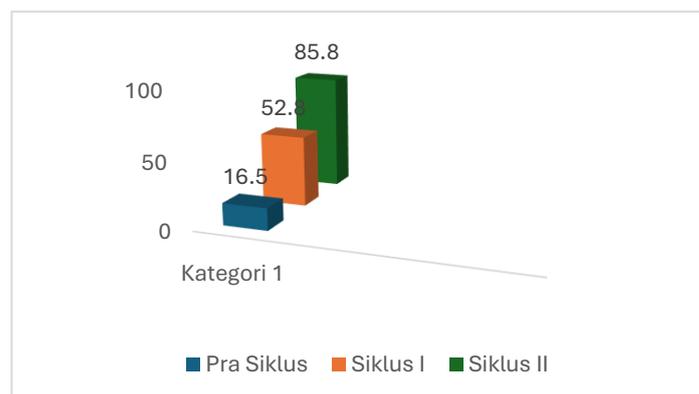
Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas dalam mengerjakan soal pada siklus II sebesar 85,8%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 13,2%. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan siswa yang tuntas pada siklus II sebesar 20,9% dibandingkan pada saat siklus I. Dari hasil tindakan siklus II yang telah terurai seperti di atas maka dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar matematika materi pecahan sederhana kompetensi dasar membandingkan pecahan sederhana peningkatan. telah Peningkatan mengalami tersebut sudah memenuhi target yang ingin dicapai. Dengan demikian penelitian sudah tidak dilanjutkan atau berakhir. Penelitian ini berakhir dengan meningkatnya hasil belajar matematika materi pecahan sederhana pada kelas 2.2 SD Dharma Karya UT.

Tabel 3.

Hasil Penelitian Data Nilai Hasil Evaluasi Siswa per Siklus

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	4	16,5 %	16	52,8 %	19	85,8 %
2	Tidak Tuntas	26	85,8 %	14	46,2 %	11	13,2 %
	Rata - rata	64,33		73,3		88,66	
	Maksimum	50		60		70	
	Minimum	80		100		100	



Penggunaan media Genially dapat meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan sederhana dalam pembelajaran matematika di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT

Penggunaan Penggunaan media Genially merupakan suatu metode pembelajaran yang berpotensi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT dengan berbagai cara yang sangat bermanfaat. Pertama-tama, melalui media Genially, guru dapat menghadirkan gambar-gambar yang menarik dan menggugah minat siswa terhadap materi pecahan sederhana. Gambar-gambar ini dapat berupa contoh-contoh visual yang memperlihatkan gambar interaktif secara jelas dan menarik, sehingga membantu siswa untuk memahami konsep tersebut dengan lebih baik.

Selain itu, penggunaan media Genially juga memungkinkan interaksi aktif antara guru dan siswa serta antara sesama siswa. Guru dapat menggunakan Genially sebagai alat untuk memperkenalkan setiap materi pecahan sederhana secara individual, memberikan penjelasan tentang bagaimana cara menentukan pecahan dengan benar, dan memberikan contoh-contoh

penempatan pecahan yang sederhana dan relevan bagi siswa kelas 2. Siswa juga dapat secara langsung terlibat dalam proses belajar dengan memperhatikan media Genially yang ditunjukkan oleh guru dan berdiskusi dengan teman-teman mereka tentang materi pecahan sederhana.

Lebih lanjut lagi, media Genially dapat digunakan sebagai alat bantu dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) bagi siswa. Dengan memperlihatkan Genially kepada seluruh siswa dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk secara aktif berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan yang ditunjukkan, siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang membantu mereka untuk memperkuat pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan Genially untuk mengadakan berbagai aktivitas kreatif, seperti game interaktif.

Dengan demikian, penggunaan media Genially dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan berpikir kritis dan hasil belajar siswa terhadap materi pecahan sederhana kelas 2.2 SD Dharma Karya UT. Melalui interaksi visual, aktif, dan pengalaman langsung yang disediakan oleh media ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep pecahan sederhana dan mengembangkan keterampilan menghitung mereka dengan lebih baik.

Gambar 1.

Pembelajaran di kelas 2.2



Strategi yang efektif dalam mengintegrasikan media Genially dalam pembelajaran pecahan sederhana bagi siswa kelas 2.2 SD Dharma Karya UT

Strategi yang efektif dalam mengintegrasikan media Genially dalam pembelajaran pecahan sederhana bagi siswa kelas 2.2 SD Dharma Karya UT melibatkan serangkaian langkah yang cermat dan terencana untuk memastikan bahwa penggunaan media ini memberikan dampak positif yang maksimal dalam pembelajaran. Pertama-tama, guru dapat memulai dengan merencanakan penggunaan Genially sebelum sesi pembelajaran dimulai. Ini mencakup pemilihan materi yang tepat untuk disajikan dalam Genially, seperti materi pecahan yang akan dipelajari oleh siswa, serta pengembangan gambar-gambar yang relevan dan menarik untuk mendukung pemahaman siswa terhadap angka-angka tersebut.

