

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BERBANTUAN QUIZIZZ PAPER MODE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD SEDERAJAT

Detriana Sandria¹, Meldi Ade Kurnia Yusri², Abna Hidayati³, Ulfia Rahmi⁴
^{1, 2, 3, 4} Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Padang, Sumatera Barat, Indonesia
Email: detrianasandria21@gmail.com

Article History

Received: 04-10-2024

Revision: 16-10-2024

Accepted: 19-10-2024

Published: 22-10-2024

Abstract. This study aims to determine the effectiveness of interactive media assisted by quizizz paper mode on student learning outcomes in Thematic Subjects in grade IV elementary school equivalent. This study uses a quantitative approach with the Quasy Experiment type of research. The design of this study uses a type of one group pretest-posttest design. The population in this study is grade IV elementary school students equivalent to sampling using the Purposive Sampling technique. At SDN 01 Koto Tengah Simalanggang with a total of 20 students. The data collection technique is carried out by, namely first conducting an initial test, providing treatment, final test and documentation. The data analysis technique was carried out by comparing pretest and posttest scores using the Wilcoxon Test. The results of the study showed an average score of 70.55 for the pretest while an average score of 83.9 for the posttest. So the data obtained will be analyzed using the Wilcoxon test with decision making if the value of $Asymp.sig < 0.05$, then the hypothesis is accepted, if the value of $Asymp.Sig > 0.05$, then the hypothesis is rejected. Based on the output of "Test Statistics", it is known that $Asymp.Sig (2-tailed)$ is worth 0.000. Because the value of $0.000 < 0.05$ can be concluded that "Hypothesis Accepted" means that there is a difference between the learning outcomes for the pretest and posttest. So it can be concluded that the use of interactive media assisted by paper mode is effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Interactive Media, Learning Outcomes, Quizizz Paper Mode

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media interaktif berbantuan *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Tematik kelas IV SD sederajat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasy Experiment*. Desain penelitian ini menggunakan jenis penelitian *one group pretest-posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yakni siswa kelas IV SD sederajat dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Di SDN 01 Koto Tengah Simalanggang dengan jumlah siswa 20 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan yakni pertama melakukan tes awal, pemberian perlakuan, tes akhir dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan Uji *Wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* 70,55 sedangkan nilai rata-rata *posttest* 83,9. Maka data yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji *Wilcoxon* dengan pengambilan Keputusan jika nilai $Asymp.sig < 0,05$, maka hipotesis diterima, jika nilai $Asymp.Sig > 0,05$, maka hipotesis ditolak. Berdasarkan output "*Test Statistics*" diketahui $Asymp.Sig (2-tailed)$ bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa "Hipotesis Diterima" artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan *paper mode* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Interaktif, Hasil Belajar, *Quizizz Paper Mode*

How to Cite: Sandria, D., Yusri, M. A. K., Hidayati, A., & Rahmi, U. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbantuan *Quizizz Paper Mode* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tematik Kelas IV SD Sederajat. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5 (5), 6284-6292. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i5.1918>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa lepas dan selalu melekat dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan aspek utama terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas, dengan pendidikan mampu menciptakan manusia menjadi individu yang bermanfaat bagi kehidupan. Melalui pendidikan dapat memanusiakan manusia menjadi individu yang bermanfaat baik untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. Oleh karena itu pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, sehingga sesuai dengan tujuan. Keberhasilan suatu bangsa terletak pada mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusianya.

Media pembelajaran merupakan salah satu yang dapat membantu anak dalam meningkatkan perkembangannya pada berbagai aspek, baik pada aspek fisik motorik, bahasa, moral dan lainnya. Menurut Dewi (2017) media pembelajaran memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan perkembangan anak dalam berbagai aspek tersebut karena bagi anak, belajar dilakukan dengan bermain terutama melalui berbagai media yang dapat mempermudah anak dalam proses belajar. Perkembangan teknologi menghasilkan suatu inovasi media pembelajaran yang diantaranya yaitu berupa media interaktif. Media interaktif yang sudah berkembang ini memunculkan model pembelajaran baru terutama bagi anak. Media interaktif sebagai media pembelajaran terutama pada anak tersebut dapat membuat proses belajar juga semakin efektif. Menurut Daryonto (2016) bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberi kesan yang besar dalam bidang media pembelajaran karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Media pembelajaran interaktif telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik.

