

Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika

Fadillatul Muqoddaroh^{1*}, Zuhaida Misriah², Asraf Asis Pangura³, Dina Fakhriyana⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Negeri Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

*Corresponding Author: muqoddarohfadillatul@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 21 Dec 2023

Revised 31 May 2024

Accepted 3 Jun 2024

Keywords:

Educational Game;

Website;

Mathematics Learning.

ABSTRACT

The purpose of this study is to provide an overview of the types of educational games used in the mathematics learning process and the influences given by each type of educational game. Systematic Literature Review is a research method in writing this article by taking data about educational games in mathematics learning through the Google Scholar database. The data obtained from the Google Scholar database was then filtered to produce as many as 18 articles relevant to the research objectives. A total of 18 articles were analyzed to produce two points of discussion, namely the type of educational games in mathematics learning and the influence of educational games in mathematics learning. The types of educational games for learning math are Kahoot, Quizizz, and Wordwall. The influence of educational games in mathematics learning is the understanding of concepts, learning outcomes, learning motivation, confidence, and enthusiasm of students.

© 2024 The Author(s)

Published by JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)

This is an open-access article under CC BY-SA license

(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

How to cite:

Muqoddaroh, F., Misriah, Z., Pangura, A. A., & Fakhriyana, D. (2024). Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 20-32.

PENDAHULUAN

Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan harus dipelajari oleh peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya mata pelajaran matematika dalam setiap jenjang pendidikan, yaitu mulai jenjang sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi (Agustyaningrum dkk., 2022). Pentingnya mata pelajaran matematika untuk dipelajari karena matematika selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (Agustyaningrum dkk., 2022; Permatasari dkk., 2020; Salihah, 2022). Meskipun matematika memiliki urgensi untuk dipelajari, tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peserta didik yang masih tidak menyukai matematika (Putri, 2023; Raharjo dkk., 2021; Swaratifani & Budiharti, 2021). Hal ini terjadi karena karakteristik dari matematika, yaitu matematika bersifat abstrak (Mukminah dkk., 2021). Keabstrakan matematika menjadikan peserta didik kesulitan ketika memahami konsep matematika (Kusuma dkk., 2020; Mukminah dkk., 2021; Wardani, 2023). Kesulitan

dalam memahami konsep matematika memberikan pengaruh dalam hal lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran, salah satunya yaitu motivasi belajar matematika peserta didik (Mukminah dkk., 2021). Rendahnya motivasi belajar matematika peserta didik memberikan pengaruh dalam hasil belajar matematika (Novianti dkk., 2020; Nugroho & Attin Warmi, 2022).

Permasalahan yang telah dijelaskan di atas terjadi disebabkan oleh proses pembelajaran yang ada di kelas, seperti penggunaan media pembelajaran. Proses pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik ketika menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran tersebut juga meningkat (Salihah, 2022). Media pembelajaran yang dapat digunakan sangat beragam, misalnya *game* edukasi. *Game* edukasi adalah suatu alat penyampaian materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan (Permatasari dkk., 2020). Hadirnya *game* edukasi dalam pembelajaran matematika menjadikan peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran (Permatasari dkk., 2020). *Game* edukasi yang dapat digunakan oleh pendidik bermacam-macam, seperti *game* konvensional yang memanfaatkan benda-benda fisik yang ada di sekitar atau *game* edukasi digital berbasis aplikasi atau *website* yang memanfaatkan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian, *game* edukasi yang saat ini sering digunakan oleh pendidik adalah *game* digital berbasis aplikasi atau *website* dengan memanfaatkan perkembangan teknologi (Ambarwati, 2019; Eriska dkk., 2023; Rahayu dkk., 2021). Pemilihan *game* edukasi digital tersebut dilakukan oleh pendidik karena relevan dengan era sekarang, yaitu suatu era dimana terjadi transformasi secara besar-besaran dalam tatanan kehidupan salah satunya pada bidang pendidikan dengan tujuan untuk menyediakan layanan serta produk sesuai kebutuhan (Pagau & Mytra, 2023). Hadirnya beragam jenis *game* edukasi digital menjadikan pendidik bingung dalam memilih *game* edukasi digital yang tepat untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Pasalnya setiap jenis *game* edukasi digital memiliki *fitur* yang berbeda-beda sehingga pengaruh yang diberikan juga berbeda-beda (Lubis & Nuriadin, 2022; Purwadi, 2022; Rosiyanti dkk., 2020). Pendidik tidak mungkin mengujicobakan setiap jenis *game* edukasi digital dalam proses pembelajaran untuk mengetahui pengaruh yang diberikan oleh *game* tersebut. Padahal, kebutuhan pendidik untuk menyelesaikan masalah di atas adalah dengan menghadirkan satu *game* edukasi digital yang dapat memberikan beberapa pengaruh sekaligus, sehingga pendidik dapat mengefisiensikan waktu pembelajaran.

