

***Treasure Map: Inovasi Pembelajaran Matematika
Menggunakan Media Game Edukasi***

Fitri Nabila Nur Rachma
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya
E-mail: fitrinabila140120@gmail.com

Vivi Maslakhatul Riski
SD Negeri Suko No. 363
Jalan Raya Suko 2, Suko, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo
E-mail: bintangpagionly@gmail.com

Julianto
Universitas Negeri Surabaya
Jalan Lidah Wetan, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya
E-mail: julianto@unesa.ac.id

Received: 13/05/2024

Revised: 06/06/2024

Accepted: 28/06/2024

Publication: 30/06/2024

Abstrak

Pengintegrasian matematika terhadap kebutuhan belajar berbasis teknologi menjadi daya dukung utama keberhasilan transfer pengetahuan. Terlebih lagi, terdapat kesenjangan antara materi dan teknologi yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan hasil belajar matematika melalui media edukasi *treasure map* pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Suko. Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian tindakan kelas dengan mengadopsi model Kurt Lewin. Instrumen penelitian ini adalah observasi dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *treasure map* efektif meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan dari 60,71% pada siklus pertama menjadi 85,71% pada siklus kedua. Pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran menunjukkan bahwa faktor konsentrasi belajar, kerja kelompok, dan berpikir kritis mampu meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Temuan tersebut



Copyright © 2024, Author/s

This is an open access article under the CC-BY-SA licence

memberikan kontribusi bahwa penggunaan media *treasure map* relevan dengan pembelajaran di kelas tinggi.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika; *Treasure Map*

A. Pendahuluan

Perkembangan media *game* tidak lagi memiliki stigma negatif. Hal tersebut didukung dengan fakta bahwa kurikulum 2013 mengejawantahkan terhadap kolaborasi penggunaan teknologi (Pramuditya, 2018). Terlebih lagi, perkembangan teknologi berhasil menjadi upaya konkret untuk memvisualisasikan konsep pengetahuan menjadi faktual (Adriyan dan Apriyanti, 2019). Fakta tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan merupakan gejala konsptual yang abstrak dan perlu media untuk dikonkretkan pada siswa.

Berdasarkan dampak dan efektivitas teknologi, peranan teknologi dipandang memiliki peluang sebagai media pembelajaran, salah satunya *game*. Media pembelajaran sendiri diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik (Sudjana & Rivai, 2010). Guru tentunya dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis Quizwhizzer guna meningkatkan minat dan daya serap peserta didik. Hal sesuai dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran *game* edukasi berbasis Quizwhizzer mampu memunculkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wahyuningsih, 2020). Quizwhizzer merupakan suatu media interaktif yang dapat membantu pendidik dalam pembelajaran yang dapat menubuhkan semangat dan motivasi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Meileni et al., 2021). Fenomena *game* edukasi yang berimplikasi pada pembelajaran ternyata belum dimanfaatkan secara maksimal sehingga memungkinkan terdapat kesenjangan dalam pembelajaran.

Berdasarkan fakta lapangan di Sekolah Dasar Negeri Suko No. 363 Kabupaten Sidoarjo menunjukkan bahwa belum maksimalnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada hasil wawancara terhadap responden guru yang menyatakan bahwa keterbatasan jumlah perangkat pendukung media teknologi menjadi penyebab utama. Terlebih lagi, jumlah mata pelajaran yang banyak dan hanya dikendalikan oleh satu guru menyebabkan tidak efektifnya penciptaan dan penggunaan media teknologi berbasis *game* edukasi. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, diperoleh data dokumentasi bahwa , 9 dari 28 siswa belum mencapai standar ketuntasan belajar yang ditetapkan, khususnya pada materi volume bangun prisma segi empat. Berasal dari perolehan hasil observasi dan wawancara peserta didik kelemahan ini sering ditemui selama proses belajar mengajar berlangsung, hal ini disebabkan memiliki kemampuan kurang, kurang memiliki usaha untuk mencari tahu dan bertanya. Adapun hasil dokumentasi berupa hasil belajar peserta didik terkait perubahan perolehan rata-