Ananda et al., (2018) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang memberikan pengalaman belajar bermakna bagi siswa karena mengaitkan beberapa muatan pembelajaran menjadi tema. Pembelajaran tematik dalam prosesnya lebih melibatkan siswa untuk berperan aktif memperoleh pengalaman langsung dengan memahami konsep yang dipelajari dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dipahaminya. Melalui pendekatan tematik, diharapkan akan muncul keterpaduan antara pengalaman sehari-hari dengan pengalaman yang dipelajari oleh siswa. Jika dibandingkan dengan pendekatan konvensional, maka pembelajaran tematik tampak lebih menekankan siswa sebagai pusat aktifitas, yang artinya siswa belajar mandiri, aktif dan kreatif. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran interaktif agar siswa aktif dan ikut serta dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi dengan wali kelas IV di SDN 01 Koto Tengah Simalanggang, diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih belum bervariasi. Pada proses pembelajaran tematik, guru masih menggunakan media konvensional berupa buku dan LKS. Dengan kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat siswa menjadi kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hasil belajar siswa menjadi menurun dan masih dibawah KKM, sedangkan sekolah sudah memiliki fasilitas proyektor, namun tidak dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Tabel berikut menunjukkan nilai ulang harian siswa kelas IV yang memiliki hasil belajar kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil analisis ulangan harian siswa, diketahui bahwa pada hasil belajar 20 siswa belum mencapai KKM. Dengan demikian diperlukan inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Selain mengukur keefektifitasan media pembelajaran interaktif, peneliti juga akan menerapkan proses evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan selama observasi dan wawancara awal, diperlukan Solusi oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang dialami oleh siswa kelas IV di SDN 01 Koto Tengah Simalanggang, maka permasalahan itu dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran interaktif, terkhusus kepada pembelajaran tematik, media pembelajaran tematik sudah banyak dikembangkan oleh pengembang media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif ini sebelumnya sudah di validasi oleh ahli media dan ahli materi dan diuji praktikalitasnya, namun kekurangannya dari media pembelajaran interaktif ini belum diuji efektivitasnya sehingga media yang dikembangkan oleh Budiono belum dapat dikatakan efektif untuk siswa, oleh sebab akan dilakukan pengujian keefektifitasan dari media pembelajaran interaktif tersebut.

Quizizz baru-baru ini mengembangkan fitur baru untuk menjaga kegiatan pembelajaran tetap menarik. Fitur *Quizizz paper mode* sangat berguna bagi guru untuk melakukan pembelajaran *offline* atau tatap muka. Selain itu, fitur ini membantu siswa tanpa *smartphone*, *laptop*, dan data internet karena gurulah yang berperan sebagai operator. Selama pembelajaran, guru akan memberikan siswa *Quizizz* berbentuk kertas yang dicetak. Kemudian siswa harus memutar kertas untuk menunjukkan jawaban mereka untuk berpartisipasi. Dengan demikian, siswa dapat terlibat dalam pembelajaran sementara kertas-kertas tersebut dipindai dan ditampilkan oleh guru baik di *proyektor* maupun hanya di *laptop* guru. Penelitian ini bertujuan

untuk mengetahui efektivitas media interaktif berbantuan *quizizz paper mode* terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Tematik kelas IV SD sederajat.

METODE

Metode kuantitatif digunakan oleh peneliti adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif untuk memperoleh Gambaran tentang proses pembelajaran. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode *quasy experiment*. Penelitian ini menggunakan desain *quasy experiment pre-experimental design* dengan model desain *One Grub Pretest Posttest Design*. Digunakan desain ini karena terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 1. Desain penelitian

| <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O1 | X | O2 |

Keterangan:

O1 : Tes awal sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

O2 : Tes akhir setelah diberikan perlakuan

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 01 Koto Tangah Simalanggang tahun ajaran 2024/2025, dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas. Jumlah dan karakteristik populasi membentuk sampel, maka peneliti dapat menggunakan sampel dari populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel yang dilakukan adalah teknik *Purposive Sampling*, yaitu metode pemilihan sampel yang dilakukan secara sengaja dan strategis berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan penelitian. Dalam *purposive sampling*, peneliti memilih individu atau unit yang dianggap paling cocok untuk memberikan informasi yang dibutuhkan dalam konteks penelitian.

