

Pemanfaatan Game Wayground dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa MA Islamiyah Syafi'iyah

Riska Binti Fatatin Azizah¹, Ira Yulita², Wasilatus Saniyah³, Silvia Dwi Yanti⁴, Moh Syadidul Itqan⁵

¹²³⁴⁵Universitas Nurul Jadid Paiton, Indonesia;

¹ riskabfa000@gmail.com

² irayulita976@gmail.com

³ wasilatussaniyah@gmail.com

⁴ silviady1234@gmail.com

⁵ itqan@unuja.ac.id

Article history

Submitted: 2025/11/25; Revised: 2025/11/26; Accepted: 2025/11/27

Abstract

Penelitian ini bertujuan mengkaji bagaimana pemanfaatan Game Wayground dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas XII A IPA di MA Islamiyah Syafi'iyah. Ketertarikan terhadap topik ini muncul karena sebagian siswa masih menganggap matematika sebagai pelajaran yang menegangkan dan sulit dipahami, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik dan dekat dengan dunia mereka. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan jenis studi kasus, berfokus pada kondisi nyata yang terjadi di kelas XII A IPA yang berjumlah 33 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, wawancara dengan beberapa siswa dan guru matematika, serta dokumentasi aktivitas belajar. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat memahami pengalaman belajar siswa secara lebih mendalam dan menggambarkan perubahan motivasi yang terjadi setelah penggunaan Game Wayground. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Wayground mampu membawa perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa. Suasana kelas menjadi lebih hidup, siswa lebih berani berpartisipasi, dan tampak lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal. Guru juga menilai bahwa media ini membantu siswa lebih fokus dan terlibat aktif dibandingkan pembelajaran tradisional. Dengan demikian, Game Wayground dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam mendorong motivasi belajar matematika di tingkat MA.

Keywords

Kata Kunci 1; Game Wayground 2; Motivasi Belajar 3; Matematika



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY SA) license, <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika pada dasarnya tidak hanya menuntut kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memerlukan motivasi yang kuat agar mereka mampu mengikuti proses belajar secara optimal. Dalam konteks pendidikan modern, guru dituntut kreatif memilih media yang tidak hanya membantu pemahaman konsep,

tetapi juga dapat membangkitkan semangat belajar (Ali et al., 2025). Salah satu media pembelajaran yang mulai banyak digunakan adalah Game Wayground, sebuah permainan edukatif yang memadukan unsur tantangan, visual, dan interaksi. Media ini dianggap relevan karena dekat dengan keseharian siswa yang akrab dengan teknologi dan unsur permainan digital (Elfiana et al., 2025).

Jika ditinjau secara khusus, pembelajaran matematika sering kali menjadi mata pelajaran yang menimbulkan kecemasan bagi sebagian siswa (Jehadus et al., 2024). Banyak dari mereka menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit, penuh rumus, dan kurang menarik. Kondisi inilah yang menyebabkan motivasi belajar menurun sehingga berdampak pada rendahnya partisipasi siswa di kelas. Penggunaan Game Wayground menjadi salah satu alternatif solusi yang dinilai mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan, sekaligus memberi ruang bagi siswa untuk belajar sambil bermain (Romadloni, 2025).

Permasalahan rendahnya motivasi belajar matematika tidak hanya terjadi di sekolah tertentu, tetapi juga menjadi isu nasional (Andani et al., 2025). Berbagai survei menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan beberapa negara lain (Lestari, 2024). Rendahnya minat, kurangnya pendekatan pembelajaran inovatif, serta dominasi metode ceramah menjadi faktor yang sering disorot dalam evaluasi pendidikan kita. Oleh karena itu, muncul kebutuhan untuk menghadirkan media pembelajaran yang menawarkan pengalaman berbeda bagi siswa.

Dalam penelitian ini, teori yang menjadi landasan adalah Teori Motivasi Self-Determination dari Deci dan Ryan, yang menekankan bahwa motivasi seseorang tumbuh ketika kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan terpenuhi (Aina Nur Syafitri, 2025). Game Wayground dinilai mampu memenuhi ketiga aspek tersebut karena memberikan tantangan sesuai kemampuan siswa, memberi ruang untuk mencoba secara mandiri, dan memungkinkan kolaborasi dalam menyelesaikan permainan. Secara teoritis, media berbasis game dapat meningkatkan motivasi internal siswa karena aktivitas belajar terasa lebih bermakna dan menyenangkan (Ilham, 2025).

