

**PENGARUH MEDIA ZEP QUIZ DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
DENGAN MODEL PBL TERHADAP HASIL BELAJAR KELAS IV SD**

Hesty Widyaning Tyastuti¹, Rika Wulandari²

¹PGSD FKIP Universitas Trunodjoyo Madura

¹220611100142@student.trunojoyo.ac.id, ²rika.wulandari@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

Mathematics learning in elementary schools, particularly multiplication material, remains challenging for some students. This study aimed to determine the effect of using Zep Quiz interactive media integrated with the Problem-Based Learning (PBL) model on the mathematics learning outcomes of Grade IV students. The hypotheses tested were H_0 : there is no significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes, and H_1 : there is a significant difference in learning outcomes between the two classes. This study employed a Quasi-Experimental Nonequivalent Control Group Design involving 72 students, consisting of Grade IV A as the control class ($n = 35$) and Grade IV B as the experimental class ($n = 37$). The research instrument was a multiple-choice pretest and posttest. Instrument testing showed that 11 items were valid and used for data collection. Reliability analysis yielded coefficients of 0.805 for the pretest and 0.823 for the posttest, indicating that the instrument was highly reliable. Data were analyzed using SPSS 27. The Kolmogorov–Smirnov normality test showed that all data were normally distributed, with significance values of 0.184 (experimental pretest), 0.129 (experimental posttest), 0.068 (control pretest), and 0.052 (control posttest), all exceeding 0.05. The homogeneity test produced a significance value of 0.671 (> 0.05), indicating homogeneous variances. Independent Sample T-Test results showed Levene's Test significance of 0.674 (> 0.05), confirming equal variances assumed. The analysis yielded $t = 2.164$, $df = 70$, and $sig. (2-tailed) = 0.041$ (< 0.05), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 . The Mean Difference of 9.205 indicated higher learning outcomes in the experimental class. Therefore, the use of Zep Quiz interactive media with the PBL model significantly improved students' mathematics learning outcomes on multiplication material in Grade IV elementary school.

Keywords: *Zep Quiz, Learning Outcomes, Mathematics, PBL Model, Multiplication*

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi perkalian, masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Zep Quiz dengan model Problem-Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Hipotesis yang diuji adalah H_0 : tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, dan H_1 : terdapat perbedaan yang

signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Penelitian ini menggunakan metode Quasi-Experimental dengan desain Nonequivalent Control Group Design. Subjek penelitian berjumlah 72 siswa yang terdiri atas kelas IV A sebagai kelas kontrol ($n = 35$) dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen ($n = 37$). Pemilihan kelas tidak dilakukan secara acak karena keterbatasan kondisi sekolah. Instrumen penelitian berupa soal pretest dan posttest pilihan ganda. Hasil uji instrumen menunjukkan bahwa 11 butir soal dinyatakan valid dan digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas memperoleh koefisien sebesar 0,805 pada pretest dan 0,823 pada posttest yang termasuk kategori sangat reliabel. Analisis data dilakukan menggunakan SPSS 27. Hasil uji normalitas Kolmogorov–Smirnov menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kedua kelas berdistribusi normal dengan nilai signifikansi berturut-turut 0,184; 0,129; 0,068; dan 0,052 ($p > 0,05$). Uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,671 ($p > 0,05$), sehingga data bersifat homogen. Hasil Independent Sample T-Test menunjukkan nilai Levene's Test sebesar 0,674 ($p > 0,05$), $t = 2,164$, $df = 70$, dan sig. (2-tailed) = 0,041 ($p < 0,05$). Nilai Mean Difference sebesar 9,205 menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga penggunaan media interaktif Zep Quiz dengan model PBL terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol mata pelajaran matematika materi perkalian siswa kelas IV SD.

Kata Kunci: *Zep Quiz*, Hasil Belajar, Matematika, Model PBL, Perkalian

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Namun, matematika masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena sifatnya yang abstrak dan menuntut pemahaman konsep yang kuat (Fadlilmula, 2022). Salah satu materi yang sering menjadi kendala bagi siswa sekolah dasar adalah perkalian. Rendahnya pemahaman konsep perkalian dapat berdampak pada kesulitan siswa dalam mempelajari

materi matematika pada jenjang berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2025 dan 2 Maret 2026 di kelas IV A dan IV B SDN Demangan 1 Bangkalan, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif. Hanya sekitar 3–5 siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa materi perkalian merupakan salah satu materi yang paling sulit dipahami siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa

sebanyak 69% siswa kelas IV A dan 62% siswa kelas IV B menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sedangkan 42% siswa kelas IV A dan 51% siswa kelas IV B menyatakan tidak menyukai matematika.

