
**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA GAME
WAYGROUND PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IX
MTsN 1 PROBOLINGGO**

Ika Rizqiyanti^{1*)}, Moh Syadidul Itqan²⁾, Babun³⁾

^{1,2)} Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia

³⁾ MTs Negeri 1 Probolinggo, Indonesia

*Corresponding author

Email: ikarizqiyanti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to test the application of Wayground game media to improve student learning outcomes in Mathematics. The material on the flat-sided solid shapes of cuboids and cubes is the focus of this study, which is studied by grade IX students at MTs Negeri 1 Probolinggo in the odd semester of the 2025/2026 academic year. This study is a Classroom Action Research. The data analysis techniques used are quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of observations in the learning process are discussed as qualitative data while the results of student tests are discussed as quantitative data. This study shows an increase in the learning outcomes of grade IX students of MTs Negeri 1 Probolinggo in Mathematics subjects on the material of flat-sided solid shapes of cubes and cuboids. This is indicated by an increase in the average score from 49.57 to 67.57 in cycle I and an increase to 80.14 in cycle II. The researcher concluded that learning using Wayground game media is able to improve learning outcomes in Mathematics subjects on fractions for grade IX students of MTs Negeri 1 Probolinggo.

Keywords : *increased learning outcomes; Wayground game media; mathematics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menguji penerapan media game Wayground untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Matematika. Materi bangun ruang sisi datar balok dan kubus menjadi fokus dalam penelitian ini yang dipelajari peserta didik kelas IX di MTs Negeri 1 Probolinggo pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini berjenis Penelitian Tindakan Kelas. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil observasi pada proses pembelajaran dibahas sebagai data kualitatif sedangkan hasil tes siswa dibahas sebagai data kuantitatif. Penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Hal ini ditunjukkan dengan adanya meningkatnya nilai rata-rata 49,57

menjadi 67,57 pada siklus I dan meningkat menjadi 80,14 pada siklus II. Peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *media game Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi pecahan siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo.

Kata Kunci : Matematika, Media Game Wayground, Peningkatan Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga Negara, seperti yang tercantum dalam UUD Pasal 31 Ayat 1: “Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan.” Pendidikan yang baik dapat diwujudkan melalui pembelajaran yang berkelanjutan. Belajar dan pembelajaran adalah dua istilah yang selalu menjadi satu kesatuan. Menurut (Sopian, 2016), Dalam kegiatan belajar mengajar guru merupakan pemegang peran yang sangat penting, guru yang memiliki tugas dan tanggung jawab, merencanakan dan melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran yaitu ketika komunikasi terjalin antara guru dan siswa, sehingga menentukan nilai siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk melaksanakan proses pembelajaran, maka diperlukan siswa yang belajar dan seorang pendidik yang berperan sebagai perancang, pelaksana, fasilitator, mentor dan evaluator. Proses Pendidikan adalah satu pilar utama yang harus diperkuat untuk kemajuan bangsa (Majda, Fahmi, Beru, 2020). Interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya dapat diartikan sebagai proses belajar (Dr. Rusman, 2017). Menurut (Latifah et al., 2020) terdapat tiga tingkatan bagi individu untuk mendapatkan pengalaman belajar, yaitu: (1) pengalaman yang diperoleh setiap individu melalui penggunaan benda konkret; (2) interaksi dengan benda; (3) penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaruh dunia global membawa kemajuan dalam segala aspek kehidupan terutama dalam IPTEK. Dunia digital membuat perubahan tatanan kehidupan serba cepat (Danuri, 2019). Mulai dari kalangan orang dewasa hingga anak-anak kian terampil dalam menggunakan teknologi. Dengan demikian, penggunaan teknologi menjadi kebutuhan sangat penting bagi kehidupan masyarakat. Kemajuan ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terutama dalam dunia pendidikan. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam proses maupun kegiatan

