

Gamifikasi dalam Pendampingan Belajar Mata Pelajaran Matematika

Ratna Mustika Dewi¹, Chandra Dewi Kurnianingtyas², Indah Sepwina Putri³
Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Jln. Babarsari No.43 Yogyakarta^{1,2,3}
Email: chandra.dewi@uajy.ac.id

Received 1 June 2024; Revised: 25 June 2024; Accepted for Publication 26 June 2024; Published 30 June 2024

Abstract—An important aspect of human life to get a better life is education. At the primary, secondary, and upper education levels, math is one of the subjects that is believed to be an important branch of science. However, math lessons often require more effort for some children to learn. So, the Santo Mikael Parish Adisutjipto Air Force Base and the community service team from TI UAJY worked together to organize learning assistance activities for Mathematics subjects for elementary to high school students so that students would become more understanding and enthusiast to learn math. The activities are designed with discussions and direct teaching every week, with a two-hours duration and a total of 8 meetings. The team started the initial five meetings with conventional teaching methods according to students' needs for assignments and material they did not yet understand. Furthermore, the last three meetings applied the gamification concept with the Quizizz platform, where students were asked to answer questions together continuously and involving the entire class. The results show that in the initial part of conventional teaching, students seemed active in asking questions and discussing with other students from different schools. However, after the gamification, students seemed increasingly enthusiastic about answering questions, and even engaged to work on more advanced questions. Through gamification, students could effectively recall what they have learned during the previous meetings.

Keywords — gamification, math, study

Abstrak—Salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik ialah pendidikan. Pada jenjang pendidikan dasar, menengah dan atas, salah satu pelajaran yang diyakini sebagai cabang ilmu yang penting ialah matematika. Namun, seringkali pelajaran matematika membutuhkan usaha yang lebih banyak untuk dipelajari oleh beberapa anak. Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto dan tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta bekerja sama menyelenggarakan kegiatan pendampingan belajar mata pelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas agar para siswa menjadi lebih paham dan semangat dalam belajar matematika. Kegiatan dirancang dengan diskusi dan pengajaran langsung setiap minggunya dengan durasi 2 jam dan total 8 kali pertemuan. Tim mengawali 5 pertemuan awal dengan metode pengajaran konvensional sesuai kebutuhan siswa akan tugas dan materi yang belum dimengerti. Selanjutnya, 3 pertemuan terakhir diisi dengan metode pengajaran menggunakan penerapan konsep gamifikasi dengan platform Quizizz, dimana siswa diajak untuk secara bersama-sama menjawab soal yang berkesinambungan dan melibatkan semua kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa pada bagian awal pengajaran konvensional, siswa terlihat aktif dalam bertanya dan berdiskusi dengan siswa lain yang berbeda sekolah. Sementara pada bagian penerapan gamifikasi, siswa terlihat semakin antusias dalam menjawab pertanyaan dan bahkan mencoba mengerjakan soal yang lebih

advanced. Melalui gamifikasi, siswa secara efektif mampu untuk me-recall apa yang sudah dipelajari selama pertemuan yang lalu.

Kata Kunci—gamifikasi, matematika, edukasi, pelayanan masyarakat

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok bagi setiap individu. Dengan demikian pemerintah Indonesia mewajibkan warga negaranya untuk dapat memperoleh hak pendidikan selama 12 tahun sesuai dengan UUD 1945 Pasal 31 Ayat (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan dan Ayat (2) Setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Menurut Ki Hajar Dewantara, mendidik merupakan suatu proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak supaya mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Pendidikan nasional bertujuan untuk dapat mengembangan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Tujuan ini mendasari perlu adanya peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Metode peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melakukan pembaruan dalam proses belajar mengajar [6]. Inovasi pembelajaran merupakan salah satu metode yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dari anak. Metode yang tepat sasaran dapat meningkatkan minat anak terhadap belajar dan hasil dari pembelajaran. Aktivitas yang menarik seperti games, yang saat ini banyak diminati siswa dapat menunjang aktivitas pembelajaran