Tabel 2. Sampel penelitian

| No | kelas | Jumlah Siswa |
|----|-------|--------------|
| 1. | IV A | 20 |
| | Total | 20 |

Kualitas instrumen penelitian terkait dengan validitas dan reliabilitas instrumen, dan kualitas teknik pengumpulan data terkait dengan ketepatan teknik pengumpulan data. Jika instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan data, maka instrumen tersebut belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel (sugiyono, 2017). Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu soal tes. Dalam penelitian ini tes yang digunakan berupa tes awal (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Tes ini terdiri dari 20 butir soal, Dimana soal yang valid ada 15 butir. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa dan membuktikan apakah penggunaan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini sangat penting karena salah satu asumsi dalam pengujian statistic adalah data harus berdistribusi normal. Pada uji normalitas ini digunakan uji *Liliefors* yang dikemukakan pada teknik analisis data.

Jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka data berdistribusi tidak normal.

Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas *pretest* dan *posttest* diperoleh L_{hitung} dan L_{tabel} pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 20$ seperti tabel berikut:

Tabel 3. Hasil uji normalitas data

| Tes | SD | N | L_{hitung} | L_{tabel} | Keterangan |
|-----------------|----------|----|--------------|-------------|--------------|
| <i>Pretest</i> | 13,10876 | 20 | 0,5564 | 0,190 | Tidak normal |
| <i>Posttest</i> | 11,61623 | 20 | 0,5823 | 0,190 | Tidak normal |

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan teknik *Liliefors*, ditemukan bahwa hasil *pretest* mempunyai L_{hitung} 0,5564 sedangkan L_{tabel} dengan $N = 20$ adalah 0,190 untuk taraf signifikan $\alpha 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* data berdistribusi tidak normal. Pada hasil tes *posttest* ditemukan data L_{hitung} 0,5823 sedangkan L_{tabel} dengan $N = 20$ adalah 0,190 untuk taraf signifikan $\alpha 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi tidak normal. Karena data yang dimiliki tidak normal, maka selanjutnya akan diuji dengan *Wilcoxon*.

Hasil Uji Homogenitas

Setelah pengujian normalitas dilanjutkan dengan pengujian prasyarat yang kedua yaitu pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas dengan menggunakan teknik komparasional (membandingkan). Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varian hasil *pretest* dan *posttest* setelah perlakuan sama atau berbeda. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. *Test of homogeneity of variance*

| | | Levene | df1 | df2 | Sig. |
|---------|--------------------------------------|-----------|-----|--------|-------|
| | | Statistic | | | |
| hasil | Based on Mean | 0,095 | 1 | 38 | 0,760 |
| belajar | Based on Median | 0,004 | 1 | 38 | 0,948 |
| | Based on Median and with adjusted df | 0,004 | 1 | 33,106 | 0,948 |
| | Based on trimmed mean | 0,087 | 1 | 38 | 0,770 |

Berdasarkan hasil pengujian homogenitas yang dapat dilihat pada tabel di atas signifikansi yang diperoleh yaitu 0,760. Berarti dapat disimpulkan bahwa data tes *pretest* dan *posttest* homogen dengan nilai signifikansi $0,760 > 0,05$.

Hasil Uji Wilcoxon

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji *Wilcoxon*. Uji *Wilcoxon* bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata antara dua sampel yang saling berpasangan. Uji *Wilcoxon* digunakan sebagai alternatif dari uji *paired sample T-test* jika data tidak berdistribusi tidak normal, karena *Wilcoxon* merupakan bagian dari statistik *non-parametrik*. Maka dalam uji *Wilcoxon* ini tidak diperlukan data penelitian yang berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil uji *Wilcoxon*

