

PENGARUH MEDIA GAME EDUKATIF QUIZ TERHADAP HASIL DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS III SEKOLAH DASAR KABUPATEN TULUNGAGUNG

Tiara Desy Dwi Cahyani¹, Ria Fajrin Rizqy Ana²
^{1, 2} PGSD Universitas Bhinneka PGRI Tulungagung
desy85742@gmail.com, riafajrin72@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to analyze the effect of educational quiz game media on students' learning outcomes and learning interest in plane geometry material for third-grade elementary school students in Tulungagung Regency. A quantitative approach with a pre-experimental method and a One Group Pretest-Posttest Design was employed in this study. The sample consisted of 15 third-grade students of SDN 1 Karangtalun selected using total sampling. Data were collected through learning outcome tests, learning interest questionnaires, and interviews as supporting data. Data analysis was conducted using descriptive and inferential statistics through multivariate normality testing and Multivariate Analysis of Variance. The findings revealed that the use of educational quiz game media had a significant effect on students' learning outcomes and learning interest. Learning activities supported by game-based media created a more interactive and enjoyable learning environment, which encouraged students' active participation during the learning process. The improvement in learning outcomes and learning interest indicates that educational quiz game media can serve as an effective alternative to support mathematics learning on plane geometry material in elementary schools.

Keywords: Educational game, learning outcomes, learning interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar di Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental dan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas III SDN 1 Karangtalun yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, angket minat belajar, dan wawancara sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial melalui uji normalitas multivariat serta Multivariate Analysis of Variance. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *media game edukatif quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas melalui media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar dan minat belajar menunjukkan bahwa media *game edukatif quiz* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran matematika pada materi bangun datar di sekolah dasar.

Kata Kunci: Game edukatif, Hasil Belajar, Minat Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia sekaligus membentuk kemampuan intelektual dan karakter peserta didik. (Sulastriningsih et al., 2025) berpendapat bahwa proses pendidikan pada jenjang sekolah dasar menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir dan pembentukan sikap siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan di kehidupan sehari-hari. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Tuntutan tersebut semakin penting dalam pembelajaran matematika mengingat karakteristik materi yang bersifat abstrak dan memerlukan strategi pembelajaran yang tepat.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis siswa (Pujasmara et al., 2023). Pembelajaran matematika pada sekolah dasar tidak hanya

berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk melatih kemampuan pemecahan masalah. Salah satu materi yang dipelajari pada kelas III sekolah dasar adalah bangun datar. Materi tersebut menuntut siswa untuk memahami berbagai konsep mengenai bentuk, sifat, serta hubungan antarbangun yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Berbagai permasalahan masih ditemukan dalam proses pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung menunjukkan bahwa sebagian siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dibandingkan berpartisipasi dalam kegiatan diskusi maupun tanya jawab. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan memengaruhi pencapaian hasil belajar (Innah,

2022). Selain itu, hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan yang ditetapkan sekolah. Kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa belum berkembang secara optimal.

Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Raturandang et al., 2021). Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Sementara itu, minat belajar mencerminkan kecenderungan siswa untuk memberikan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan terhadap aktivitas pembelajaran (Trivanila Bella et al., 2024). Minat belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif dan bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Perkembangan teknologi pendidikan membuka peluang bagi

guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran memungkinkan penyampaian materi dilakukan secara lebih menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Widianita & Sujana, 2024) . Media pembelajaran berbasis teknologi juga dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak melalui penyajian informasi yang lebih variatif dan mudah dipahami.

Media *game edukatif quiz* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang mengombinasikan unsur permainan dengan materi pembelajaran. Media tersebut menyajikan soal-soal pembelajaran secara interaktif sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Unsur permainan berupa tantangan, skor, dan umpan balik secara langsung mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut memungkinkan siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta termotivasi untuk memahami materi yang dipelajari. Pada materi bangun datar, penggunaan *game edukatif quiz*

berpotensi membantu siswa memahami konsep melalui latihan soal yang disajikan secara menarik dan berulang (Nadiyah & Surur, 2024).

Sejumlah penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. (Pai et al., 2024) menjelaskan bahwa media quiz interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. (Pakudu & Safaat, 2024) menemukan bahwa media berbasis permainan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Penelitian yang dilakukan (Pranowo et al., 2025) juga menunjukkan bahwa unsur kompetisi dan tantangan dalam game edukatif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi untuk mendukung keberhasilan pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak memfokuskan kajian pada

peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah. Selain itu, penelitian mengenai penggunaan media *game edukatif quiz* pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Perbedaan fokus penelitian tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Kondisi tersebut sekaligus menjadi dasar perlunya penelitian mengenai penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa secara bersamaan.

State of the art penelitian ini terletak pada kajian mengenai penggunaan media *game edukatif quiz* sebagai media pembelajaran matematika yang mampu memengaruhi dua aspek penting pembelajaran, yaitu hasil belajar dan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental dengan pendekatan *One Group Pretest-Posttest Design* sehingga perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dapat diamati secara lebih jelas. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan

media pembelajaran berbasis permainan pada materi bangun datar.