Media interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Dapat dilihat dapat membantu juga dalam pemahaman konsep, prestasi belajar dan kemampuan berfikir kritis. Media Interaktif juga berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan minat peserta pembelajaran karena tampilannya yang menarik [16]. Penggunaan quizizz dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan rata-rata kenaikan siklus sebesar 44.10%. Dalam pengimplementasi penggunaan quizizz juga menunjukkan hasil belajar siswa kelas III SD dilihat dari nilai siswa sebelum dan setelah penggunaan quizizz [2]. Pembelajaran Matematika di kelas VI SD dengan menggunakan sistem *Problem Based Learning* dengan bantuan aplikasi quizizz dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan operasi hitung campuran. *Problem Based Learning* dapat dijadikan salah satu pilihan dari beberapa metode pembelajaran yang ada, dimana metode ini terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui kerjasama,

berkreasi, bertindak aktif, bertukar informasi, mengeluarkan pendapat, bertanya, berdiskusi, dan berargumentasi [3].

Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut dan menciptakan perubahan tingkah laku bagi peserta didik. Salah satu hasil dari suatu pembelajaran adalah hasil belajar yang digunakan sebagai tolak ukur terhadap tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan penghitungan dengan normalitas data pretest dan posttest menunjukan jika menggunakan media game quizizz mampu meningkatkan keefektifan terhadap hasil belajar siswa kelas V. Metode yang digunakan yaitu pengumpulan data yang berupa observasi, dokumentasi dan tes [4].

Metode dengan tindakan kelas juga dilakukan pada SD kelas III, hasil menunjukkan jika penggunaan quizizz mampu peningkatan kemampuan pemecahan masalah dan hasil belajar matematika siswa. Pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang baik untuk dijadikan media pembelajaran karena mampu merangsang komponen visual dan verbal. Penggunaan aplikasi quizizz yang lebih menyenangkan dapat menciptakan motivasi belajar matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah serta pengoptimalan pemahaman siswa dengan alat peraga saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa lebih mudah dalam menguasai materi [5].

Hal tersebut dikarenakan siswa sudah memiliki minat yang tinggi terhadap games. Hal tersebut dapat menarik minat belajar siswa dengan inovasi belajar yang di sisipkan dalam suatu *games*. Beberapa kegiatan penunjang pembelajaran juga dapat digunakan seperti aplikasi *kahoot*, *quizizz*, dan lain sebagainya. Beberapa penelitian maupun pengabdian masyarakat menyatakan bahwa gamifikasi sangat bermanfaat untuk membantu memahami pelajaran [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9], [10], [11], [12], [13].

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Kegiatan pendampingan belajar menerapkan inovasi pembelajaran yang menarik sehingga memberikan kebermanfaatan untuk siswa yang berada dalam Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Pelatihan ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah atas yang berada dalam Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Harapannya dengan adanya kegiatan ini dapat meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa.

Proses pendampingan akan dilaksanakan untuk mata pelajaran Matematika. Dalam proses pendampingan, siswa akan diajak mendapatkan pengalaman suatu inovasi pembelajaran menarik melalui gamifikasi, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika. Inovasi pembelajaran yang dimaksud yaitu berupa pengalaman belajar yang disesuaikan dengan minat siswa sesuai umurnya seperti halnya games dan diskusi kelompok, sehingga siswa tidak jenuh dalam belajar matematika. Materi yang ditawarkan akan di buat sedemikian hingga siswa dapat memahami materi secara keseluruhan dalam waktu tertentu. Lingkungan yang menunjang kualitas belajar dapat ditinjau dari lingkungan belajar, lingkungan sosial budaya, dan lingkungan alam.

Inovasi belajar yang tepat guna diharapkan mampu meningkatkan kualitas lingkungan belajar siswa.

II. METODE PENGABDIAN

Pendekatan yang digunakan sebagai solusi dalam upaya untuk penyebaran informasi terhadap masyarakat adalah Pelatihan “Gamifikasi dalam Pendampingan Belajar Mata Pelajaran Matematika” pada siswa sekolah dasar sampai sekolah menengah atas dari Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran perlu diterapkan untuk mengakomodasi kebutuhan dan daya belajar siswa di abad milenial ini [4]. Retensi siswa atau daya tangkap siswa dipengaruhi oleh aktivitas belajar oleh pengajar, faktanya siswa hanya dapat menyerap 5% materi pembelajaran dari aktivitas ceramah yang dilakukan oleh pengajar sebaliknya siswa dapat menyerap 90% materi belajar yang dilakukan melalui aktivitas belajar yang dilakukan dengan teman sebaya [8]. Pada saat seseorang belajar matematika untuk menyelesaikan pekerjaan rumah atau tugas sekolah yang belum dikuasainya, maka perlu bantuan orang lain untuk memahaminya. Menurut Lev Vygotsy, bahwa dalam proses belajar di sekolah, maka siswa perlu untuk berinteraksi dengan guru atau teman untuk mempermudah menyelesaikan tugas atau hal-hal yang dirasa sulit oleh siswa atau di luar kemampuan siswa [17].