Rendahnya pemahaman siswa juga terlihat dari hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Pada kelas IV A, sebanyak 47% siswa belum mencapai KKTP pada penilaian sumatif dan 44% pada Sumatif Tengah Semester (STS). Sementara itu, pada kelas IV B terdapat 54% siswa yang belum mencapai KKTP pada penilaian sumatif dan 51% pada STS. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan. Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan dalam konteks pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Fauzi & Jasiah, 2025). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan

media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep siswa (Rahmadi et al., 2024). Selain itu, aplikasi game edukatif terbukti mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Muzayanati et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan adalah Zep Quiz. Zep Quiz merupakan platform kuis interaktif yang dilengkapi fitur avatar, papan peringkat, dan batas waktu sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan (Husen & Wulandari, 2025). Penggunaan Zep Quiz relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang merupakan generasi digital dan cenderung memiliki gaya belajar visual serta kinestetik. Hasil analisis gaya belajar siswa di SDN Demangan 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kecenderungan gaya belajar visual-kinestetik.

Agar pembelajaran lebih bermakna, penggunaan Zep Quiz dipadukan dengan model Problem Based Learning (PBL). Model PBL

mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, berpikir kritis, dan membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung. Namun, pembelajaran matematika di SDN Demangan 1 belum pernah memanfaatkan media kuis interaktif berbasis digital yang terintegrasi dengan model PBL, khususnya pada materi perkalian.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz dengan model Problem Based Learning (PBL) terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental*). Desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, yang

melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran matematika menggunakan media Zep Quiz dengan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional. Desain ini dipilih karena penentuan kelas penelitian tidak dilakukan secara acak, tetapi berdasarkan kelas yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Penelitian dilaksanakan di SDN Demangan 1 Bangkalan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 72 siswa, terdiri atas 35 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 37 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar kognitif materi perkalian dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 15 soal. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa 13 butir soal dinyatakan valid, sedangkan dua butir

soal dinyatakan tidak valid. Uji reliabilitas menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,842 untuk pretest dan 0,862 untuk posttest, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 27. Tahap analisis data diawali dengan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan Levene's Test. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi 5% untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Zep Quiz dengan model PBL terhadap hasil belajar matematika siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian berjumlah 72 siswa kelas IV yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol sebanyak

35 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen sebanyak 37 siswa. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran matematika menggunakan media Zep Quiz dengan model *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan model PBL tanpa bantuan media Zep Quiz.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar materi perkalian yang terdiri atas 15 butir soal pilihan ganda. Hasil yang diperoleh dari pelaksanaan uji coba menunjukkan bahwa terdapat terdapat 4 soal yang gugur; nomor 3 dan 15 pada pretest dan posttest karena tidak valid secara statistic, serta nomor 6 dan 13 karena tidak memenuhi syarat validitas isi (tidak terdapat pilihan jawaban yang benar). 11 butir soal yang dinyatakan valid dan 2 butir soal yang tidak valid, baik pada *pretest* maupun *post test*. Hasil uji reliabilitas menunjukkan koefisien reliabilitas pretest sebesar 0,805 dan

posttest sebesar 0,823, sehingga instrumen dinyatakan memiliki reliabilitas sangat tinggi.

Sebelum diberikan perlakuan, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil pretest pada kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah sebesar 23 dan nilai tertinggi sebesar 92. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 38 dan nilai tertinggi sebesar 92. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelas diberikan posttest. Hasil posttest pada kelas eksperimen menunjukkan nilai terendah sebesar 8 dan nilai tertinggi sebesar 92, sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai terendah sebesar 31 dan nilai tertinggi sebesar 100.

Tabel 1 Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Kelas	N	Pretest (Min– Maks)	Posttest (Min– Maks)
Eksperimen (IV B)	37	23–92	8–92
Kontrol (IV A)	35	38–92	31–100

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov–Smirnov menunjukkan bahwa nilai signifikansi

pada pretest kelas eksperimen sebesar $0,184 > 0,05$, nilai signifikansi posttest kelas eksperimen sebesar $0,129 > 0,05$, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar $0,068 > 0,05$, serta nilai signifikansi posttest kelas kontrol sebesar $0,052 > 0,05$. Dengan demikian, data penelitian berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	0,184	Normal
Posttest kelas eksperimen	0,129	Normal
Pretest kelas kontrol	0,068	Normal
Posttest kelas kontrol	0,52	Normal

Hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,671 (> 0,05)$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen.

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Keterangan
0,671	3	140	0,619	Homogen

Setelah memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test*. Hasil analisis menunjukkan nilai Levene's Test sebesar $F = 0,178$ dengan nilai signifikansi $0,674 > 0,05$ yang berarti kedua kelompok memiliki varian yang sama (*equal variances assumed*), sehingga interpretasi

dilakukan pada baris pertama. Adapun nilai t hitung sebesar 2,164 dengan derajat kebebasan (df) = 70 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,041 < 0,05$. Dengan demikian, H_1 ditolak dan H_0 diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media Zep Quiz dengan model PBL terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan. Selain itu, diperoleh nilai *mean difference* sebesar 9,205 yang menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Sample t-Test

Varia bel	t	d f	Sig. (2- tail ed)	Mean Differe nce	Keputu san
Hasil belaj ar	2,0 86	7 0	0,04 1	9,205	H_0 ditolak

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Zep Quiz dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika materi perkalian siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji *Independent Sample t-Test*

yang memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,041 ($< 0,05$), sehingga terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen terjadi karena media Zep Quiz mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan melalui penerapan unsur gamifikasi, seperti sistem skor, batas waktu, tantangan, dan *leaderboard*. Unsur-unsur tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran serta memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil belajar mereka (Levia et al., 2025).