Langkah selanjutnya adalah memperkenalkan Genially secara sistematis selama sesi pembelajaran. Guru dapat menggunakan Genially untuk memperkenalkan setiap angka pecahan secara bertahap, mulai dari pengertian pecahan hingga perbandingan pecahan yang lebih kompleks. Selama proses pengenalan, guru dapat memberikan penjelasan tentang bagaimana cara penulisan pecahan dengan benar, menunjukkan contoh-contoh penggunaan pecahan tersebut dalam sebuah gambar, dan mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dengan mencoba menjawab pecahan tersebut.

Selain itu, penting untuk memanfaatkan interaksi langsung antara guru dan siswa serta antara sesama siswa dalam penggunaan Genially. Guru dapat mengadakan sesi tanya jawab tentang pecahan sederhana yang ditunjukkan dalam game di dalam Genially, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menulis pecahan tersebut di papan tulis atau kertas, dan mendorong siswa untuk berdiskusi dengan teman-teman mereka tentang penyelesaian pecahan sederhana. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dengan merencanakan penggunaan Genially secara terencana, memperkenalkannya secara sistematis, memanfaatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, dan mengintegrasikannya dalam berbagai aktivitas kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan merangsang perkembangan pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana dalam Matematika di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT.

Dampak positif dan negatif penggunaan media Genially dalam pembelajaran pecahan sederhana di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT

Penggunaan media Genially dalam pembelajaran pecahan sederhana di kelas 2.2 SD Dharma Karya UT memiliki dampak positif dan negatif yang perlu dipertimbangkan dengan cermat. Dampak positifnya adalah, media Genially mampu memvisualisasikan angka-angka atau pecahan dengan jelas dan menarik perhatian siswa secara lebih efektif. Ketika siswa melihat gambar yang besar, bergerak dan berwarna-warni di Genially, mereka cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga dapat membantu mempercepat proses pembelajaran karena siswa dapat dengan cepat mengidentifikasi pecahan tersebut.

Namun demikian, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kemungkinan ketergantungan siswa terhadap media Genially dalam mengingat pecahan sederhana. Jika siswa terlalu bergantung pada visual yang disajikan oleh Genially, mereka mungkin kesulitan untuk memahami pecahan tanpa bantuan media tersebut di kemudian hari. Mereka akan menjadi terlalu bergantung pada gambar-gambar yang disediakan oleh media Genially.

Oleh karena itu, dalam menggunakan media Genially dalam pembelajaran pecahan sederhana, penting bagi guru untuk memperhatikan seimbangannya antara kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media tersebut. Guru perlu menciptakan situasi di mana siswa dapat mengembangkan kemampuan mengenal angka dan pecahan sederhana secara mandiri, sambil tetap menggunakan media Genially sebagai alat bantu yang efektif. Dengan demikian, siswa dapat memperoleh manfaat maksimal dari penggunaan media Genially tanpa terlalu tergantung padanya dalam jangka panjang.

4. Simpulan dan Saran

4.1 Simpulan

Terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mengenai materi pecahan sederhana, yang terlihat dari hasil penelitian terhadap siswa kelas 2.2 SD Dharma Karya UT, dengan memanfaatkan media Genially. Tingkat pencapaian ketuntasan dari tahap pra-siklus hingga siklus II menjadi tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini. Nilai rata-rata kelas 2.2 pada tahap pra-siklus mencapai 64,33, meningkat menjadi 73,3 pada siklus I, dan mencapai puncaknya pada siklus II dengan nilai rata-rata sebesar 88,66. Oleh karena itu, peneliti dapat

menyimpulkan bahwa penelitian ini dapat dikatakan berhasil, karena terbukti adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai materi pecahan sederhana ketika menggunakan media Genially.

4.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru-guru di sekolah dasar, memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti *Genially* dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih aktif, berpikir kritis dan antusias dalam belajar. Media ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam kuis dan permainan yang tidak hanya membuat mereka lebih memahami materi, tetapi juga meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan media interaktif dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi masalah keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Matematika materi pecahan.

5. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta yang memberikan fasilitas dalam melakukan penelitian ini. Dengan demikian pula penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak mitra yaitu:

1. Ibu Eny Puspita Sari S.Pd. selaku kepala sekolah SD Dharma Karya UT.
2. Bapak Lutfi, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam penyusunan tugas artikel.
3. Ibu Dra. Endah Afianti S.Pd. selaku guru pamong di SD Dharma Karya UT.
4. Teman – teman KKN - PLP Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Daftar Pustaka

Anas Salahudin. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. CV. Pustaka Setia.

Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., & Utamingtyas, S. (2022). *Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa Smk Muhammadiyah2 WATES*. 894–901.

Ni'mah, N. K., Warisman, & Hermiati. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Metamorfosa*, 1–10.

Renilda Ririn, & dkk. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir kritis Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Solving. *MATHEMA*, Vol 3 No 1, 2.