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika (Nurhikmah, 2024). Beberapa studi menyatakan bahwa game pendidikan mampu meningkatkan fokus, keberanian mencoba soal, serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup (Azzahra et al., 2025). Namun, penelitian mengenai Game Wayground secara spesifik masih terbatas, terutama dalam konteks sekolah menengah atas berbasis keagamaan seperti MA.

Hasil observasi awal di MA Islamiyah Syafi'iyah menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa kelas XII A IPA masih perlu ditingkatkan. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa kurang percaya diri ketika diminta mengerjakan soal di depan kelas, sementara beberapa lainnya cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika media Game Wayground dicoba secara terbatas, siswa terlihat lebih aktif, lebih antusias, dan berani merespon tantangan yang diberikan.

Kesenjangan penelitian (research gap) terletak pada masih minimnya penelitian yang menyoroti pemanfaatan Game Wayground sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada jenjang MA, khususnya di sekolah berbasis pesantren yang memiliki karakteristik pembelajaran berbeda dengan sekolah umum. Selain itu, belum banyak kajian yang menggambarkan secara mendalam bagaimana pengalaman siswa secara langsung ketika menggunakan game tersebut dalam pembelajaran matematika.

Kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengkaji secara mendalam penggunaan Game Wayground sebagai media pembelajaran matematika di lingkungan MA, khususnya di sekolah berbasis pesantren yang memiliki kultur belajar, dinamika kelas, serta karakter siswa yang berbeda dibandingkan sekolah umum. Selama ini, sebagian besar penelitian tentang media berbasis game lebih banyak berfokus pada sekolah negeri atau sekolah umum dengan fasilitas digital yang relatif memadai. Penelitian ini menghadirkan perspektif baru mengenai bagaimana media permainan dapat diterapkan dalam situasi pembelajaran yang sederhana, tetapi tetap menghasilkan dampak positif pada motivasi belajar siswa.

Selain itu, penelitian ini tidak hanya melihat aspek peningkatan motivasi dari sudut pandang hasil akhir, tetapi juga menggambarkan bagaimana proses psikologis, pengalaman belajar, dan interaksi siswa terbentuk saat mereka menggunakan Game Wayground. Pendekatan ini memberikan sudut pandang baru bahwa media game bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga sarana yang dapat memenuhi kebutuhan emosional dan sosial siswa mulai dari rasa percaya diri, keinginan mencoba tantangan, hingga keterlibatan dalam kerja sama kelompok.

Penelitian ini juga membawa kebaruan pada aspek metodologis karena menerapkan studi kasus kualitatif yang mengeksplorasi respons individual maupun dinamika kelas secara mendalam. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru berupa gambaran nyata mengenai bagaimana Game Wayground dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran matematika pada konteks pendidikan keagamaan, sekaligus menawarkan model penerapan yang bisa diadaptasi oleh

sekolah lain dengan karakteristik serupa. Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pemanfaatan Game Wayground dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa MA Islamiyah Syafi'iyah

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memahami secara mendalam bagaimana pemanfaatan Game Wayground memengaruhi motivasi belajar matematika siswa dalam situasi pembelajaran yang nyata. Studi kasus memungkinkan peneliti menggali pengalaman, respons, dan dinamika kelas secara lebih rinci sehingga perubahan motivasi siswa dapat teramati secara langsung (Septiana, 2024).

Penelitian dilaksanakan di MA Islamiyah Syafi'iyah, sebuah lembaga pendidikan berbasis pesantren yang memiliki karakter pembelajaran tersendiri. Fokus penelitian diarahkan pada siswa kelas XII A IPA yang berjumlah 33 orang. Pemilihan kelas ini dilakukan secara purposif karena guru matematika mengidentifikasi bahwa kelas tersebut membutuhkan dorongan motivasi ekstra dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Data penelitian dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara, dan dokumentasi (Romdona, 2025). Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana siswa merespons penggunaan Game Wayground selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa serta guru matematika untuk memperoleh gambaran lebih dalam mengenai pengalaman dan perubahan motivasi yang mereka rasakan. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk melengkapi data dari catatan kegiatan pembelajaran, foto aktivitas kelas, serta hasil tugas yang dihasilkan selama penggunaan media.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh data diuji keabsahannya menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, sehingga informasi yang diperoleh dapat dipercaya dan menggambarkan kondisi lapangan secara sesuai. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu menghadirkan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas Game Wayground dalam membangun motivasi belajar matematika siswa MA Islamiyah Syafi'iyah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian di kelas XII A IPA MA Islamiyah Syafi'iyyah memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana Game Wayground digunakan dalam pembelajaran matematika. Dari beberapa kali pertemuan, peneliti mencatat banyak perubahan dalam cara siswa berinteraksi, merespons soal, dan terlibat dalam proses belajar.