Metode pembelajaran yang menarik juga menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Metode pembelajaran dengan *gamification* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memunculkan interaksi antara siswa dan juga guru dalam pelaksanaannya [14]. Dalam pembelajaran gamifikasi, *game* dijadikan tempat yang menarik bagi siswa untuk belajar banyak hal dengan cara yang menyenangkan [14]. Gamifikasi merupakan suatu pendekatan dengan menggunakan elemen-elemen game yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kinerja sistem yang sedang diselesaikan dengan cara meningkatkan motivasi [15].

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pendampingan pembelajaran kepada siswa di lingkungan Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto, dilakukan proses wawancara dan diskusi dengan pengurus. Hal ini ditujukan agar mengetahui kondisi dan keadaan siswa yang akan mengikuti kegiatan pendampingan belajar. Bahan yang menjadi diskusi yaitu mengenai bagaimana keberagaman siswa, jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pendampingan, dan kondisi tempat belajar mengajar yang dapat digunakan di lingkungan Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Informasi tersebut sangat dibutuhkan mengingat siswa yang mengikuti kegiatan pendampingan dari siswa sekolah dasar kelas 2 sampai sekolah menengah atas kelas 1.

Berdasarkan keadaan jumlah pendamping dan jumlah siswa yang ikut serta maka perlu dirancang metode yang tepat untuk mendapatkan kualitas pendampingan sesuai dengan yang diharapkan. Metode pembagian siswa kedalam beberapa kelompok dapat menjadi solusi jika jumlah pendamping yang tidak sebanding dengan jumlah kelas yang mengikuti kegiatan. Dalam kegiatan pendampingan ini ada 3

pendamping dengan jumlah kelas yang mengikuti sebanyak 9 kelas.

Perlu adanya inovasi agar proses pendampingan berjalan dengan lancar sesuai dengan batasan yang ada. Pendampingan belajar matematika yang berinovasi ini bekerja sama dengan tim dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Peran tim pengabdian masyarakat dari Program Studi Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta adalah menyediakan kegiatan pendampingan pada siswa sekolah dasar sampai sekolah menengah atas, di Paroki Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Metode pengabdian yang digunakan meliputi beberapa tahapan sebagai berikut.

2.1. Wawancara

Tim pengabdian melakukan observasi dan wawancara dengan pemangku kepentingan di Paroki Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto yang mengetahui kebutuhan umat. Berdasarkan hasil diskusi, diketahui bahwa matematika memang menjadi salah satu mata pelajaran yang dibutuhkan oleh siswa di lingkungan Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto.

2.2. Diskusi dan Perencanaan Kegiatan

Tim pengabdian dibantu oleh koordinator Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto mendata jumlah siswa, waktu yang tersedia untuk penyelenggaraan kegiatan, dan kelas pendidikan siswa yang akan menjadi peserta. Perbedaan kelas pada merupakan tantangan tersendiri dalam kegiatan pengabdian ini. Hal ini dikarenakan jumlah pengajar yang tidak sejumlah kelas (9 kelas berbeda) dan ruangan kelas yang terbatas. Berdasarkan hasil perencanaan dan diskusi dengan koordinator gereja maka disepakati pertemuan dilakukan selama satu kali seminggu dengan total delapan pertemuan.

Metode pembelajaran yang digunakan yaitu siswa membawa Pekerjaan Rumah atau Tugas dari sekolah, sehingga ketika bimbingan belajar, pengajar sudah tau materi yang akan diajarkan. Kemudian untuk membuat kelas agar lebih semarak dan padu, maka dibuat gamifikasi dengan menggunakan aplikasi quizziz yang pelaksanaannya dari seluruh kelas