Novelty penelitian ini terletak pada pengintegrasian media *game edukatif quiz* untuk mengukur pengaruhnya terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa secara simultan pada pembelajaran matematika kelas III sekolah dasar. Kajian tersebut memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih adaptif terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar siswa, menganalisis pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap minat belajar siswa, serta menganalisis pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar. Berdasarkan tujuan tersebut, hipotesis penelitian yang diajukan meliputi adanya pengaruh

penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar siswa, adanya pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* terhadap minat belajar siswa, serta adanya pengaruh penggunaan media *game edukatif quiz* secara simultan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar pada materi bangun datar.

B. Metode Penelitian

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam penelitian ini dengan jenis penelitian pre-eksperimental. Penggunaan pendekatan tersebut bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar. Desain penelitian yang diterapkan berupa *One Group Pretest-Posttest Design* sehingga pengukuran dapat dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest

Kelompok			
Pretest		Perlakuan	
Posttest			
Eksperimen (E)	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Tes awal (pretest)

X = Pembelajaran menggunakan media *game edukatif quiz*

O2 = Tes akhir (posttest)

Ruang lingkup penelitian difokuskan pada pengaruh media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar. Variabel bebas dalam penelitian ini berupa media *game edukatif quiz*, sedangkan variabel terikat meliputi hasil belajar dan minat belajar siswa.

Media *game edukatif quiz* didefinisikan sebagai media pembelajaran berbasis permainan yang memadukan unsur edukasi dengan aktivitas kuis interaktif. Hasil belajar diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar yang ditunjukkan melalui skor tes sebelum dan sesudah perlakuan. Minat belajar dipahami sebagai kecenderungan siswa untuk menunjukkan perhatian, ketertarikan, perasaan senang, dan keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian dilakukan di SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa hasil belajar dan minat belajar

siswa pada mata pelajaran matematika masih perlu ditingkatkan.

Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas III SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Teknik sampling jenuh diterapkan sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 15 siswa kelas III.

Bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini berupa media *game edukatif quiz* yang diterapkan pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Alat pengumpulan data terdiri atas instrumen tes hasil belajar dan angket minat belajar. Penyusunan instrumen tes mengacu pada indikator ranah kognitif yang meliputi kemampuan memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis. Penyusunan instrumen angket mengacu pada indikator minat belajar yang meliputi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keaktifan siswa selama mengikuti pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes, angket, dan wawancara. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik angket digunakan

untuk memperoleh data mengenai minat belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *game edukatif quiz*. Sementara itu, wawancara digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran matematika di kelas.

Kelayakan instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas sebelum digunakan dalam penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Analisis data dilakukan melalui analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik data hasil belajar dan minat belajar siswa. Analisis inferensial diawali dengan uji normalitas multivariat menggunakan *Shapiro-Wilk* dan dilanjutkan dengan uji Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) untuk mengetahui pengaruh media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi bangun datar.

Penerapan desain *One Group Pretest-Posttest* memungkinkan adanya perbandingan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan sehingga perubahan hasil belajar dan minat belajar siswa dapat diamati secara lebih jelas. Desain tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan media *game edukatif quiz* dalam mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media *game edukatif quiz* pada pembelajaran matematika materi bangun datar menunjukkan adanya perubahan pada hasil belajar dan minat belajar siswa kelas III SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Perubahan tersebut terlihat melalui perbandingan hasil pengukuran sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penerapan media *game edukatif quiz* memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih aktif dan antusias selama mengikuti pembelajaran.

Hasil Belajar Siswa

Pencapaian hasil belajar siswa mengalami perubahan setelah pembelajaran menggunakan media

game edukatif quiz. Data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan nilai yang diperoleh siswa pada tes akhir dibandingkan dengan tes awal. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih baik.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Variabel	N	Mean Pretest	Mean Posttest
Hasil Belajar	15	58,67	84,40

Perbedaan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *game edukatif quiz* memberikan kontribusi terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi bangun datar. Penyajian soal secara interaktif serta pemberian umpan balik secara langsung membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Minat Belajar Siswa

Perubahan juga terlihat pada aspek minat belajar siswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan sehingga siswa menunjukkan perhatian dan keterlibatan yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Minat Belajar Siswa

Variabel	N	Mean Pretest	Mean Posttest
Minat Belajar	15	60,20	86,53

Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *game edukatif quiz* mampu menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika. Unsur tantangan, skor, dan aktivitas menjawab pertanyaan secara langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan.

Pengaruh Media Game Edukatif Quiz terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Multivariate Analysis of Variance (MANOVA). Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media *game edukatif quiz* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa pada materi bangun datar.