Pada awal pertemuan, suasana kelas tampak cukup tenang dan cenderung pasif. Hanya beberapa siswa yang merespons pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya memilih diam. Namun, ketika guru mulai memperkenalkan *Game Wayground*, perubahan suasana terjadi secara bertahap. Siswa mulai memperhatikan layar, mengikuti instruksi, dan menunjukkan gestur ketertarikan. Saat permainan dimulai, siswa terlihat lebih aktif. Mereka saling berdiskusi, berebut untuk mencoba menyelesaikan soal, dan memberikan dukungan kepada teman satu kelompok. Peneliti mencatat beberapa siswa yang biasanya duduk diam mulai ikut mengacungkan tangan untuk menjawab karena tertarik ingin mencoba menyelesaikan tantangan game.

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa siswa. Salah satu siswa mengungkapkan bahwa permainan tersebut membuat suasana belajar "tidak terlalu tegang" dan membuatnya lebih percaya diri mencoba soal yang biasanya ia hindari. Siswa lainnya menjelaskan bahwa cara game menampilkan soal membuatnya merasa seperti sedang bermain, bukan sedang diuji, sehingga ia lebih tenang dan mau mencoba berulang kali. Beberapa siswa juga menceritakan bahwa game memberi mereka kesempatan untuk berdiskusi secara spontan. Mereka merasa lebih nyaman berbicara dan bekerja sama karena setiap tahap permainan membutuhkan keputusan cepat. Siswa yang biasanya tidak aktif pun ikut terpanggil untuk berpartisipasi, karena menurut mereka "kalau diam saja, kelompoknya bisa ketinggalan."

Guru matematika juga menyampaikan bahwa ia melihat siswa menjadi lebih fokus dibandingkan pertemuan sebelumnya. Menurut beliau, game ini membantu menarik perhatian siswa yang biasanya mudah terdistraksi. Guru menjelaskan bahwa beberapa siswa yang cenderung pasif mulai menunjukkan keberanian untuk mencoba tantangan dan merasa senang ketika berhasil memecahkan soal.

Dari keseluruhan wawancara, terlihat pola bahwa penggunaan Game Wayground membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup. Siswa tampak lebih berani berpartisipasi, menunjukkan rasa percaya diri yang lebih baik saat menyelesaikan soal, serta terlihat lebih fokus dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Pola-pola tersebut terangkum dalam temuan yang disajikan pada tabel berikut:

No	Temuan Utama	Deskripsi Singkat
1	Suasana kelas lebih hidup	Pembelajaran berlangsung lebih dinamis; siswa tampak lebih antusias dan responsif
2	Siswa lebih berani berpartisipasi	Siswa aktif menjawab, berdiskusi, dan mengajukan pendapat selama permainan
3	Siswa lebih percaya diri menyelesaikan soal	Siswa berani mencoba tantangan tanpa takut salah dan lebih yakin pada jawabannya
4	Siswa lebih fokus	Konsentrasi siswa meningkat; mereka mengikuti instruksi dan alur game dengan baik
5	Siswa lebih terlibat aktif	Interaksi dan kerja sama antar siswa meningkat selama kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Wayground membawa perubahan nyata pada proses pembelajaran matematika di kelas XII A IPA. Suasana kelas yang awalnya cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup dan penuh interaksi. Siswa tampak lebih berani terlibat, baik ketika menjawab soal, berdiskusi, maupun memberikan pendapat selama kegiatan berlangsung. Perubahan ini juga diikuti oleh meningkatnya rasa percaya diri mereka dalam menyelesaikan soal, karena game memberi ruang bagi siswa untuk mencoba tanpa merasa tertekan.

Selain itu, tingkat fokus siswa terlihat membaik. Mereka mengikuti alur permainan dengan serius dan memperhatikan setiap instruksi yang diberikan guru. Tidak hanya itu, keterlibatan aktif siswa selama kegiatan juga meningkat. Mereka lebih sering berdiskusi, bekerja sama, dan saling membantu menyelesaikan tantangan dalam game. Seluruh temuan tersebut memperlihatkan bahwa media Game Wayground mampu mendorong partisipasi dan motivasi belajar siswa secara lebih efektif dibanding pembelajaran biasa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Game Wayground* memberikan pengaruh nyata pada perilaku dan motivasi belajar siswa. Suasana kelas yang semula cenderung pasif berubah menjadi lebih dinamis. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi ikut bergerak, berdiskusi, dan bereaksi terhadap alur permainan. Perubahan suasana ini membuat kelas terasa lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih siap mengikuti kegiatan pembelajaran.