Dengan adanya *gap* antara kebutuhan pendidik serta ketersediaan sumber belajar untuk memperoleh pengetahuan, maka dalam penelitian ini peneliti memberikan gambaran terkait

jenis-jenis *game* edukasi digital yang sering digunakan serta pengaruh-pengaruh yang diberikan dalam pembelajaran matematika. Gambaran serta pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh setiap jenis *game* edukasi digital membantu pendidik agar mampu mendapatkan jenis *game* edukasi digital yang relevan dengan permasalahan, sehingga pendidik dapat mengefisienkan waktu pembelajaran. Hal tersebut menjadi pembaruan dalam penelitian ini, pasalnya pada penelitian terdahulu hanya terfokus pada satu jenis *game* dan memberikan pengaruh secara terbatas (Lubis & Nuriadin, 2022; Purwadi, 2022; Rosiyanti dkk., 2020). Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai jenis-jenis permainan edukatif yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan pengaruh yang diberikan oleh masing-masing jenis permainan edukatif tersebut.

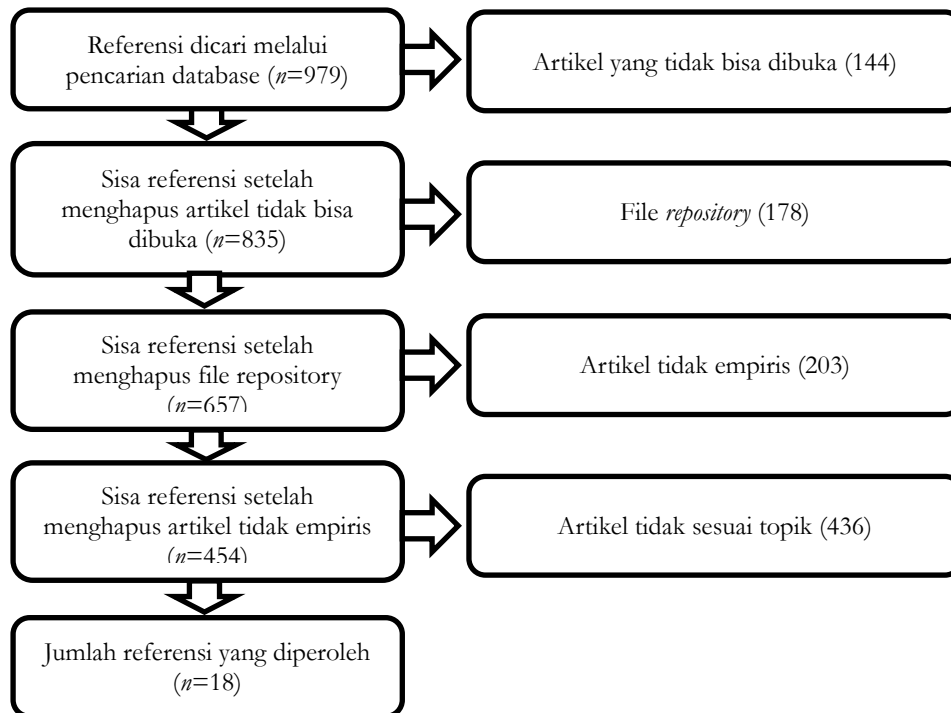
METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *systematic literature review*. *Systematic literature review* merupakan cara penulisan yang dilakukan dengan mencari data-data tentang topik penelitian melalui sumber informasi secara *online* atau *offline* (Latifah & Ritonga, 2020). *Systematic literature review* yang dilakukan oleh peneliti dengan menggali data-data tentang *game* edukasi dalam pembelajaran matematika melalui sumber informasi *online*, yaitu menggunakan database *Google Scholar*. Pencarian dalam database *Google Scholar* dengan kata kunci “*Game Edukasi, Matematika, Berbantuan Website*” menghasilkan sebanyak 979 artikel jurnal yang berada pada rentang tahun 2019-2023. Sebanyak 979 artikel jurnal tersebut kemudian di*filter* oleh peneliti dengan menggunakan empat kriteria eksklusi agar mendapatkan artikel yang relevan dengan tujuan penelitian. Berikut ini empat kriteria eksklusi yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan *filter* artikel jurnal.

