

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF *GENIALLY* BERBANTUAN MODEL *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATERI SISTEM SARAF SISWA KELAS XI SMA NEGERI 5 SAMARINDA

Dinda Davanya¹, Sri Purwati^{2*}, Sonja V. T. Lumowa³, Suparno Putera Makkadafi⁴, & Nelda Anasthasia Serena⁵

^{1,2,3,4,&5}Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman, Jalan Muara Pahu, Samarinda, Kalimantan Timur 75119, Indonesia

*Email: purwati7504@gmail.com

Submit: 28-02-2026; Revised: 07-03-2026; Accepted: 10-03-2026; Published: 20-04-2026

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem saraf. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi media dan model pembelajaran yang mendukung pemahaman konsep secara bermakna. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen. Subjek penelitian terdiri atas kelas eksperimen yang menggunakan media *genially* berbantuan model *discovery learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model ekspositori. Penelitian dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda pada materi sistem saraf. Instrumen penelitian berupa tes esai yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran. Analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test*, serta perhitungan *N-gain*. Hasil analisis menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen. Uji hipotesis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar kognitif pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem saraf.

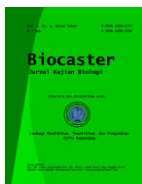
Kata Kunci: *Discovery Learning*, Hasil Belajar Kognitif, Media Interaktif *Genially*, Sistem Saraf.

ABSTRACT: This study aims to determine the effect of *Genially* interactive media supported by the *discovery learning* model on students' cognitive learning outcomes in the nervous system. This research is motivated by the low level of student active engagement in learning, necessitating innovative media and learning models that support meaningful conceptual understanding. This study used a quasi-experimental method. The subjects consisted of an experimental class using *Genially* media supported by the *discovery learning* model and a control class using the expository model. The study was conducted on eleventh-grade students of SMA Negeri 5 Samarinda on the nervous system. The research instrument was an essay test administered before and after the lesson. Data analysis included normality tests, homogeneity tests, hypothesis testing using the *independent sample t-test*, and *N-gain* calculations. The analysis results showed that the data were normally distributed and homogeneous. The hypothesis test revealed a significant difference between cognitive learning outcomes in the experimental and control classes. The improvement in cognitive learning outcomes in the experimental class was in the moderate category and higher than in the control class. Thus, *Genially* interactive media supported by the *discovery learning* model is effective in improving students' cognitive learning outcomes in the nervous system.

Keywords: *Discovery Learning*, *Cognitive Learning Outcomes*, *Genially Interactive Media*, *Nervous System*.

How to Cite: Davanya, D., Purwati, S., Lumowa, S. V. T., Makkadafi, S. P., & Serena, N. A. (2026). Pengaruh Media Interaktif *Genially* Berbantuan Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Sistem Saraf Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 6(2), 839-846. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v6i2.1162>

Uniform Resource Locator: <https://e-journal.lp3kamandanu.com/index.php/biocaster>



PENDAHULUAN

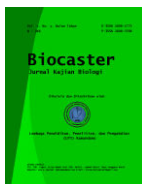
Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pada pembelajaran abad ke-21, siswa tidak hanya dituntut menguasai pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti analisis, evaluasi, dan kreasi. Namun dalam praktiknya, proses pembelajaran di sekolah masih sering didominasi metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi kurang optimal. Menurut Azizah *et al.* (2024), pembelajaran yang masih berpusat pada guru dapat menyebabkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyampaian materi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu *platform* yang dapat digunakan adalah *genially*, yaitu media berbasis *web* yang memungkinkan pembuatan presentasi, kuis, maupun permainan edukatif secara interaktif. Menurut Zamzami & Raharjo (2024), penggunaan *genially* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat juga berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar. Menurut Niman *et al.* (2024), model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan proses penemuan konsep oleh siswa melalui kegiatan eksplorasi, pengumpulan informasi, serta analisis data untuk menarik simpulan. Melalui model ini, siswa didorong untuk aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Model ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif maupun model pembelajaran aktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Maulana & Eva (2025), penggunaan media interaktif *genially* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan. Menurut Wahyuningsih *et al.* (2024), penerapan *discovery learning* berbantuan media interaktif mampu meningkatkan ketuntasan belajar serta nilai *N-gain* siswa. Meskipun demikian, penelitian yang mengkaji integrasi media interaktif *genially* dengan model *discovery learning* pada pembelajaran biologi, khususnya materi sistem saraf di tingkat SMA, masih terbatas.

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengkaji pengaruh penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem saraf. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem saraf di kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda.



METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental*. Penelitian dilaksanakan di kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda pada materi sistem saraf. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning*, dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran ekspositori. Instrumen penelitian berupa tes esai yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, perhitungan *N-gain*, serta uji hipotesis dilakukan menggunakan *independent samples t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa. Untuk mengukur variabel tersebut, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest*, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui pemahaman awal siswa terhadap materi sistem saraf. Setelah pelaksanaan *pretest*, masing-masing kelas memperoleh perlakuan dalam proses pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada tahap akhir, untuk mengetahui pengaruh media *genially* berbantuan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif siswa, masing-masing kelas kemudian diberikan *posttest*. Instrumen *pretest* dan *posttest* berupa tes esai sebanyak 10 soal. Hasil perhitungan data hasil belajar kognitif *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, disajikan dalam Tabel 1.

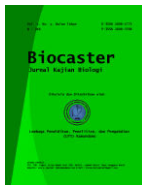
Tabel 1. Skor *Pretest* Hasil Belajar Kognitif.

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	25	25
Skor Tertinggi	70	65
Skor Terendah	20	21
Rata-rata	40.7	37.6

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa pada kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 70, skor terendah 20, dan rata-rata 40,7. Sedangkan pada kelas kontrol skor tertinggi 65, skor terendah 21, dan rata-rata 37,6. Berdasarkan data tersebut, diketahui bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata yang tidak jauh berbeda, sehingga dapat dikatakan bahwa kedua kelas tersebut memiliki kemampuan pengetahuan yang sama sebelum diberikan pembelajaran yang menggunakan perlakuan tertentu. Hasil perhitungan data hasil belajar kognitif *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Skor *Posttest* Hasil Belajar Kognitif.

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
N	25	25
Skor Tertinggi	95	88
Skor Terendah	48	31
Rata-rata	78.4	63.9



Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa kelas eksperimen dengan nilai tertinggi 95, nilai terendah 88, dan rata-rata 78,4. Sedangkan pada kelas kontrol nilai tertinggi 88, nilai terendah 31, dan rata-rata 63,9. Jika dibandingkan dengan hasil nilai *pretest* dan *posttest*, kedua kelas mengalami kenaikan skor dan rata-rata pada materi sistem saraf. Namun, kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan menggunakan media *genially* berbantuan *discovery learning* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidak hasil data penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*. Data hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Kognitif.

Kelas	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Keterangan
Eksperimen	0.126	0.234	Normal
Kontrol	0.123	0.213	Normal

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa nilai *pretest* pada kelas eksperimen memiliki taraf signifikansi 0,126 dan pada nilai *posttest* 0,234. Sedangkan *pretest* kelas kontrol memiliki taraf signifikansi 0,123 dan nilai *posttest* 0,213. Dari hasil uji normalitas pada Tabel 3 tersebut diperoleh signifikansi lebih dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui perbedaan apakah varians data yang digunakan homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan oleh peneliti menggunakan program SPSS versi 29 dengan metode *Levene's Statistic*. Data hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Kognitif.

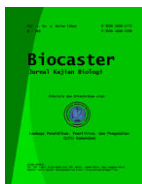
Uji Homogenitas	<i>df1</i>	<i>df2</i>	Sig. Keterangan
<i>Based on Mean</i>	1	48	0.68 Homogen

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh nilai taraf signifikansi sebesar 0,68 yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data penelitian memenuhi asumsi homogenitas. Selanjutnya, uji *N-gain* dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa setelah kegiatan pembelajaran, atau untuk mengukur efektivitas peningkatan kemampuan atau pemahaman siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Adapun hasil uji *N-gain* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Skor *N-gain* Hasil Belajar Kognitif.

Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Tertinggi	93	82
Terendah	26	6
Rata-rata	62.8	41.9
Kategori	Sedang	Sedang

Berdasarkan Tabel 5, diketahui bahwa skor *N-gain* tertinggi pada kelas eksperimen adalah 0,93 dan skor terendah adalah 0,26 yang termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan pada kelas kontrol, skor *N-gain* tertinggi adalah 0,82



dan skor terendah adalah 6 yang berada pada kategori rendah. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor *N-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat analisis, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua kelompok yang bersifat *independen* atau tidak saling berhubungan. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (*sig.*) < 0,05, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, sehingga terdapat pengaruh dari variabel yang diuji. Hasil uji hipotesis selengkapnya disajikan dalam Tabel 6.

Tabel 6. Uji *Independent Samples t-test* Hasil Belajar Kognitif.

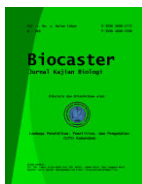
Uji-t	t	df	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Independent Samples t-test</i>	-3,448	48	0,001	H_a Diterima

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test*, diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* 0,001 < 0,05. Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penerapan media *genially* berbantuan model *discovery learning* terhadap hasil belajar kognitif biologi siswa kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda pada materi sistem saraf.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan peningkatan nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *genially* dengan model *discovery learning* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa secara lebih mendalam.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep biologi secara lebih efektif. Media *genially* mampu menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual, animasi, serta aktivitas interaktif, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Menurut Arsyad *et al.* (2023), penggunaan media pembelajaran dapat membantu memperjelas penyajian materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar kognitif juga dipengaruhi oleh penerapan model *discovery learning*. Model ini menekankan proses penemuan konsep oleh siswa melalui kegiatan eksplorasi, pengumpulan informasi, analisis data, hingga penarikan simpulan. Melalui proses tersebut, siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam. Menurut Abraham & Supriyati (2022), model *discovery learning* mendorong siswa untuk menemukan konsep secara mandiri melalui proses penyelidikan, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep. Hal ini juga berdampak pada meningkatnya kemampuan berpikir kritis siswa dalam memecahkan masalah.