Keberanian siswa dalam berpartisipasi juga meningkat. Banyak siswa yang sebelumnya jarang berbicara mulai aktif menjawab pertanyaan, mencoba tantangan dalam game, dan memberi masukan kepada teman satu kelompok. Aktivitas ini muncul secara alami karena permainan mendorong mereka untuk bereaksi cepat dan mengambil keputusan bersama. Situasi tersebut memberi ruang bagi siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka tanpa tekanan.

Temuan lain yang menonjol adalah meningkatnya rasa percaya diri siswa dalam mengerjakan soal matematika. Mereka terlihat tidak ragu mencoba meskipun belum yakin

dengan jawabannya. Beberapa siswa bahkan tampak bersemangat untuk mengulang tantangan sampai berhasil. Hal ini memperlihatkan bahwa game mampu menghilangkan sebagian besar rasa takut salah yang sering menghambat pembelajaran matematika.

Dari sisi fokus, siswa terlihat lebih berkonsentrasi selama aktivitas berlangsung. Mereka memperhatikan instruksi, mengikuti alur permainan, dan berusaha memahami soal yang muncul. Kehadiran tantangan dan batas waktu dalam game tampaknya membuat mereka lebih fokus dan tidak mudah terdistraksi.

Terakhir, keterlibatan aktif siswa terlihat dari meningkatnya kerja sama dan interaksi dalam kelompok. Mereka saling membagi tugas, menyampaikan pendapat, dan menggabungkan strategi untuk memenangkan permainan. Interaksi positif ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan mendukung peningkatan motivasi belajar secara keseluruhan. Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Game Wayground* mampu memberikan pengalaman belajar matematika yang lebih menarik, menantang, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif.

Pembahasan Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *Game Wayground* di kelas XII A IPA menunjukkan bahwa perubahan suasana belajar tidak hanya terjadi pada tingkat keaktifan siswa, tetapi juga pada cara mereka merespons materi matematika. Temuan-temuan yang muncul selama proses penelitian memberikan gambaran bahwa media berbasis permainan mampu memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan metode pembelajaran biasa.

Hasil penelitian yang menunjukkan meningkatnya keberanian, fokus, dan keterlibatan siswa sejalan dengan konsep *Self-Determination Theory* yang menekankan tiga kebutuhan dasar manusia dalam belajar, yaitu kompetensi, otonomi, dan keterhubungan. Ketika permainan memberi siswa kesempatan untuk mencoba tantangan, mengatur strategi, dan berkolaborasi, ketiga kebutuhan tersebut terpenuhi. Inilah yang kemudian memicu munculnya motivasi dari dalam diri siswa.

Peningkatan suasana kelas yang lebih hidup juga berkaitan dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa media interaktif dapat memengaruhi kondisi emosional siswa (Widiastari, 2024). Permainan yang memadukan unsur visual, tantangan, dan kompetisi ringan membantu menciptakan suasana yang mendorong keterlibatan emosional. Hal ini tampak dari antusiasme siswa yang meningkat, bahkan pada siswa yang sebelumnya cenderung pasif.

Sementara itu, temuan bahwa siswa menjadi lebih percaya diri ketika menyelesaikan soal menunjukkan bahwa media game dapat mengurangi tekanan psikologis dalam belajar matematika. Setiap tantangan dalam *Game Wayground* memungkinkan siswa mencoba berulang kali tanpa takut dinilai, sehingga membangun rasa percaya diri secara bertahap. Kondisi ini konsisten dengan teori bahwa keberhasilan kecil yang dialami secara bertahap mampu membangun *self-efficacy* siswa (Hajizah, 2025).

Peningkatan fokus siswa juga dapat dijelaskan melalui teori *flow*, yang menyebutkan bahwa seseorang akan lebih mudah tenggelam dalam aktivitas ketika tantangannya sesuai dengan kemampuan mereka (Nur'aini, 2024). Tampilan game yang sederhana namun menantang membuat siswa tetap berada dalam rentang kesulitan yang nyaman, sehingga mereka terdorong untuk terus mengikuti alur permainan tanpa kehilangan perhatian.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting bagi proses pembelajaran matematika di sekolah. Pertama, penggunaan media berbasis game dapat menjadi alternatif strategi untuk meningkatkan motivasi siswa, terutama pada materi yang sering dianggap sulit. Guru matematika dapat memanfaatkan *Game Wayground* sebagai bagian dari variasi pembelajaran untuk menghidupkan suasana kelas dan mendorong partisipasi.