Tabel 1. Kriteria Eksklusi *Filter* Artikel Jurnal

Kriteria	Keterangan	Contoh
Tidak dapat dibuka	Tidak ada link <i>URL</i>	(Dayalni, 2022)
<i>Repository</i>	Artikel ini merupakan sebuah skripsi	(Armisa, 2021)
Tidak empiris	Artikel ini tidak melaporkan studi empiris	(Ramdhani & Winarno, 2022)
Tidak sesuai topik	Artikel ini membahas topik lain	(Istiqomah & Lestari, 2023)

Berdasarkan empat kriteria eksklusi yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan *filter* artikel, maka diperoleh 18 artikel yang dianggap relevan dengan proses *filter* artikel sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Proses *Filter* Artikel Jurnal Periode 2019-2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang dilakukan melalui proses *filter* artikel dengan kriteria eksklusi yang telah dijelaskan di atas, maka diperoleh sejumlah 18 artikel yang digunakan untuk menjelaskan definisi dan pengaruh yang diberikan oleh *game* edukasi dalam pembelajaran matematika. Kedelapan belas artikel tersebut dirangkum dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Artikel Hasil *Literature Review*

No.	Judul	Tahun	Nama Peneliti
1.	Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media <i>Quizizz</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP <i>Labschool FIP UMJ</i>	2020	Rosiyanti, dkk.
2.	Pengaruh Metode Kuis Berbantuan <i>Quizizz</i> terhadap Partisipasi Siswa kelas XI dalam Merefleksikan Pembelajaran Matematika	2020	Hidayat, dkk.
3.	Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform <i>Quizizz</i>	2021	Asria, dkk.
4.	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i>	2022	Latif
5.	Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan <i>Website Google Sites (Quizizz)</i> di Sekolah Dasar	2022	Nuryati, dkk.
6.	Penguatan Pemahaman Siswa Kelas IV terhadap Materi Statistik melalui Media Game <i>Quizizz</i> di MI9 Sulaimaniyah	2022	Faridah, dkk.
7.	<i>The Effectiveness of Using Quizizz in Numerational Literacy Skills of Fractional Materials in 3rd Grade Students of Elementary School</i>	2022	Andyra dan Kowiyah
8.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education (RME)</i> Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital " <i>Kaboot!</i> " terhadap Pemahaman Konsep Matematika	2022	Purwadi