2.3. Pengajaran dengan Konsep Seminar

Tim pengabdian berjumlah tiga orang dari Program Studi Teknik Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yakni Ratna Mustika Dewi, Chandra Dewi Kurnianingtyas, dan Indah Sepwina Putri, memberikan pengajaran dalam konsep seminar kepada siswa. Metode ini dilakukan karena sesuai dengan hasil observasi dengan pemangku kepentingan dari koordinator Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto, siswa mengharapkan bimbingan matematika sesuai dengan kebutuhan siswa. Sehingga metode seminar dirasa butuh untuk menjawab tantangan tersebut. Adapun durasi pengajaran dalam satu pertemuan yaitu dua jam. Pada pertemuan awal, tim mendata terkait materi yang dianggap sulit oleh siswa atau yang menjadi kebutuhan saat ini, sekaligus melakukan survey dengan pemberian soal sederhana. Pertemuan kedua hingga ke lima, tim melakukan pengajaran berdasarkan materi yang sudah didata dan

ditambah dengan kondisi kebutuhan siswa diminggu tersebut (seperti pekerjaan rumah dan ujian). Pertemuan ke enam hingga ke delapan menerapkan konsep gamifikasi.

2.4. Penutupan dan Perpisahan

Pada pertemuan terakhir, tim menutup kegiatan pengabdian dengan mengadakan acara singkat yang juga berisikan pertanyaan kesan dan pesan dengan para siswa dan koordinator dari Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan *feedback* serta saran pengembangan untuk kegiatan di masa mendatang.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan belajar matematika diberikan untuk siswa sekolah dasar kelas 2,3,4,5, dan 6, siswa sekolah menengah pertama kelas 1,2,3 dan sekolah menengah atas kelas 1. Jumlah seluruh siswa yang didampingi sejumlah 35 siswa. Kegiatan pendampingan ini dilakukan selama delapan kali dan dilakukan setiap hari Sabtu. Setiap pertemuan diberikan waktu 2 jam untuk belajar matematika. Metode pembelajaran yang dilakukan yaitu pada 5 minggu pertama siswa dilakukan pendampingan pembelajaran dengan cara siswa membawa materi dan tugas yang diberikan di sekolah untuk didiskusikan bersama. Materi yang diberikan menyesuaikan dengan permintaan siswa. Saat pendampingan, kebanyakan siswa belajar untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan pada guru di sekolah. Tempat kegiatan pendampingan dilakukan di *hall* Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Pada proses pendampingan tahap ini bertujuan untuk mendapatkan *insight* mengenai permasalahan yang sering ditemukan siswa ketika belajar matematika. Pada kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar matematika.

Pada proses pengamatan ini, siswa diberikan latihan soal terkait dengan materi yang saat itu sedang dipelajari disekolah sehingga pada proses pendampingan materi yang dipelajari sesuai dengan materi yang diajarkan disekolah. Dalam praktiknya, banyak siswa yang sudah membawa tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan guru disekolah yang bertujuan untuk mengetahui pemahaman siswa serta untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi terkait.

Metode pembelajaran yang dilakukan pada 3 minggu terakhir, menggunakan metode gamifikasi. Metode gamifikasi yang dilakukan secara langsung dengan 9 kelas berbeda. Metode gamifikasi menggunakan aplikasi quizziz. Seluruh siswa diminta join ke dalam aplikasi yang soalnya sudah dipersiapkan. Soal pertama diawali untuk kelas 1 sekolah dasar, artinya siswa tersebut diperuntukkan untuk siswa kelas 1 sekolah dasar. Jawaban dari soal tersebut merupakan soal yang ditujukan untuk kelas yang selanjutnya mengerjakan soal. Hal ini ditujukan agar siswa memiliki minat yang lebih untuk memperhatikan dan mengerjakan soal. Kelas yang variatif tentunya menjadi tantangan tersendiri ketika melakukan pendampingan belajar ini. Metode gamifikasi sangat membantu, karena

secara tidak langsung dapat meningkatkan minat belajar dan perhatian siswa di kelas.