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-----------------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| kelas - hasil belajar | Negative Ranks | 0 ^a | 0,00 | 0,00 |
| | Positive Ranks | 17 ^b | 9,00 | 153,00 |
| | Ties | 3 ^c | | |
| | Total | 20 | | |

a. kelas < hasil belajar
b. kelas > hasil belajar
c. kelas = hasil belajar

Negative ranks atau selisih (*negative*) antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest* adalah 0 baik itu pada N, *Mean Rank*, maupun *Sum of Rank*. Nilai 0 ini menunjukkan tidak adanya

penurunan dari nilai *pretest* ke nilai *posttest*. Pada positif ranks atau selisih positif antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, pada tabel di atas terdapat 17 data positif (N), yang artinya ke-17 siswa mengalami peningkatan hasil belajar menggunakan media interaktif dari nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata peningkatan tersebut sebesar 9,00, sedangkan jumlah ranking posting sebesar 153,00. *Ties* adalah kesamaan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada tabel di atas nilai *Ties* adalah 3, sehingga dapat dikatakan ada nilai yang sama antara *pretest* dan *posttest*. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Wilcoxon* jika nilai *Asymp.Sig* < 0,05 maka hipotesis diterima, jika nilai *Asymp.Sig* > 0,05 maka hipotesis ditolak.

Tabel 6. Hasil uji hipotesis

| | kelas - hasil belajar |
|-------------------------------|-----------------------|
| Z | -3.630 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | 0,000 |
| a. Wilcoxon Signed Ranks Test | |
| b. Based on negative ranks. | |

Berdasarkan output “*Test Statistics*” diketahui *Asymp.Sig* (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbantuan *paper mode* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DISKUSI

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik dalam aspek pengetahuan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar *pretest* rata-rata nilai siswa 70,55. Sedangkan pada *posttest* rata-rata nilai siswa adalah 83,9. Ini berarti ada peningkatan sebesar 13,35. Berdasarkan hasil penelitian di atas, pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan proses pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran interaktif. Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa (Saputra, 2023). Temuan penelitian lainnya juga mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu guru dalam menyajikan materi dengan cara menyenangkan (Oktaviani, 2023). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa, tidak hanya bergantung kepada media pembelajaran yang digunakan, namun guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, mulai dari mengenali karakter siswa, menentukan media pembelajaran yang cocok dan menentukan proses evaluasi yang cocok untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang telah diberikan kepada siswa. semua komponen tersebut saling bergantung kepada peningkatan hasil belajar siswa, hal ini dikatakan media interaktif tidak dapat berdiri sendiri untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbantuan *quizizz paper mode* efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran tematik kelas IV sederajat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil deskripsi data, analisis data, dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab 4, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif lebih tinggi dari pada yang tidak menggunakan media interaktif. Hal ini dilihat dari uji Wilcoxon yaitu berdasarkan output “*Test Statistics*” diketahui Asymp.Sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa “Hipotesis Diterima” artinya ada perbedaan antara hasil belajar untuk *pretest* dan *posttest*. Penggunaan media interaktif berbantuan *paper mode* efektif terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Tematik kelas IV SD, dengan demikian hipotesis penelitian (H_a) diterima.

REFERENSI

- Ade Heryana. (2013). *Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif*, Universitas Esa Unggul.
- Aliana dkk (2020). Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial; Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal sosial*.
- Alisman, A. (2014). Analisis Efektifitas dan Efisiensi Manajemen keuangan di Aceh Barat. *Jurnal Ekonomi dan Kebijakan Publik Indonesia*, 1(2), 48-54.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)/Suharsmi Arikunto*. Bumi Aksara.
- Amornchewin, P. (2020). *Utilizing Quizizz for Interactive Learning: Enhancing Student Engagement and Assessment*. *Journal of Educational Technology*, 15(3), 45-58.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & P, S. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.
- Heryana, (2020). *Hipotesis Dalam Penelitian Kuantitatif*. Universitas Esa Unggul.
- Karmila, dkk (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Journal on Education*, 5(4), 14636-14643.
- Magdalena, dkk (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*.

- Miarso, Yusuf. (2004). *Media Pembelajaran: Tuntunan untuk Merancang dan Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Nia Nur'aeni dkk. (2021). Penggunaan Metode Problem Solving Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas IX di MTS Negeri 4 Karawang. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. 528–529.
- Noviyanti, G. V. (2020). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 274–282.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. OSF Preprints, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*.1–7.