No.	Judul	Tahun	Nama Peneliti
9.	Efektivitas Aplikasi <i>Game Kaboot</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matematika di Sekolah Dasar	2022	Muzayanti, dkk.
10.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kaboot</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau	2022	Sinaga, dkk.
11.	Eksperimentasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Kaboot</i> terhadap Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar	2023	Safitri, dkk.
12.	Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring <i>Maze Chase-Wordwall</i> sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas	2021	Khairunisa
13.	Aplikasi <i>Back End Game</i> Edukasi Berbasis <i>Web</i> Menggunakan <i>QR Code</i>	2019	Jumardi, dkk.
14.	Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Media Pembelajaran Game Edukasi <i>Kaboot!</i> dan <i>Quizizz</i>	2022	Purwati, dkk.
15.	Peranan <i>Game</i> Edukasi <i>Kaboot!</i> dalam Menunjang Pembelajaran Matematika	2021	Sulistyawati, dkk.
16.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan <i>Wordwall</i> terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea	2023	Siagian dan Tarigan
17.	Efektivitas Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	2022	Lubis dan Nuriadin
18.	Implementasi Media <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri	2023	Kurnia, dkk.

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil *literature review* yang dilakukan oleh peneliti untuk menjelaskan jenis game edukasi *Kaboot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* masing-masing adalah sebanyak lima artikel, delapan artikel, dan empat artikel. Sedangkan untuk satu artikel yang tersisa menjelaskan tentang definisi game edukasi.

Jenis *Game* Edukasi dalam Pembelajaran Matematika

Game edukasi merupakan salah satu alat pengajaran yang dikemas dalam bentuk permainan yang unik dan menarik dengan tujuan untuk meningkatkan konsentrasi dan daya pikir peserta didik (Jumardi dkk., 2019). Berdasarkan proses *filter* artikel dengan menggunakan empat kriteria eksklusi, maka diperoleh tiga jenis *game* edukasi yang digunakan dalam pembelajaran matematika, yaitu *Kaboot*, *Quizizz*, dan *Wordwall* yang diantaranya dibahas pada judul artikel berikut.

Tabel 3. Hasil *Literature Review* Jenis-Jenis *Game* Edukasi Matematika

No.	Judul	Tahun	Jenis <i>Game</i>
1.	Peranan <i>Game</i> Eduasi <i>Kaboot!</i> Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika	2021	<i>Kaboot!</i>
2.	Implementasi Media <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X	2019	<i>Quizizz</i>
3.	<i>Edugame Wordwall</i> : Inovasi Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI)	2022	<i>Wordwall</i>

1. **Kahoot**

Kahoot adalah salah satu aplikasi *online* yang menyajikan permainan atau *game* dalam bentuk *website*. *Kahoot* juga merupakan *platform* yang dapat diakses secara gratis serta memiliki dua alamat yang dapat diakses yaitu alamat untuk pendidik <https://Kahoot!.com/> dan alamat untuk peserta didik <https://Kahoot!.it/>. Sistem aplikasi tersebut mencatat semua kegiatan peserta didik sehingga bisa menjadi bahan catatan bagi pendidik dalam melakukan suatu evaluasi atau penilaian (Sulistiyawati dkk., 2021). Penilaian-penilaian yang digunakan dalam *Kahoot* dapat dimainkan secara individu atau kelompok dimana penilaian tersebut berupa diskusi, kuis *online*, atau survei (Purwadi, 2022).

2. **Quizziz**

Quizziz merupakan salah satu *platform* berbasis *website* yang digunakan untuk membuat tes atau presentasi interaktif yang dikemas dalam bentuk permainan dimana proses pembuatannya melalui fitur-fitur yang telah disediakan. *Quizziz* menjadi *platform* evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Purwati dkk., 2022). Hal ini dikarenakan dalam *Quizziz* terdapat *fitur* kuis interaktif dimana dalam fitur tersebut terdapat animasi-animasi yang membuat peserta didik tertarik dan menikmati dalam mengerjakan kuis tersebut serta peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya melalui situs www.Quizziz.com (Faridah dkk., 2022).

3. **Wordwall**

Wordwall merupakan salah satu *game* edukasi berbasis *website* yang memadukan materi pembelajaran dengan permainan sehingga cocok ketika digunakan untuk mengkreasi evaluasi pembelajaran. Untuk memadukan materi pembelajaran dengan permainan tersebut, dalam *Wordwall* telah disediakan *template* kuis yang dikemas dalam bentuk permainan (Khairunisa, 2021). *Template* yang disediakan oleh *Wordwall* diantaranya adalah *open the box*, *maze chese*, *match up*, dan lain sebagainya. Pada *template* tertentu disediakan fitur *printable* sehingga *template* tersebut dapat diakses secara *offline* (Kurnia dkk., 2023).