rata hasil belajar matematika. Media pembelajaran guru juga kurang bervariasi dan kurang mengandalkan teknologi yang ada disekolah. Sehingga dapat disimpulkan hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas berjumlah 28 siswa yakni kurangnya variasi media pembelajaran dan kurang memanfaatkan teknologi yang ada. Perlu peran lebih guru dalam meningkatkan hasil belajar salah satunya membuat variasi media pembelajaran khususnya yang interaktif berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan segala bentuk baik berupa teknik atau secara fisik guna mempermudah proses belajar mengajar guru dalam mentransfer ilmunya demi terwujudnya tujuan pembelajaran (Adam & Muhammad, 2015).

Matematika merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit dimengerti dan kurang menarik, sejalan dengan pendapat peneliti (Pradika & Syamsuri, 2019) menyatakan bahwa peserta didik di Indonesia cenderung menganggap negatif materi matematika dan percaya matematika itu sulit dipahami. Namun, dengan adanya variasi media pembelajaran yang menarik oleh guru maka akan berdampak pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran biasa terlihat menarik jika dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga siswa mampu memperoleh motivasi lebih untuk mengikuti pembelajaran secara mandiri dan aktif (Rusman, 2013).

Dengan adanya permasalahan pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Suko No. 363, peneliti meyakini perlunya tindakan dalam kelas sebagai solusi mengatasi masalah tersebut. Salah satu caranya yakni membuat media game edukasj yang memanfaatkan teknologi serta membuat materi lebih mudah dipahami dan berinovasi, yakni pemanfaatan media pembelajaran menggunakan *treasure map*. Hal tersebut didasarkan pada pendapat Muazzomi, (2017) bahwa Pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan jika diselingi dengan bermain, karena kegiatan itulah yang disenangi anak-anak. Selain itu dengan bermain peserta didik dapat berlatih, menemukan dan memperoleh konsep pemahaman yang beragam. Media game *treasure map* merupakan strategi yang tepat karena menggunakan pendekatan melalui media pembelajaran Treasure Map dibuat melalui Quizwhizzer. Hal tersebut dapat membantu mengubah pandangan peserta didik terhadap matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Ekowati, 2023). Media *game* edukasi ini dinilai efektif karena dapat diakses kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. Media *tresure map* dapat diakses melalui *link website QuizWhizzer* dengan desain *background* dengan aplikasi *Canva*

Pada *website Quizwhizzer* pengguna ditawarkan berbagai fitur yang dapat mempermudah membuat game edukasi online, fitur dalam bentuk perlombaan mengikuti jalur tertentu seperti peta petualangan menyerupai permainan ular tangga. Pengguna juga bisa menyesuaikan skor, jenis pertanyaan sampai aturan dan posisi pemain (N. Fajiah et al., 2021). Selain itu game edukasi yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar yakni Quizwhizzer, karena mengutamakan komunikasi dan kerjasama tim (Susanto & Ismaya, 2022). Quizwhizzer juga berguna untuk memantau langsung dan mengetahui



peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya pada materi matematika (Sasmita et al., 2023). Oleh karena itu peneliti menggunakan media pembelajaran permainan *treasure map* pada *Quizwhizzer* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis online sehingga dapat diakses dimanapun, kapanpun dan oleh siapapun. Penelitian ini juga menggunakan *Quizwhizzer* untuk membuat media pembelajaran *treasure map* yang mudah digunakan oleh peserta didik maupun guru, namun berfokus pada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi matematika.