pembelajaran yang jauh lebih menarik bagi generasi z. interaksi dengan guru tidak hanya dapat dilakukan dengan cara tatap muka melainkan dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat dan aplikasi tertentu agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam lingkungan sekolah setiap warga sekolah memiliki hak dan kewajiban masing-masing. Salah satu hak siswa adalah mendapatkan pengajaran. Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari oleh siswa. Fungsi matematika adalah untuk menyatakan hubungan kuantitatif keruangan yang bersifat simbolis (MZ, 2013). Melalui pembelajaran matematika diharapkan siswa dapat memiliki kemampuan dan keterampilan berpikir kritis, sistematis, dan logis untuk memecahkan permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian besar siswa, Matematika menjadi mata pelajaran yang paling menakutkan dan membosankan karena mereka tidak mengetahui apa manfaat dan tujuan mempelajari matematika. Pelajaran Matematika cenderung kurang diminati siswa karena pembelajaran yang disampaikan terlalu monoton sehingga tidak menyenangkan bagi siswa. Permasalahan tersebut perlu adanya solusi dengan menyajikan inovasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa terkhusus ketika belajar matematika. Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah aplikasi yang sudah tersedia (Shalikhah, 2017). Tugas guru abad 21 yang dikenak "*melek*" teknologi saat ini tidak hanya berperan sebagai pengajar saja melainkan juga harus menjadi manajer belajar (Rusman, 2012). Oleh karena itu, seorang guru dituntut untuk dapat menyediakan layanan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah merupakan tanggung jawab guru sebagai pendidik. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adaah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat dilihat dari berhasil atau tidaknya dalam mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan satuan pendidikan (Salsabila et al., 2020).

Berkembangnya kemajuan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meminimalisir rasa bosan karena sistem pembelajaran yang monoton (Suyono S. a., 2022). Pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien merupakan salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa Matematika siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo dengan menggunakan media *Media game Wayground*. Menurut (Mulyati Sri, 2020), mengatakan bahwa *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi *game* yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. *Quizizz* dan *Wayground* merupakan media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game-based learning*) yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa. Media seperti ini sejalan dengan pendapat (Prensky, 2003) yang menyatakan bahwa *game-based learning* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong siswa untuk terlibat aktif, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Pada dasarnya, *Wayground* memiliki fungsi serupa dengan *Quizizz*, yaitu sebagai sarana evaluasi dan pembelajaran berbasis kuis daring. Namun, *Wayground* merupakan versi yang telah diperbarui dan dikembangkan dari *Quizizz*, dengan tampilan antarmuka yang lebih menarik, fitur interaktif yang lebih beragam, serta sistem penilaian yang lebih adaptif terhadap capaian siswa. Dengan demikian, *Wayground* dapat dipandang sebagai bentuk penyempurnaan dari *Quizizz* yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, dimana siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi peserta aktif dalam membangun pemahamannya melalui aktivitas interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Rusman, 2012).

Berdasarkan hasil observasi wawancara Hasil belajar matematika siswa kelas IX MTSN 1 Probolinggo masih harus ditingkatkan, karena masih belum semua siswa dapat mencapai KKM. Hasil belajar tersebut tidak terlepas dari faktor penyebab kurang maksimalnya hasil belajar matematika siswa di kelas tersebut. Selama mengikuti proses pembelajaran siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Saat guru memberikan pertanyaan siswa cenderung tidak menanggapi. Beberapa siswa juga terlihat menguap mengantuk dan tidak fokus memperhatikan penjelasan dari guru. Hal tersebut mengakibatkan informasi pelajaran yang diberikan

oleh guru tidak tersampaikan dengan baik, hingga akhirnya siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas tes evaluasi yang diberikan guru.

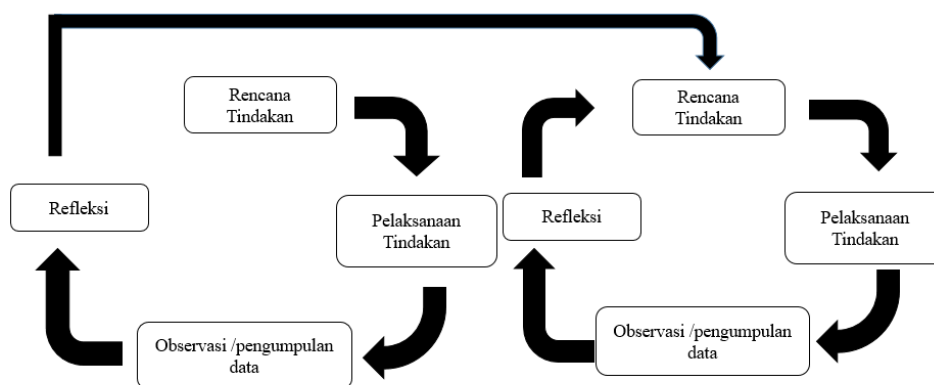
Penelitian ini merujuk pada penelitian terdahulu yang relevan seperti yang di sampaikan (Mulyati Sri, 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP 2 Bojonegara”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%.