Metode gamifikasi untuk pendampingan proses belajar secara langsung terhadap 9 kelas yang berbeda disatu waktu dan satu tempat sangat tepat. Pada akhir kegiatan, tim melakukan penggalan *feedback* dan saran dari peserta dan koordinator. Awalnya kegiatan ini dicanangkan memang karena siswa membutuhkan pendampingan belajar matematika karena dianggap sulit. Akan tetapi, apa yang dirasakan siswa dalam hasil diskusi tersebut adalah mereka menjadi lebih mudah dalam memahami matematika setelah proses pendampingan dilakukan. Selain itu, mulai dari awal pendampingan, siswa aktif untuk menanyakan kesulitan yang dihadapi pada pelajaran matematika selama di sekolah. Siswa semakin tertarik dengan pendampingan belajar yang diberikan oleh tim pengabdian, terutama pada saat diterapkan model belajar gamifikasi. Melalui gamifikasi, siswa mampu untuk *me-recall* apa yang sudah dipelajari selama pertemuan yang lalu. Walaupun latihan yang tekun tetap menjadi kunci utama tetap dalam proses pembelajaran, akan tetapi gamifikasi menjadi jembatan penghubung untuk minat dan usaha siswa dalam belajar.

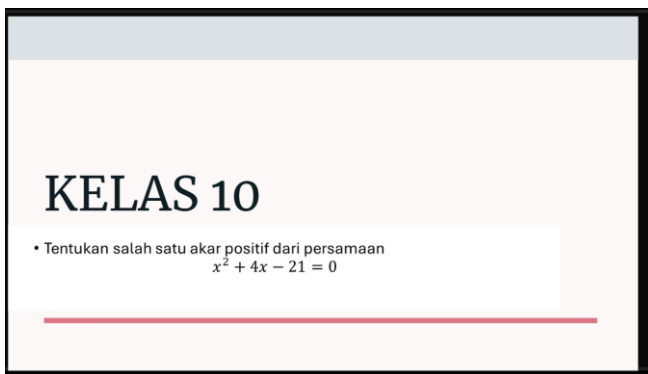
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, beberapa siswa yang hadir dalam kegiatan pendampingan belajar matematika membawa *smartphone* masing-masing. Dengan demikian pengimplementasian metode gamifikasi menggunakan aplikasi *quizizz* tidak berbenturan dengan masalah *gadget* yang dibutuhkan dalam kegiatan. Dalam pelaksanaan metode gamifikasi dengan jumlah kelas yang variatif (terdiri dari 9 kelas berbeda) dengan masing-masing siswa tiap kelas terdiri dari 4-8 mahasiswa sangat menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan soal melalui aplikasi *quizizz*, seluruh siswa tertarik untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Penerapan metode gamifikasi dengan menitikberatkan pada “jawaban pada soal sebelumnya” adalah “kelas yang perlu mengerjakan untuk soal berikutnya”. Hal ini menjadi menarik karena seluruh siswa harus ikut serta dan bersinergi untuk menjawab setiap soal yang diberikan. Metode yang digunakan dalam penjelasan terlihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 1. Peserta Kegiatan Pendampingan Belajar Matematika

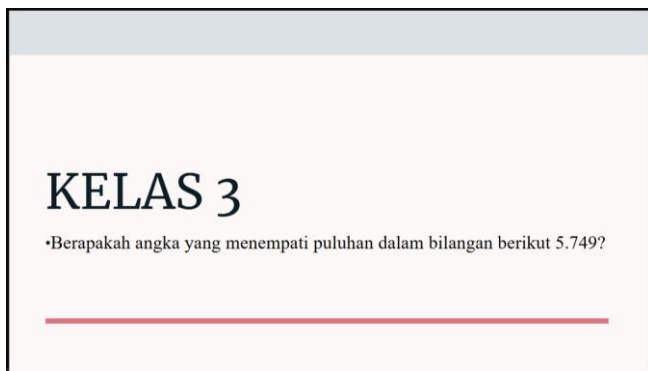


Gambar 2. Tampilan Awal untuk Quizizz



Gambar 3. Soal Ditujukan untuk Kelas 10 Sekolah Dasar

Pada Gambar 3. Terlihat jika jawaban untuk soal tersebut adalah 3. Maka, soal selanjutnya ditujukan untuk kelas 3 yaitu tertampil pada Gambar 4.