Pengaruh Game Edukasi dalam Pembelajaran Matematika

Berikut ini beberapa pengaruh tiga jenis *game* edukasi di atas dalam pembelajaran matematika yang diperoleh peneliti berdasarkan *literature review*.

1. Pengaruh *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh sebanyak empat artikel yang membahas terkait pengaruh *Kahoot* dalam pembelajaran matematika. Empat artikel tersebut berada pada tahun 2022 dan 2023. Berikut ini judul dari empat artikel yang membahas terkait pengaruh *Kahoot* dalam pembelajaran matematika.

Tabel 4. Hasil *Literature Review* Pengaruh *Kahoot* dalam Pembelajaran Matematika

No.	Judul	Tahun	Pengaruh
1.	Pengaruh Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital " <i>Kahoot!</i> " Terhadap Pemahaman Konsep Matematika	2022	Pemahaman Konsep Matematika
2.	Efektivitas Aplikasi <i>Game Kahoot</i> dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Materi Matematika di Sekolah Dasar	2022	Motivasi dan Hasil Belajar
3.	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lumandau	2022	Motivasi Belajar
4.	Eksperimentasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Kahoot</i> Terhadap Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar	2023	Kepercayaan Diri dan Prestasi Belajar

Tabel 4 menjelaskan tentang pengaruh *Kahoot* dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui bahwa pengaruh *Kahoot* dalam pembelajaran matematika berupa pemahaman konsep matematika, hasil belajar, motivasi belajar, dan kepercayaan diri. Adapun pengaruh yang diberikan *Kahoot* dalam pembelajaran matematika yaitu pengaruh positif, artinya *Kahoot* mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika, hasil belajar, motivasi belajar, dan kepercayaan diri dalam pembelajaran matematika (Sinaga dkk., 2022; Muzayanati dkk., 2022; Purwadi, 2022; Safitri dkk., 2023). Faktor yang menyebabkan *Kahoot* memberikan pengaruh positif dalam pemahaman konsep matematika karena dalam *fitur Kahoot* terdapat pembatasan waktu, menampilkan skor akhir, dan menampilkan peringkat dalam menjawab soal-soal yang tersedia. Adanya *fitur* tersebut menjadikan peserta didik semangat dan lebih mengeksplorasi konsep matematika, sehingga peserta didik dapat mendapatkan temuan-temuan atau cara-cara baru dalam menjawab soal dan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep matematika (Purwadi, 2022). Selain berpengaruh terhadap pemahaman konsep matematika, *fitur* tersebut juga berpengaruh terhadap motivasi peserta didik dalam belajar matematika. Hal ini terjadi karena hadirnya *Kahoot* sebagai *game* edukasi berbasis *website* menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak monoton, sehingga menimbulkan semangat, jiwa kompetitif, dan rasa tertantang peserta didik dalam menjawab soal-soal yang disediakan dalam *Kahoot* (Sinaga dkk., 2022; Muzayanati dkk., 2022; Purwadi, 2022). Timbulnya semangat, jiwa kompetitif, dan rasa tertantang menjadikan peserta didik

menikmati pembelajaran karena soal-soal yang disediakan dikemas dalam bentuk permainan, sehingga peserta didik dapat mengeksplorasi kemampuan yang dimiliki seperti ketika bermain *game*. Hal tersebut berpengaruh terhadap kepercayaan diri peserta didik sekaligus hasil atau prestasi belajar peserta didik (Safitri dkk., 2023).

2. Pengaruh *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh sebanyak tujuh artikel yang membahas terkait pengaruh *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Tujuh artikel tersebut berada pada tahun 2020, 2021, 2022, dan 2023. Berikut ini judul tujuh artikel yang membahas terkait pengaruh *Quizizz* dalam pembelajaran matematika.