Menurut (Dermawan et al., 2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata pada siklus I sebesar 63% dan siklus II sebesar 78%.

Menurut (Handayani et al., 2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal”. Hasil penelitian ini yaitu terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata pada siklus I sebesar 62,50% dan siklus II sebesar 75,35%. Penelitian ini membuktikan bahwa Quizizz dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Persamaan antara penelitian yang relevan di atas dengan penelitian ini terletak pada variabel hasil belajar siswa serta penggunaan *Media game Quizizz* sebagai stimulus.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas adalah salah satu kegiatan ilmiah yang ditulis secara terstruktur dengan menggunakan bahasa ilmiah untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemukan guru (Wina, 2016). Penelitian Tindakan Kelas juga dapat digunakan untuk menyempurnakan atau memperbaiki praktik mengajar di kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart. Menurut (Kusumah, 2010) ada dua siklus yang dilakukan dalam penelitian dimana setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Berikut penjelasan alur pelaksanaan tindakan kelas dalam penelitian yang digambarkan oleh Kemmis dan Mc Taggart



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan di dalam kelas untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar (Sri Astutik et al., 2021). Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Aliyyah et al., 2021).

Subjek penelitian dalam hal ini adalah siswi-siswi kelas kelas XI G MTs Negeri 1 Probolinggo tahun pelajaran 2025/2026 berjumlah 35 siswi perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Pemilihan subjek penelitian ini didasarkan pada motivasi belajar khususnya pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa menyebabkan hasil belajar siswa juga belum maksimal sehingga perlu adanya peningkatan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang kubus dan balok dengan menggunakan media game wayground. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan, mulai bulan Agustus sampai dengan bulan Oktober 2025.

Teknik pengumpulan data yaitu tes berupa soal pilihan ganda tentang materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok KD 3.4 Soal evaluasi diberikan kepada siswa dalam bentuk Media game Wayground yang dapat diakses oleh siswa secara online. Pelaksanaan observasi dengan pemberian angket kepada siswa untuk mengukur dan mengetahui sejauh mana game Wayground ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data tentang motivasi dan hasil belajar siswa saat mengikuti

kegiatan pembelajaran diperoleh melalui lembar kuesioner. Lembar kuesioner dibagikan kepada siswa pada akhir siklus. Didalam angket tersebut untuk mengukur jawaban siswa menggunakan Skala Likert. Berikut adalah skor dari Skala Likert tersebut:

Tabel 1. Ketentuan Skor

Pilihan Jawaban	Pertanyaan Motivasi	Pertanyaan Hasil belajar
Sangat Setuju	4	4
Setuju	3	3
Tidak Setuju	2	2
Sangat Tidak Setuju	1	1

Berdasarkan tabel 1 pada pernyataan positif, nilai 4 untuk siswa yang menjawab sangat setuju, nilai 3 siswa yang menjawab setuju, nilai 2 untuk siswa yang menjawab tidak setuju, dan nilai 1 untuk siswa yang menjawab tidak setuju.

Hasil tes yang diperoleh pada akhir setiap siklus kemudian diolah untuk dicari nilai rata-ratanya. Setelah diketahui nilai rata-ratanya, kemudian dibandingkan dengan rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal sebelum diberikan tindakan. Hal ini dilakukan guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Rumus menghitung rata-rata kelas

$$\text{Rata - rata kelas} = \frac{\text{Jumlah nilai siswa}}{\text{Banyak siswa}}$$

Jumlah persentase kelas dengan cara sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa}}{\text{Banyak siswa}} \times 100\%$$

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu apabila nilai hasil tes siswa pada ranah kognitif sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan yaitu ≥ 70 .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2×45 menit. Pembelajaran yang diberikan adalah pembelajaran tematik namun peneliti berfokus pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok.