Selain itu, Zep Quiz menyediakan berbagai bentuk soal kuis interaktif yang dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi (Lee & Choi dalam Eun Mi et al., 2023). Media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses dapat membantu menyalurkan pesan pembelajaran secara lebih efektif serta merangsang perhatian dan motivasi belajar siswa (Arsyad, 2020).

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Husen dan Wulandari (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan ketertarikan siswa karena proses belajar dikemas dalam bentuk aktivitas yang menyenangkan. Melalui Zep Quiz, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam menjawab soal dan merespons tantangan yang diberikan.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh temuan Rahmah dan Agustin (2025) yang mengungkapkan bahwa penggunaan Zep Quiz dapat meningkatkan keaktifan siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menumbuhkan motivasi belajar. Penelitian Zahrana et al. (2025) turut menunjukkan bahwa penggunaan game edukatif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah.

Selain media yang digunakan, penerapan model PBL turut mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Model PBL mendorong siswa untuk aktif memecahkan masalah, berdiskusi, dan membangun

pemahaman konsep melalui pengalaman belajar secara langsung. Kombinasi antara Zep Quiz dan model PBL menjadikan pembelajaran lebih berpusat pada siswa, sehingga mereka lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mempelajari materi perkalian.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV UPTD SDN Demangan 1 Bangkalan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Zep Quiz dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian. Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai *Levene's Test* sebesar 0,178 dengan signifikansi $0,674 > 0,05$, sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen (*equal variances assumed*). Selanjutnya, diperoleh nilai *t* hitung sebesar 2,164 dengan derajat

kebebasan (df) = 70 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,041 < 0,05$. Selain itu, nilai t hitung (2,164) lebih besar daripada t tabel (1,994), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas kontrol yang tidak menggunakan media Zep Quiz dan kelas eksperimen yang menggunakan media interaktif Zep Quiz. Oleh karena itu, media interaktif Zep Quiz efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV pada materi perkalian.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Arikunto, Suharsimi. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran : Edisi Revisi*. Depok : Raja Grafindo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Artikel in Press :

- Creswell, John W.. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Eun Mi, K., Kim, S. S., Kim, H. S., Kim2, Y. J., & Chae3, J. H. (2023). *Development of Teaching and Learning Process Plans Based on the Use of the Metaverse ZEP Platform in Practical Arts (Technology & Home Economics) Focusing on the "Family Life" Unit*. 61(4), 543–563.
<https://doi.org/https://doi.org/10.6115/her.2023.036>

Jurnal :

- Fadlelmula, F. K. (2022). Mathematics education and students' learning challenges. *International Journal of Educational Research Review*, 7(2), 112–120.
- Fauzi, A., & Jasiah, N. (2025). Gamifikasi dalam asesmen pembelajaran: Strategi meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(1), 45–56.
- Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. (2025). Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman

- Bahasa Jerman melalui Media ZEP Quiz. *Laterne*, 14(02), 12–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/lat.v14n02.p12-23>
- Husen, M., & Wulandari, R. (2025). Pemanfaatan Zep Quiz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 78–89.
- Lestari, N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Zep Quiz untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sinergi : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 815–826.
- Levia, T., Ariyan, N., Ulpah, M., & Jasiah. (2025). Pengaruh Asesmen Gamification Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal SCRIPT*, 13(01), 28–34. <https://doi.org/10.34151/script.v13i01.5281>
- Muzayanati, N., Sari, D., & Prasetyo, A. (2022). Pengaruh game edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 95–104.
- Rahayu, W., Prasetyo, A., & Putri, D. P. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share Berbantuan Liveworksheet dan Zep Quiz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09(03), 1525–1536. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i3.4522>
- Rahmadi, A., Putri, N., & Saputra, R. (2024). Penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 18(1), 33–44.
- Rahmah, U. M., & Agustin, I. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Metode Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas). *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(5), 10–16. <https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Salamah, A. S., Gianova, A., Nabila, D. P., Putri, R. S., Sabili, T. H., & Putri, H. E. (2025). Media Evaluasi Digital Zep Quiz Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bilangan Cacah Siswa Kelas V Sdn 6. *Jurnal Review Pendidikan Dan*

Pengajaran (JPRP), 8(4), 8814–8822.

<https://doi.org/10.31004/jrpp.v8i4.53961>

Zahrana, N. N., Mianti, P. R., & Aminarti, P. A. (2025). Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang. *IHSANIKA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 294–305.

<https://doi.org/https://doi.org/10.59841/ihsanika.v3i2.2696>