Penggunaan permainan edukasi sebagai media pembelajaran menggunakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar ditinjau dari pendapat penelitian dari (N. N. H. M. Faijah, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Quizwhizzer* berbasis teknologi mampu membantu guru dalam menerapkan pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Malik, 2022) yang menyatakan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen, yakni menggunakan *game Quizwhizzer* memperoleh rata-rata 74, 84 meningkat menjadi 83.00 sehingga menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik. Adapun menurut (N. Faijah et al., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran game edukasi menggunakan *Quizwhizzer* layak diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil tinjauan literatur penelitian terdahulu menunjukkan terdapat kebaruan penelitian pada aspek penggunaan media pembelajaran. Peneliti memilih untuk memfokuskan penelitian penggunaan *treasure map* untuk meningkatkan hasil belajar pada kelas tinggi. Kebaruan penelitian tersebut diharapkan mampu berkontribusi terhadap pemahaman dan penggunaan media *treasure map* terhadap peningkatan hasil belajar di kelas tinggi.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian tindakan kelas. Teknik analisis data penelitian yang digunakan yakni analisis kuantitatif deskriptif. Model Penelitian Tindakan Kelas dalam penelitian ini mengadaptasi model Kurt Lewin dalam dua siklus, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini, yaitu siswa kelas 5 yang terdiri dari 28 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Teknik observasi dilakukan sebagai sarana memperoleh data faktor keberhasilan pembelajaran menggunakan media *treasure map* pada hasil belajar matematika materi bangun ruang prisma segi empat. Teknik tes digunakan sebagai sarana memperoleh data pemahaman materi bangun ruang prisma segi empat.

C. Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan 2 siklus yang terdiri dari beberapa tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi). Selanjutnya



peneliti melakukan pengumpulan fakta pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Suko No 363. Dalam kegiatan tersebut, peneliti menemukan bahwa hasil belajar yang paling rendah terletak pada hasil belajar bahasa Indonesia, terlebih lagi berkaitan dengan matematika. Berdasarkan wawancara terhadap guru kelas 5, diperoleh fakta bahwa siswa mengalami gagal memahami konsep soal dan penerapan rumus yang tidak tepat sehingga jawaban pertanyaan yang dituliskan juga tidak tepat. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti membandingkan dengan hasil belajar ulangan harian siswa. Data yang diperoleh dari dokumen tersebut, diperoleh informasi bahwa hasil pra siklus di SD Negeri Suko No. 363 pada tanggal 1 Mei 2024, kemudian ditemukan data nilai mata pelajaran matematika kelas 5 materi volume Bangun ruang prisma segi empat. Hasil pemerolehan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 92 dengan rata-rata kelas 62,25%. Data yang diperoleh dari 28 siswa menyatakan bahwa nilai tuntas sebanyak 32,14% (9 siswa), selain itu adapun nilai tidak tuntas yang diperoleh siswa sebanyak 67,85% (19 siswa) dengan kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran matematika yakni 78. Berdasarkan fakta lapangan bahwa hanya terdapat 9 siswa dari 28 siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat kesenjangan pengetahuan yang terjadi pada siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang prisma segi empat. Perlu diketahui bahwa pendidikan saling terkait dengan kegiatan pembelajaran dan tujuan dari pendidikan sendiri yakni ketika semua peserta didik mampu mencapai hasil belajar yang baik (Rosidah, 2019).

Menyikapi fenomena tersebut, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan hasil belajar menggunakan media *treasur map* pada materi bangun ruang prisma segi empat. Hasil tes siswa pada setiap siklus penelitian ini dapat dilihat pada diagram 1.