Kedua, keberhasilan game dalam membangun kepercayaan diri siswa menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih humanis dan menekankan pengalaman belajar positif perlu diterapkan dalam pembelajaran matematika. Ketika siswa merasa aman untuk mencoba, ruang berkembang mereka semakin terbuka.

Ketiga, peningkatan fokus dan keterlibatan siswa selama permainan mengisyaratkan bahwa media digital memiliki potensi besar untuk menarik perhatian generasi yang sudah terbiasa dengan teknologi. Dengan memanfaatkan media yang dekat dengan kehidupan siswa, sekolah dapat menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa *Game Wayground* bukan hanya alat bantu visual, melainkan media yang memiliki dampak psikologis dan pedagogis bagi motivasi belajar siswa. Penggunaan media ini dapat diperluas pada materi lain atau kelas lain dengan penyesuaian tertentu agar manfaatnya semakin optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *Game Wayground* mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas XII A IPA MA Islamiyah Syafi'iyah. Pembelajaran yang awalnya cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup, diikuti meningkatnya keberanian siswa dalam berpartisipasi dan menyampaikan pendapat. Siswa juga terlihat lebih percaya diri saat menyelesaikan soal serta mampu menjaga fokus selama proses pembelajaran berlangsung. Selain menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, permainan ini mendorong siswa untuk terlibat aktif dan bekerja sama dengan teman sekelompoknya. Secara keseluruhan, *Game Wayground* terbukti menjadi media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika pada konteks sekolah ini dan dapat dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aina Nur Syafitri. (2025). Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (Ajsh) Motivasi Diri Pada Mantan Pecandu Narkoba Sebagai. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 5(2), 2301–2306.
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Information System And Education Development*, 3(1), 1–6. <Https://Doi.Org/10.62386/Jised.V3i1.115>
- Andani, C., Prawanti, D. A., Destiana, F., & Mutia, R. (2025). Analisis Hubungan Kecemasan Matematika Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Original Research Analisis*, 299–304.
- Azzahra, S., Mulana, K., Fatha, A., & Umurohmi, U. (2025). Implementasi Proprof As Sebagai Media Game Bassed Learning Pringsewu , Indonesia Implementation Of Proprof As A Game-Based Learning Medium To Improve Mathematics Learning Outcomes Of Grade V Mi Pendahuluan Pembelajaran Matematika Pada Jenjang Pendidikan Da. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 59–69.
- Elfiana, D. E., Mufida, S. N., & Sari, D. P. (2025). Wayground Paper Mode : An Innovation Of Game Based Learning Evaluation Tools In Islamic Elementary Schools. *Icoe*, 3.
- Hajizah. (2025). Menguatkan Self-Efficacy Sebagai Upaya Preventif Terhadap Kecemasan Belajar Siswa Sma Nu Palangka Raya. *Integrative Perspectives Of Social And Science Journal (Ipssj)*, 2(3), 3659–3667.
- Ilham. (2025). Dampak Penggunaan Permainan Edukatif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 52–59.
- Jehadus, E., Sugiarti, L., & Jelimun, Y. (2024). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (Pmr) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kecemasan Matematis Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1457–1468.
- Lestari, D. E. (2024). Studi Komparasi Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Dengan Kurikulum Jepang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 40–46.
- Nur'aini. (2024). Inovasi Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72.

- Nurhikmah. (2024). Literature Review : Media Game Edukasi Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Romadloni, S. (2025). Development Of Mobile Learning -Based Gamification To Improve Effectiveness And Motivation In Local History Learning At Universitas 17 Agustus 1945 Banyuwangi. *Sanhet: Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 9(5), 1935–1942. <Https://Doi.Org/10.36526/Js.V3i2.6300>
- Romdona, S. (2025). Teknik Pengumpulan Data : Observasi. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47.
- Septiana, N. N. (2024). Metode Penelitian Studi Kasus Dalam Pendekatan Kualitatif. *Didaktik :Jurnalilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*, 10(04), 233–243.
- Widiastari, N. G. A. P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Inpres 2 Nambaru. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(4), 215–222. <Https://Doi.Org/10.51878/Elementary.V4i4.3519>