Tabel 4. Hasil Uji MANOVA

Variabel	Nilai Signifikansi
----------	--------------------

Hasil dan Minat Belajar	<0, 001
Hasil	penelitian tersebut

memperlihatkan bahwa penggunaan media *game edukatif quiz* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta berdampak pada peningkatan hasil belajar yang dicapai.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *game edukatif quiz* menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu siswa memahami konsep bangun datar secara lebih efektif. Penyajian materi yang disertai latihan soal interaktif memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Umpan balik yang diberikan secara langsung juga membantu siswa mengenali kesalahan dan memperbaiki pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian (Pai et al., 2024) yang menjelaskan bahwa media *quiz* interaktif dapat meningkatkan

keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian (Pakudu & Safaat, 2024) juga menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa media *game edukatif* memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Peningkatan minat belajar siswa menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Adanya unsur tantangan dan kompetisi membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut mendukung pendapat (Pranowo et al., 2025) yang menyatakan bahwa unsur permainan dapat meningkatkan motivasi dan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media *game edukatif quiz* tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga berkontribusi terhadap aspek afektif siswa.

Perbandingan dengan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian hanya memfokuskan kajian pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah. Sementara itu, penelitian ini mengkaji pengaruh media *game edukatif quiz* terhadap hasil belajar dan minat belajar secara simultan. Perbedaan fokus tersebut menunjukkan adanya keterbaharuan penelitian yang memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis permainan pada siswa sekolah dasar.

Analisis gap penelitian menunjukkan bahwa kajian mengenai penggunaan *media game edukatif quiz* pada materi bangun datar kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada jenjang pendidikan yang berbeda serta menggunakan variabel yang berbeda pula. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian mengenai pembelajaran matematika berbasis teknologi pada jenjang sekolah dasar.

Keterbaharuan penelitian ini terletak pada pengintegrasian media *game edukatif quiz* dalam pembelajaran matematika untuk mengukur dua aspek pembelajaran secara bersamaan, yaitu hasil belajar dan minat belajar siswa. Penggunaan desain *One Group Pretest-Posttest Design* juga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah perlakuan. Temuan tersebut memberikan implikasi bahwa media *game edukatif quiz* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game edukatif quiz* mampu mendukung pembelajaran matematika yang lebih berpusat pada siswa. Penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu menumbuhkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara lebih aktif dan menyenangkan. Temuan tersebut diharapkan dapat menjadi salah satu dasar pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran matematika di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media *game edukatif quiz* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa kelas III pada materi bangun datar di SDN 1 Karangtalun Kabupaten Tulungagung. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan melalui perubahan capaian siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *game edukatif quiz*. Selain itu, penggunaan media tersebut turut mendorong peningkatan minat belajar siswa yang ditandai dengan munculnya perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *game edukatif quiz* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan sehingga mendukung pemahaman konsep bangun datar secara lebih optimal. Hasil pengujian hipotesis juga membuktikan bahwa penggunaan media *game edukatif quiz* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dan minat

belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penguatan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara simultan. Temuan tersebut memberikan implikasi bagi pengembangan pembelajaran matematika yang lebih inovatif, berpusat pada siswa, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru maupun peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *game edukatif* pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna mendukung peningkatan kualitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Innah, M. '. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. In *Journal Of Islamic Education E Issn* (Vol. 2, Number 2).
- Nadiyah, R., & Surur, M. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Untuk

- Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Kemampuan Pemahaman Konsep. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 248–263.
<https://doi.org/10.31537/Laplace.V7i1.1800>
- Pai, P., Al-Urwatul, S., Jombang, W., Awalia, R., Syarif, S., Singkawang, A., Mustofa, A., & Lailiyah, N. (2024). *Media Pembelajaran Game Quiz Edukasi Di Era Digital Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa*.
- Pakudu, R., & Safaat, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiz Development Of Interactive Learning Media Based On Quiz Games. *Journal Of Education And Culture (Jeac)*, 04, 2024.
- Pranowo, A. D., Danu Pranowo, A., Setiawan, I., & Sagitarius, A. P. (2025). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Quizizz Kelas Iv Sdn Jagalan 1 Kota Kediri Improving Learning Motivation Through Quizizz Media In 4th Grade At Jagalan 1 Kediri City. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 3(02), 105–113.
- Pujasmara, D. D., Humaira, J., Alifah, P. Z., Mariana, Y. A., & Rostika, Rd. D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Siswa Kelas I Dengan Media Konkret. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 10.
<https://doi.org/10.47134/Pgsd.V1i2.211>
- Raturandang, S., Tinno, P., Rompas, D., Palilingan, V. R., Pendidikan, J., Informasi, T., Komunikasi, D., & Teknik, F. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Simulasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Dasar Siswa Smk. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi* (Vol. 1, Number 4).
- Sulastriningsih, S., Sukwatus Suja, I., & Hendro Utomo, F. (2025). *Kecerdasan Emosional Siswa Sdn 2 Pucungkidul Kecamatan Boyolangu*.
- Trivanila Bella, K., Guru Sekolah Dasar, P., & Shanti Bhuana Bengkayang, I. (2024). Hubungan Antara Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Sds Amkur Bengkayang. *Adiba: Journal Of Education*, 4, 588–592.
- Widianita, N. K. F., & Sujana, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Contextual Teaching And Learning Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 358–368.
<https://doi.org/10.23887/Jmt.V4i3.75849>