Tes evaluasi diberikan kepada siswa pada akhir setiap siklusnya dengan memanfaatkan *media game wayground*. Dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Dari hasil akumulasi nilai kuesioner diperoleh hasil peningkatan motivasi belajar siswa. Pada kondisi awal rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 56 termasuk dalam kategori rendah. Pada siklus I rata-rata motivasi belajar menjadi 67 dalam kategori sedang kemudian terjadi peningkatan pada siklus II menjadi 82 dalam kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah diberikan tindakan dengan menggunakan *media game Wayground*. Berikut adalah tabel hasil motivasi belajar siswa pada kondisi awal, siklus I hingga siklus II:

Tabel 2. Rata-rata Motivasi Belajar

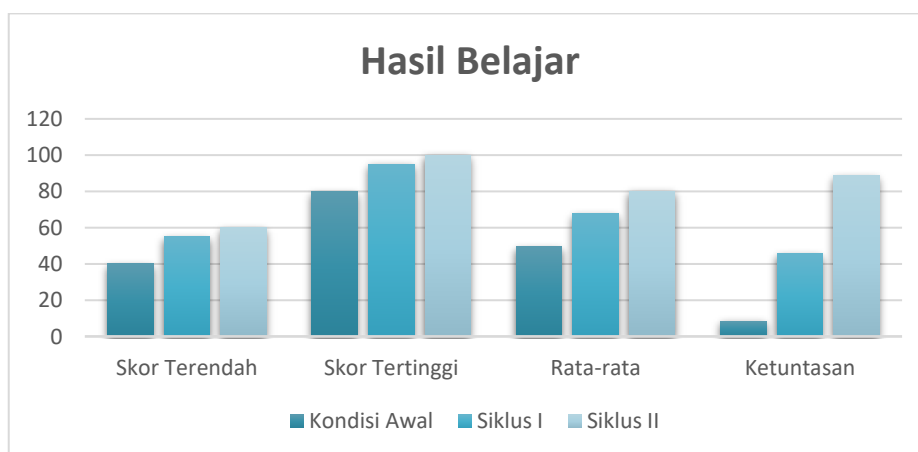
Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
56	67	82
Rendah	Sedang	Tinggi

Berdasarkan tabel 2, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa *Media game Wayground* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar. Dari data motivasi belajar, motivasi siswa meningkat pada saat digunakannya *Media game Wayground* dalam kegiatan pembelajaran. Siswa sangat berantusias mengerjakan soal yang diberikan dalam bentuk *game* dan berusaha untuk memperoleh skor tertinggi diantara teman-temannya yang lain. Siswa yang biasanya mengantuk dan tidak memperhatikan ketika kegiatan belajar mengajar pun sangat antusias ketika pelaksanaan pembelajaran berbasis *game*. Dengan meningkatnya motivasi siswa hal ini juga mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. *Media game Wayground* lebih memudahkan siswa dalam memahami soal bangun ruang kubus dan balok dengan adanya fitur-fitur yang bisa ditambahkan untuk melengkapi soal seperti gambar ataupun video. Hasil pengerjaan soal kurang maksimal pada soal yang berkaitan klasifikasi bangun ruang jika tidak disertai dengan gambar siswa cenderung bingung. Dengan demikian, penggunaan *Media game Wayground* sangat memudahkan siswa dalam memahami

soal. Soal yang dirasa sulit akan terasa mudah dan menyenangkan untuk dikerjakan. Berikut adalah tabel hasil belajar siswa:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa			
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II
Skor Terendah	40	55	60
Skor Tertinggi	80	95	100
Rata-rata	49,57	67,57	88,57
Ketuntasan	8,51%	45,71%	88,57%
	3 Siswa	16 Siswa	31 Siswa

Dari tabel 3 Hasil Belajar Siswa, menunjukkan bahwa pada kondisi awal siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal ada 3 siswa. Kemudian pada siklus I menjadi 16 siswa dan meningkat menjadi 31 siswa pada siklus II. Di bawah ini adalah diagram hasil belajar siswa:



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar Siswa

Gambar diagram diatas menunjukkan rata-rata hasil belajar pada kondisi awal sebesar 49,57 dan mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 67,57 kemudian siklus II menjadi 88,57%. Dengan catatan siswa yang nilai nya diatas KKM pada saat pre-test sejumlah 3 orang dan pada siklus I mengalami peningkatan menjadi 16 siswa kemudian pada siklus II hanya 4 orang yang nilainya dibawah KKM.