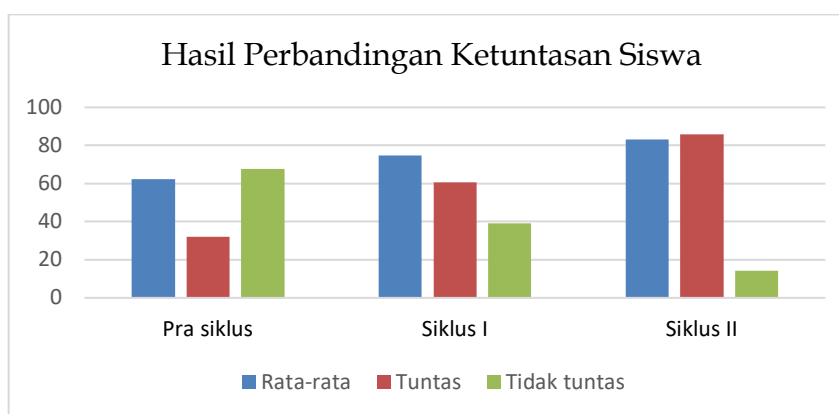


Diagram 1. Hasil perbandingan ketuntasan siswa

Pada tahap perencanaan siklus I dilakukan kegiatan menelaah, menjelaskan, menyelesaikan, menyusun dan menyiapkan materi volume bangun ruang prisma segi empat serta menyiapkan lembar instrumen penelitian dan aktiviras siawa, tes



hasil belajar dan catatan lapangan dalam pembelajaran menggunakan media *treasure map*. Pada siklus I, siswa menggunakan *handphone* pribadi sebagai alat akses media *treasure map* agar memudahkan siswa melakukan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alfiah, (2022) bahwa peningkatan hasil belajar tersebut juga dipengaruhi oleh aktivitas peserta didik selama penerapan media game edukasi berbasis android. Berdasarkan data pada siklus 1, diperoleh fakta perolehan nilai terendah 52 dan nilai tertinggi 95 dengan rata-rata kelas 74,82%. Data tersebut dirinci dengan persebaran, 17 siswa (60,71%) telah mencapai/melewati nilai kriteria ketuntasan minimum. Disamping itu, sebanyak 11 siswa (39,29%) belum mencapai/melewati nilai ketuntasan minimum. Pada tahap ini, telah terjadi peningkatan jumlah ketuntasan belajar yang berimplikasi pada ketuntasan hasil belajar yang semula 9 siswa menjadi 17 siswa. Selain itu, terdapat penurunan jumlah siswa dengan kriteria tidak tuntas, semula 19 siswa menjadi 11 siswa. Sebagai bagian terakhir, peneliti melakukan refleksi dan evaluasi penelitian. Peneliti memperoleh fakta bahwa meningkatnya jumlah siswa yang melampaui kriteria ketuntasan minimum disebabkan antusiasme belajar yang tinggi, pengalaman belajar yang baru, dan konsentrasi belajar yang terjaga. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan Eriska et al., (2023) bahwa game edukasi pembelajaran matematika sehingga dapat memacu semangat peserta didik dan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Di sisi lain, peningkatan tersebut belum mencapai 75% karena gangguan teknis perangkat yang digunakan oleh siswa. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melanjutkan tindakan ke siklus II.

Pada siklus II, peneliti melibatkan guru sebagai observer dan mengganti media belajar menggunakan komputer di ruang computer untuk mengurangi kendala teknis pada siswa. Hal tersebut didasarkan pada pendapat (Audie, 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran yang menghemat waktu serta interaktif saat digunakan. Berdasarkan hasil tes, diperoleh data bahwa jumlah siswa yang telah mencapai/melewati kriteria ketuntasan minimum meningkat menjadi 24 siswa dengan nilai tertinggi sebesar 100 dan jumlah ketuntasan kelas meningkat menjadi 80,71%. Selain itu, jumlah siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar mengalami penurunan menjadi 4 siswa dengan nilai terendah sebesar 62. Berdasarkan data tersebut, ketercapaian hasil belajar kelas telah mencapai kriteria minimum sebesar 75%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini yakni apabila terjadi perubahan skor rata-rata hasil belajar peserta didik, serta terjadi peningkatan jumlah siswa mencapai ketuntasan belajar.

D. Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, penggunaan game *treasure map* berbantuan *Quizwhizzer* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada awal penelitian, hanya terdapat 9 siswa yang telah mencapai/melewati nilai ketuntasan



minimum materi bangun ruang prisma segi empat. Namun, setelah penerapan media *treasure map* pada mata pembelajaran matematika khususnya materi volume bangun ruang prisma segi empat, terdapat peningkatan rerata hasil belajar kelas dengan persentase ketuntasan belajar 60,71% pada siklus I meningkat menjadi 85,71%. Ketuntasan belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dengan adanya penerapan media pembelajaran *Treasure Map* dengan kategori tuntas persentase 60,71% pada siklus I dan meningkat senilai 85,71% pada siklus II. Hasil refleksi pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa peningkatan persentase hasil belajar dipengaruhi faktor konsentrasi, pengalaman belajar, dan antusias belajar siswa. Penelitian ini memberikan kontribusi penting bahwa penggunaan media belajar *treasure map* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar matematika. Selain itu, penerapan media *treasure map* perlu memperhatikan penilaian konsentrasi, pengalaman belajar, dan antusias belajar siswa.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan rasa terima kasih pada seluruh keluarga besar Sekolah Dasar Negeri Suko No 363, dosen pembimbing, dan rekan-rekan mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya.

F. Pernyataan Kontribusi Penulis

FR merupakan mahasiswa prodi pendidikan guru sekolah dasar dalam program PPG Prajabatan menuangkan ide penelitian, menganalisis dan mengumpulkan data serta menyusun artikel. VMR berperan dalam memberikan data yang diperlukan serta membantu keberlangsungan penelitian di kelas. J sebagai dosen pembimbing lapangan yang memantau dan ikut dalam proses validasi penelitian.

G. Referensi

- Adam, S., & Muhammad, T. S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *Jurnal, CBIS*, 3(2). <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Adrian, Qadhil Jafar dan Apriyanti APriyanti. 2019. *Game* Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51-54. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoinfo/article/view/159/0>
- Alfiah, R. (2022). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Sd Melalui Penerapan Game Edukasi Android. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 9(1), 119-132. <https://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/view/2228>
- Arikunto, S. S., & Suhardjono. (2014). *Penetian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5665>



- Ekowati, A. C. D. (2023). Meningkatkan Kemampuan Numerasi Dengan Quizwhizzer: Bermain Sambil Belajar. *Journal For Energetic Youngsters*, 1(2), 140-147.
<http://112.78.41.197/ojs3smagaku/index.php/journey/article/view/24>
- Eriska, D., Aprianti, F., Nurkholis, & Rahayu, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1876-1891. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.877>
- Faijah, N. N. N. H. M. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(1), 122.
<http://phi.unbari.ac.id/index.php/phi/article/view/194/121>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2021). "QuizWhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills". *Multidiscipline International Conference*, 1(1), 455-461.
- Malik, M. T. (2022). Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya pada Siswa MTs Negeri Kota Probolinggo. *Journal of Educational Sciences*, 22(3), 1-130. <https://digilib.uinkhas.ac.id/8276/>
- Meileni, H., Satriadi, I., Oktapriandi, S., & Aprianty, D. (2021). Model Aplikasi Digital Learning Menggunakan Netboard Untuk Pembelajaran Daring. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(3), 525. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v10i3.719>
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133-142.
<http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/110>
- Pradika, L., & Syamsuri, S. (2019). Pengaruh Diskusi Kelompok Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Sikap Dan Hasil Belajar Siswa Smp Di Kota Serang. *TIRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.48181/tirtamath.v1i1.6886>
- Pramuditya, Surya Amani, Muchammad Subali Noto, dan Henri Purwono. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(2), 165-179, <https://jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/919>
- Rosidah, A. (2019). Penerapan Model Think Talk Write untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 277-281. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/258>
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sasmita, A. B., Sapti, M., & Darmono, P. B. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Rme Menggunakan Media Interaktif Quizwhizzer Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 379-386. <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/3121>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko.



Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104–110.
<https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Wahyuningsih, E. S. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublisher.

Yani, I. M., & Ernaningsih, D. (2023). *Pengaruh media pembelajaran game edukasi Quizwhizzer terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Sint . Gabriel Maumere*. 165–177. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpse/article/view/3503>



Copyright © 2024, Author/s

This is an open access article under the CC-BY-SA licence