Gambar 4. Soal Ditujukan untuk Kelas 3 Sekolah Dasar

IV. KESIMPULAN

Pengabdian pada masyarakat yang dilakukan di Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Hasil dari pendampingan mendapatkan *feedback* positif dari anak-anak peserta program pendampingan dengan penerapan metode gamifikasi yang dilakukan. Hasil dari kegiatan gamifikasi dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar matematika. Jika pada sebelumnya peserta menganggap matematika adalah mata pelajaran yang kurang menari dan sulit. Dengan ada gamifikasi terlihat jika siswa yang hadir selalu Proses pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dirasa lebih mudah dipahami dengan gamifikasi. Melibatkan banyak siswa dengan level bangku kelas yang berbeda untuk belajar bersama dapat meningkatkan semangat belajar dan ketertarikan serta memberi *insight* tentang

pelajaran yang akan didapatkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah pengabdian pada masyarakat serupa dapat dilakukan dengan mengganti jenis mata pelajaran yang dirasa sulit bagi siswa di sekitar Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. Selain itu, memilih jadwal beruntun yang tidak terpotong dengan jadwal libur nasional perlu untuk diperhatikan dalam penyelenggaraan kegiatan selanjutnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah berjasa dan berperan membantu proses pengabdian baik dalam bentuk materi maupun tenaga. Ucapan terima kasih yang mendalam juga kami sampaikan kepada pengurus dan umat Gereja Santo Mikael Pangkalan TNI AU Adisutjipto. atas kesempatan kolaborasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. D. Kurniawan and M. M. Huda, "Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD," *Jurnal Pena Karakter*, pp. 37-41, 2020.
- [2] S. Lestari, M. Zifa, S. Fatimah and K. Kunci, "Meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika melalui game Quizizz pada siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021," *Journal of Education Rsearch*, vol. 3, no. 1, pp. 189-198, 2022.
- [3] G. Lider, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz untuk meningkatkan prestasi belajar matematika kelas VI Semester 1 SD Negeri Sangsit," *Indonesian Journal of Educational Development*, vol. 3, no. 1, pp. 189-198, 2022.
- [4] N. Nafisaturrafiah, E. S. Setianingsih and E. E. Subekti, "Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Game Quizizz Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V Pada Tema 8 subtema 1 di SD Negeri 2 Menawan Kabupaten Grobogan," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 1-8, 2021.
- [5] K. P. E. Nugrahani, P. Purbosari and Sularmi, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Quizizz," *Educatif : Journal of Education Research*, vol. 4, no. 3, pp. 72-78, 2022.
- [6] P. S., "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Daring Pada Siswa Kelas VI Melalui Media Belajar Game Berbasis Edukasi Quizizz," *Majalah Lontar*, vol. 32, no. 2, pp. 57-68, 2020.
- [7] N. Nuryati, T. Subadi, A. Muhibbin, B. Murtiyasa and S. Sumardi, "Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2468-2494, 2022.
- [8] S. A. Ramadhani and D. Rukmana, "Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Ideas : Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, vol. 8, no. 3, pp. 937-944, 2022.
- [9] S. E. M., "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas Vi Sd Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021," *Dimensi Pendidikan*, vol. 16, no. 2, pp. 73-84, 2020.

- [10] Sasongko, G. S. Vitus and D. Dian, "Peningkatan Kemampuan Memahami Teks Melalui Pembelajaran Kontekstual Dan Quizizz Materi Ips Pada Siswa Kelas Ivb Sd Kanisius Sorowajan," in *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, Yogyakarta, 2020.
- [11] E. G, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Aplikasi Quizizz," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 8, no. 1, pp. 5404-5413, 2023.
- [12] U. H, "Penerapan Media Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran Tematik Siswa Kelas Iv Sd Bukit Aksara Semarang," *Jurnal Kualitas Pendidikan*, vol. 1, no. 3, pp. 37-43, 2020.
- [13] N. I. Wahyuillahi , I. Nawawi and P. Mahanani , "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Muatan PKN Kelas V SD," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, vol. 1, no. 7, pp. 597-604, 2021.
- [14] D. E. Fadila and S. Nurfadhilah, "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh," *Jurnal Inovasi Kurikulum*, vol. 19, no. 1, pp. 34-43, 2022.
- [15] F. Marisa, T. M. Akhriza, A. L. Maukar, A. R. Wardhani, S. W. Iriananda and M. Andarwati, "Gamifikasi (gamification) Konsep dan Penerapan," *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 5, no. 3, pp. 219-228, 2020.
- [16] A. D. Putra and H. Salsabila, "Pengaruh Media Interaktif dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran pada Instansi Pendidikan," *Jurnal Inovasi Kurikulum*, vol. 18, no. 2, pp. 231-241, 2021.
- [17] Faizah, S., Rahmawati, N. D., Sa'adah, N., Teori Belajar Matematika, Penerbi Indonesia Emas Group, Bandung, 2022.