Hasil penelitian di atas membuktikan bahwa terdapat peningkatan untuk variable hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh Evendi Mulyati dalam penelitiannya yang berjudul “MATHEMATICS LEARNING WITH QUIZZ GAME MEDIA TO IMPROVE

MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF SMP 2 BOJONEGARA”, Dermawan Ramadhan dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, dan Handayani dalam penelitiannya yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran *Media game Wayground* merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis internet yang memungkinkan diketahui penguasaan masing-masing materi dan peserta secara online serta dapat disimpan dalam aplikasi, kekurangan pembelajaran menggunakan *Wayground* adalah tergantung jaringan internet ditempat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat banyak manfaat dan kelebihan pembelajaran menggunakan aplikasi *Wayground* sehingga perlu dikembangkan lagi baik pelajaran matematika maupun bidang studi yang lain. Berdasarkan kesimpulan metode penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 2 pertemuan dengan hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan *Media game Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *pre test* sebesar 49,57 dengan persentase ketuntasan 8,51% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 3 siswa. Pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 67,57 dengan persentase ketuntasan 45,71% dan jumlah siswa yang lulus KKM sebanyak 16 siswa, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 80,14 dengan persentase 88,57% dan jumlah siswa lulus KKM 31 siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif baru bagi pihak sekolah maupun semua guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian hasil belajar siswa juga akan semakin meningkat. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil tes dan

observasi terhadap pembelajaran Matematika dengan menggunakan *Media game Wayground*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media game Wayground* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sisi datar siswa kelas IX MTs Negeri 1 Probolinggo.

REFERENSI

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Danuri, M. (2019). Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2), 116–123. <https://doi.org/10.53845/infokam.v15i2.178>
- Dermawan, D. A., Ramadhan, A., Islam, U., Sumatera, N., & Medan, U. (2024). 1, 2, 4(2), 381–390.
- Handayani, I. G. A., Dewi, N. W. D. P., & Yasna, I. M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Pembelajaran dengan Quizizz di SMA Negeri 1 Abiansemal. *Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 66–73.
- Latifah, L., Ngilimun, N., Andi Setiawan, M., & Haji Harun, M. (2020). Kecakapan Behavioral Dalam Proses Pembelajaran PAI Melalui Komunikasi Interpersonal. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(2), 36–42. <https://doi.org/10.33084/bitnet.v5i2.1747>
- Kusumah, W. a. (2010). Mengenal penelitian tindakan kelas. *Jakarta: PT Indeks*.
- Majda, Fahmi, Beru, F. (2020). LITERASI HAK ASASI MANUSIA DALAM KURIKULUM PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI PERGURUAN TINGGI (Human Rights Literacy in the Curriculum of Citizenship Education in Indonesia Higher Education) Majda El Muhtaj ; M . Fahmi Siregar ; Reh Bungana Beru PA ; Fazli. *Ham*, 11, 369–386.
- Mulyati Sri, H. E. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALACRITY: Journal of Education*,

- 03(01), 381–390. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v4i2.363>
- MZ, Z. A. (2013). Perspektif Gender Dalam Pembelajaran Matematika. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 12(1), 15. <https://doi.org/10.24014/marwah.v12i1.511>
- Prensky, M. (2003). *Digital Game-Based Learning*. 1(1), 1–4.
- Rusman, D. (2012). Model-model pembelajaran. *Raja Grafindo, Jakarta*.
- Rusman, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. PrenadaMedia.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Sopian, A. (2016). Manajemen Komunikasi Digital Terkini. Penerbit Insania. *Raudhah Proud To Be Professionals : Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1), 88–97.
- Sri Astutik, Subiki, & Singgih Bektiarso. (2021). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru SMAN Panarukan Situbondo. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 54–62. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i1.5>
- Suyono, S. (2022). Optimalisasi Power Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 185--189.
- Wina, S. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
-