Tabel 5. Hasil *Literature Review* Pengaruh *Quizizz* dalam Pembelajaran Matematika

No.	Judul	Tahun	Pengaruh
1.	Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media <i>Quizizz</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ	2020	Motivasi Belajar
2.	Pengaruh Metode Kuis Berbantuan <i>Quizizz</i> Terhadap Partisipasi Siswa kelas XI dalam Merefleksikan Pembelajaran Matematika	2020	Partisipasi Peserta Didik
3.	Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform <i>Quizizz</i>	2021	Antusias Peserta Didik
4.	Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran <i>E-Learning</i> Berbantuan <i>Quizizz</i>	2022	Hasil Belajar dan Motivasi Belajar
5.	Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan <i>Website Google Sites Quizizz</i> di Sekolah Dasar	2022	Hasil Belajar
6.	Penguatan Pemahaman Siswa Kelas IV Terhadap Materi Statistik Melalui Media <i>Game Quizizz</i> di MI Sulaimaniyah	2022	Antusias Peserta Didik
7.	<i>The Effectiveness of Using Quizizz in Numerational Literacy Skills of Fractional Materials in 3rd Grade Students of Elementary School</i>	2022	Antusias Peserta Didik

Tabel 5 menjelaskan terkait pengaruh *Quizizz* dalam pembelajaran matematika. Adapun pengaruh yang diberikan *Quizizz* dalam pembelajaran matematika yaitu pengaruh positif terhadap motivasi belajar, partisipasi peserta didik, hasil belajar, serta antusias peserta didik. Adapun faktor-faktor yang menyebabkan *Quizizz* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar, partisipasi peserta didik, hasil belajar, serta antusias peserta didik adalah fitur dalam *Quizizz* itu sendiri. Tampilan *Quizizz* yang mengandung unsur-unsur *game* seperti menarik, menyenangkan, kreatif, inovatif, serta petualangan menjadikan peserta didik termotivasi dalam mengikuti pembelajaran matematika karena pendidik biasanya menjadikan *Quizizz* sebagai sarana dalam evaluasi pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasakan keburatan dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat dalam *Quizizz* (Latif, 2022; Rosiyanti dkk., 2020). Tampilan tersebut berupa *background* yang menarik dan dapat diubah sesuai selera pembuat *Quizizz*. Adanya *fitur* musik dalam *Quizizz* juga menjadikan peserta didik menikmati

dalam menjawab soal-soal yang disediakan dalam *Quizizz* (Andyra & Kowiyah, 2022). Selain karena tampilan dan *fitur* musik, peserta didik menjadi termotivasi ketika menggunakan *Quizizz* karena *fitur* papan skor yang ada dalam *Quizizz*, sehingga peserta didik bersemangat untuk mendapatkan hasil yang baik (Asria dkk., 2021; Nuryati dkk., 2022). Timbulnya motivasi belajar dan peserta didik berlomba-lomba untuk mendapatkan hasil belajar yang baik juga menunjukkan bahwa tampilan dan *fitur Quizizz* berpengaruh terhadap partisipasi dan antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika (Andyra & Kowiyah, 2022; Asria dkk., 2021; Faridah dkk., 2022; Hidayat dkk., 2020). Peserta didik merasa sangat heboh karena dapat melihat skor jawaban dan bersaing dengan teman-teman (Andyra & Kowiyah, 2022). Adanya motivasi belajar, partisipasi, dan antusias peserta didik yang timbul dari tampilan dan *fitur Quizizz* tersebut menjadikan peserta didik fokus, sehingga akan berdampak meningkatnya hasil belajar peserta didik (Nuryati dkk., 2022).

3. Pengaruh *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh sebanyak tiga artikel yang membahas terkait pengaruh *Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Tiga artikel tersebut berada pada tahun 2022 dan 2023. Berikut ini judul tiga artikel tersebut yang membahas terkait pengaruh *Wordwall* dalam pembelajaran matematika.