Penggunaan media visual dan interaktif dalam pembelajaran biologi juga sangat penting, karena banyak konsep yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Penyajian materi melalui gambar, animasi, dan simulasi dapat membantu siswa memvisualisasikan struktur maupun proses biologis, sehingga konsep menjadi lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Dewi *et al.* (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu membantu siswa memahami materi secara lebih jelas, karena informasi disajikan melalui visualisasi dan aktivitas belajar yang lebih menarik.

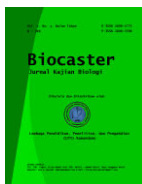
Selain faktor media dan model pembelajaran, keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran juga memengaruhi peningkatan hasil belajar. Pada kelas eksperimen, siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti mengamati, berdiskusi, serta menyelesaikan kuis interaktif yang terdapat pada media *genially*. Sebaliknya, pada kelas kontrol, proses pembelajaran cenderung lebih berpusat pada guru, sehingga interaksi siswa relatif lebih terbatas. Menurut Kasmayanti *et al.* (2023) dan Putra & Pratama (2023), pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dapat meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Keterlibatan aktif tersebut juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan lebih percaya diri dalam menyampaikan pendapat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media interaktif dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Temuan ini sekaligus mendukung hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif *genially* berbantuan model *discovery learning* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi sistem saraf di kelas XI SMA Negeri 5 Samarinda. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai *N-gain* pada kelas eksperimen juga menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media interaktif *genially* yang dipadukan dengan model *discovery learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran serta membantu siswa memahami konsep biologi secara lebih mendalam melalui visualisasi, eksplorasi, dan aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan demikian, integrasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi biologi, khususnya sistem saraf.



SARAN

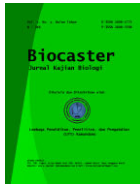
Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, baik pada mata pelajaran lain, jenjang kelas yang berbeda, maupun dengan menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, keterampilan kolaborasi, atau kreativitas siswa. Penelitian juga dapat diperdalam dengan menggunakan metode campuran (*mixed methods*) agar hasil penelitian lebih komprehensif

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ditujukan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, bantuan, serta motivasi kepada penulis, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan *Literatur Review*. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442-9511. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Arsyad, A. A., Taufiqqurrahman, T., Rahman, S., & Saparuddin, S. (2023). Penggunaan Model *Discovery Learning* dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 158-168. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.301>
- Azizah, M., Hasan, M. S., Budiyono, A., Sirojuddin, A., & Rofiq, A. (2024). Pelatihan Metode Pembelajaran Aktif, Inovatif dan Menyenangkan untuk Guru MI Bahrul Ulum Natahan Gedong Boyountung Lamongan. *An Naf'ah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 39-48. <https://doi.org/10.54437/annafah.v2i1.1500>
- Dewi, A. F., Alfin, A. H., Muyessaroh, A., Rania, N. P., Maryani, N., Karim, A. S., & Rahmawati, I. D. (2025). Pengaruh Penerapan *Genially* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Muhammadiyah pada Makna Sila Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 738-747. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27383>
- Kasmayanti, K., Samsuri, T., & Safnowandi, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* (TGT) dengan Menggunakan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Kognitif dan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VII. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 3(2), 41-57. <https://doi.org/10.36312/panthera.v3i2.159>
- Maulana, A. G. P., & Eva, G. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran *Genially* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas X di SMK Al-Amanah Salem. *Journal Innovation in Education*, 3(3), 231-238. <https://doi.org/10.59841/inoved.v3i3.3252>
- Niman, M. E., Edison, A. Y., & Momang, B. (2024). The Effectiveness of the *Discovery Learning* Model on Student Learning Outcomes. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 7(7), 1-5. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i07-49>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 03(1), 1-17.



Biocaster : Jurnal Kajian Biologi

E-ISSN 2808-277X; P-ISSN 2808-3598

Volume 6, Issue 2, April 2026; Page, 839-846

Email: biocasterjournal@gmail.com

<https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan Media dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323-329. <https://doi.org/10.36312/jtm.v4i8.2005>
- Wahyuningsih, S., Jamaluddin, J., & Dewa, A. C. R. (2024). Pengaruh Model *Discovery Learning* terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 355-362. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7722>
- Zamzami, A. N., & Raharjo, R. (2024). Penggunaan *Platform Genially* dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 2 Semarang. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(3), 31-42. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i3.294>