Tabel 6. Hasil *Literature Review* Pengaruh *Wordwall* dalam Pembelajaran Matematika

No.	Judul	Tahun	Pengaruh
1.	Efektivitas Aplikasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar	2022	Hasil Belajar
2.	Implementasi Media <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri	2023	Hasil Belajar
3.	Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea	2023	Hasil Belajar

Tabel 6 menjelaskan tentang pengaruh *Wordwall* dalam pembelajaran matematika. Pengaruh yang diberikan *Wordwall* dalam pembelajaran matematika merupakan pengaruh positif yang dapat dilihat pada meningkatnya hasil belajar peserta didik. Faktor yang menyebabkan *Wordwall* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik adalah tampilan yang terdapat dalam *Wordwall*, yaitu berupa *template* yang dapat berubah-ubah sesuai selera pembuat. *Template* yang menarik mengundang daya tarik peserta didik serta menimbulkan semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika. Selain itu, *game Wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajaran menjadikan peserta didik tidak merasakan mengerjakan soal-soal yang tersedia dalam *Wordwall*, tetapi sistem pengerjaan soal tersebut berbentuk *game*

dimana mengajak peserta didik bermain dalam memecahkan soal tersebut (Kurnia dkk., 2023). Sistem permainan *game* tersebut berbentuk seperti *kui* dimana peserta didik bersaing antar sesama temannya, sehingga jiwa kompetitif peserta didik muncul (Lubis & Nuriadin, 2022). Adanya semangat dan ketertarikan peserta didik dalam belajar matematika menggunakan *game Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kurnia dkk., 2023; Lubis & Nuriadin, 2022; Siagian & Tarigan, 2023). Peneliti memberikan saran terhadap penelitian selanjutnya untuk memperbanyak referensi dalam menganalisis jenis *game* edukasi beserta pengaruhnya yang digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga pendidik atau pembaca dapat memilih serta mengetahui pengaruh-pengaruh yang diberikan dari setiap jenis *game* tersebut.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dengan menggunakan metode *literature review* yang dilakukan oleh peneliti, setiap jenis *game* edukasi memiliki pengaruh yang berbeda-beda dalam proses pembelajaran matematika. Dari keseluruhan *game* edukasi tersebut, pengaruh yang diberikan *game* edukasi dalam pembelajaran matematika juga berbeda-beda diantaranya adalah pemahaman konsep, hasil belajar, motivasi belajar, antusias peserta didik, dan kepercayaan diri.

SIMPULAN DAN SARAN

Terdapat tiga jenis *game* edukasi berbantuan *website* yang sering digunakan oleh pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran atau penilaian matematika, yaitu *Kaboot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. *Kaboot* merupakan *platform game* berbasis *website* yang diakses secara gratis dengan memiliki dua alamat *website*, yaitu alamat yang digunakan untuk akses pendidik dan alamat yang digunakan untuk akses peserta didik. *Quizizz* merupakan *platform* berbasis *website* yang menyediakan permainan ataupun *slide* dalam bentuk presentasi interaktif. *Wordwall* merupakan permainan berbasis *website* yang dapat diakses dalam *gadget* atau *laptop* dengan menyediakan beragam *template* kuis. Adapun pengaruh yang diberikan oleh *game* edukasi berupa pemahaman konsep, hasil belajar, motivasi belajar, antusias peserta didik, dan kepercayaan diri.

Peneliti memberikan saran terhadap penelitian selanjutnya untuk memperbanyak referensi dalam menganalisis jenis *game* edukasi beserta pengaruhnya yang digunakan dalam pembelajaran matematika, sehingga pendidik atau pembaca dapat memilih serta mengetahui pengaruh-pengaruh yang diberikan dari setiap jenis *game* tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 5(1), 568–582. <https://doi.org/10.30606/absis.v5i1.1440>
- Ambarwati, M. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Game untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika SD. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 7(2), 65–71.
- Andyra, R., & Kowiyah, K. (2022). The Effectiveness of Using Quizizz in Numerational Literacy Skills of Fractional Materials in 3rd Grade Students of Elementary School. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. 6(3), 3180-3191 <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1557>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., & Muyasaroh, U., Rahmawati, F. (2021). Analisis Antusiasme Siswa Dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Platform Quizizz. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Eriska, D., Aprianti, F., & Rahayu, S. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SDN Majalengka Wetan VII. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD stkip Subang*. 9(2), 1876-1891. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.877>
- Faridah, S. N., Lestari, F. A., Mafulah, S., & Masrurroh, F. (2022). Penguatan Pemahaman Siswa Kelas IV terhadap Materi Statistik melalui Media Game Quizizz di MI Sulaimaniyah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Narotama*, 2(2), 48–58.
- Hidayat, M. I., Muthmainnah, R. N., & Ismah, I. (2020). Pengaruh Metode Kuis Berbantuan Quizizz Terhadap Partisipasi Siswa Kelas XI Dalam Merefleksikan Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 1-4. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8868>
- Jumardi., Osmond, A. B., & Saputra, R. E. (2019). Aplikasi Back End Game Edukasi Berbasis Web Menggunakan Qr Code Back End Application Of Web Based Educational Game Using QR Code. *E-Proceeding Og Engineering*, 6(1), 1407–1415.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi: Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589–598. <https://jipred.org/index.php/JSP/article/view/295>
- Kusuma, A. C., Sulistyani, A. M., & Trisnawati, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Membuat Alat Peraga Matematika Pada Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Peradaban. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 715–722. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i4.4128>
- Latif, N. S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz. *Jurnal Ilmiah BDK Makassar*. 11(2). 1-14

- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63–80. <https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
- Mukminah, Hirnan, & Sriyani. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasae*, 1(1), 1–14. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/66>
- Muzayanati, A., Maemonah, M., & Puspitasari, P. (2022). Efektivitas Aplikasi Game Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Matematika Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 161-173. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8677>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Nugroho, R., & Attin Warmi. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di Smpn 2 Tirtamulya. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 6(2), 407–418. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v6i2.3627>
- Nuryati, N., Subadi, T., Muhibbin, A., Murtiyasa, B., & Sumardi. (2022). Pembelajaran Statistik Matematika Berbantuan Website Google Sites (Quizizz) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6(2). 2486-2494. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2377>
- Pagau, D. A., & Mytra, P. (2023). The Effect of Technology In Mathematics Learning: Peran Teknologi dalam Pembelajaran Matematika. *Proximal : Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 6(1), 287-296 <https://doi.org/10.30605/proximal.v6i1.2302>
- Permatasari, S., Asikin, M., & Dewi, N. R. (2020). Potensi Game Edukasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang 2020*. 853-860. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/678/597>
- Purwadi, I. M. A. (2022a). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot!” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*. 11(2), 81-88. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1677>
- Purwadi, I. M. A. (2022b). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “ Kahoot !” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 81–88.
- Purwati, N. K. R., Antari, N. L. D., & Susanti, M. D. (2022). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot ! Dan Quiziz. *De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 143–153.
- Putri, W. A. (2023). Faktor Rendahnya Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu (PME)*, 02(02), 123–128.

- Raharjo, I., Rasiman, & Untari, M. F. A. (2021). Faktor Kesulitan Belajar Matematika Ditinjau dari Peserta Didik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 96–101. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS%0AFaktor>
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Dan Game Edukasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(2), 177–184. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i2.2281>
- Rosiyanti, H., Widyasari, R., Ardiansyah, A. F., & .IStiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM Universitas Muhammadiyah Jakarta*. 1-9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>
- Safitri, E., Setiawan, A., & Darmayanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 57–61.
- Salihah, D. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website (Math-Learning) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(1), 12–19.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886–893. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3007>
- Sinaga, I. T. D. S., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Sulistiyawati, W., Sholikhin, R., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 46–57.
- Swaratifani, Y., & Budiharti. (2021). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan Kelas V SD Mutiara Persada. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 14–19.
- Wardani, R. K. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Operasi Penjumlahan Bilangan Cacah Pada Siswa Kelas III SD Negeri 02 Gayamsari Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 34–43.