

Optimalisasi Kemampuan Penyelesaian Masalah pada Siswa Melalui Penggunaan Website *Hooda Math*

Tasya¹, Sirwanti², Aisyah Nursyam¹, Andi Trisnowali MS²

¹Mahasiswa Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone, Bone

²Dosen Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Muhammadiyah Bone, Bone

tasiya0314@gmail.com

Abstract

Problem solving skills in mathematics are still a challenge for students, especially with the limited use of interactive learning media. This community service aims to improve students' problem solving skills through the use of the hooda math website. This activity was carried out at SD Negeri 01 Jatiroyo using the Participatory Action Research (PAR) approach which actively involves students in the learning process through the stages of observation, understanding, planning, action, and evaluation. stages of observation, planning, implementation, and evaluation. The method of implementing the community service involves direct assistance to students in accessing and using hooda math. The evaluation results show that students are more motivated, active, and have increased skills in solving math problems.

Keywords: hooda math; problem solving; mathematics; technology-based learning

Abstrak

Kemampuan penyelesaian masalah dalam matematika masih menjadi tantangan bagi siswa, terutama dengan adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah siswa melalui penggunaan *website hooda math*. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 01 Jatiroyo dengan menggunakan pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran melalui tahap observasi, pemahaman, perencanaan, tindakan, dan evaluasi. tahapan observasi, perencanaan, implementasi, dan evaluasi. Metode pelaksanaan pengabdian melibatkan pendampingan langsung kepada siswa dalam mengakses dan menggunakan hooda math. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi, aktif, dan mengalami peningkatan keterampilan dalam menyelesaikan soal matematika.

Kata Kunci: hooda math; pemecahan masalah; matematika; pembelajaran berbasis teknologi

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan, kemampuan untuk menyelesaikan masalah adalah kemampuan yang sangat penting bagi siswa untuk menghadapi berbagai tantangan, baik secara akademis maupun dalam kehidupan sehari-hari (Kurniawati et al., 2019). Kemampuan ini mencakup aspek pemikiran kritis, logika dan kreativitas (Saputra, 2024). Ini akan membantu siswa menemukan solusi untuk masalah yang mereka hadapi. Di era perubahan dan persaingan, pemecahan masalah sangat diperlukan untuk berhasil di berbagai bidang (Sahraini & Aulia, 2024).

Salah satu bidang yang membutuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah adalah matematika (Siahaan & Surya, 2020). Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu dasar yang digunakan di berbagai bidang lain, tetapi juga memiliki peran

dalam membentuk pola pikir siswa agar lebih terstruktur dan sistematis (Fortuna et al., 2021). Pemahaman yang menyeluruh tentang matematika memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemikiran analitik dan mengembangkan strategi untuk menyelesaikan masalah secara efektif (Putri et al., 2024). Menurut polya Ada beberapa langkah yang harus dilalui untuk mendukung kemampuan menyelesaikan masalah siswa. Menurut Polya penyelesaian masalah dalam matematika melalui empat langkah yaitu memahami masalah atau soal, membuat rencana untuk menyelesaikan masalah, menerapkan rencana dan melakukan evaluasi kembali setiap langkah yang telah dilakukan (Maulida et al., 2025). Namun, pada kenyataannya, banyak siswa merasa sulit untuk memahami masalah matematika serta, menerapkannya dalam penyelesaian soal-soal yang kompleks. Hal ini dapat disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik, kurangnya motivasi siswa serta kurangnya dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran (Aristiantika & Widiono, 2024).

Selain mengembangkan teknologi, berbagai metode pembelajaran inovatif telah dikembangkan untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran matematika (Wahyuni, 2016). Salah satu pendekatan yang telah banyak digunakan adalah gamifikasi dalam pembelajaran matematika, seperti yang terlihat di berbagai sumber digital (Rahmadi et al., 2024). Berdasarkan hasil penelitian (Budi et al., 2021) Penerapan model pembelajaran media game edukasi berbasis construct dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah dan hasil belajar matematika siswa dengan menyesuaikan materi yang akan disampaikan.

Hooda math merupakan salah satu website berbasis permainan yang dirancang untuk membantu siswa menyelesaikan masalah matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Website ini menyediakan berbagai fitur permainan yang mencakup berbagai konsep matematika, mulai dari operasi dasar hingga konsep pembelajaran matematika yang lebih kompleks. Dengan menggabungkan aspek gamifikasi, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, mengurangi kebosanan, serta meningkatkan motivasi mereka dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika (Mursalin et al., 2024).

Pengabdian ini dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan pada mitra. Berdasarkan hasil observasi pada SD 01 Jatiroyo diketahui bahwa kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika yaitu kesulitan menyelesaikan masalah matematika yang disebabkan karena tidak adanya penggunaan media pembelajaran game edukasi dan hanya berpatokan pada contoh konkret di sekitar siswa yang membuat siswa merasa bosan dan jenuh.

Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan *website hooda math* pada siswa untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah. Dengan adanya pendampingan yang tepat, siswa diharapkan lebih termotivasi dalam belajar matematika, memiliki pemahaman yang lebih baik tentang

konsep matematika, serta mampu mengatasi berbagai tantangan akademik yang mereka hadapi.

Urgensi pengabdian ini terletak pada pentingnya penggunaan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang optimal dalam sistem pendidikan. Dengan meningkatkannya adopsi teknologi selama pembelajaran, sangat penting untuk memahami bagaimana menggunakan teknologi ini. Secara efektif dengan dukungan pendampingan yang tepat. Hasil dari pengabdian ini memberikan rekomendasi bagi para pendidik dan orang tua untuk menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif serta memperkaya literatur mengenai pendekatan gamifikasi dalam pendidikan matematika.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilakukan di SD Negeri 01 Jatiroyo mulai pada hari Senin, 19 s.d. 29 Agustus 2024 mulai pukul 10.30 WIB sampai selesai dengan subjek siswa kelas VI yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika. Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR digunakan dalam pengabdian ini karena pendekatan ini memungkinkan keterlibatan aktif siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. PAR mengedepankan kolaborasi antara pendamping dan peserta dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan, sehingga prosesnya tidak bersifat satu arah. Adapun alur pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

Tahap *To Know* (Mengetahui)

Pada tahap ini digunakan untuk mengetahui masalah apa yang dihadapi siswa dalam pembelajaran dengan melakukan wawancara dan observasi. Observasi atau yang disebut juga dengan pengamatan merupakan kegiatan memperhatikan objek dengan menggunakan seluruh indra (Prawiyogi et al., 2021). observasi merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan situasi yang terlibat dalam fenomena penelitian (Ardiansyah et al., 2023).

Tahap *To Understand* (Memahami)

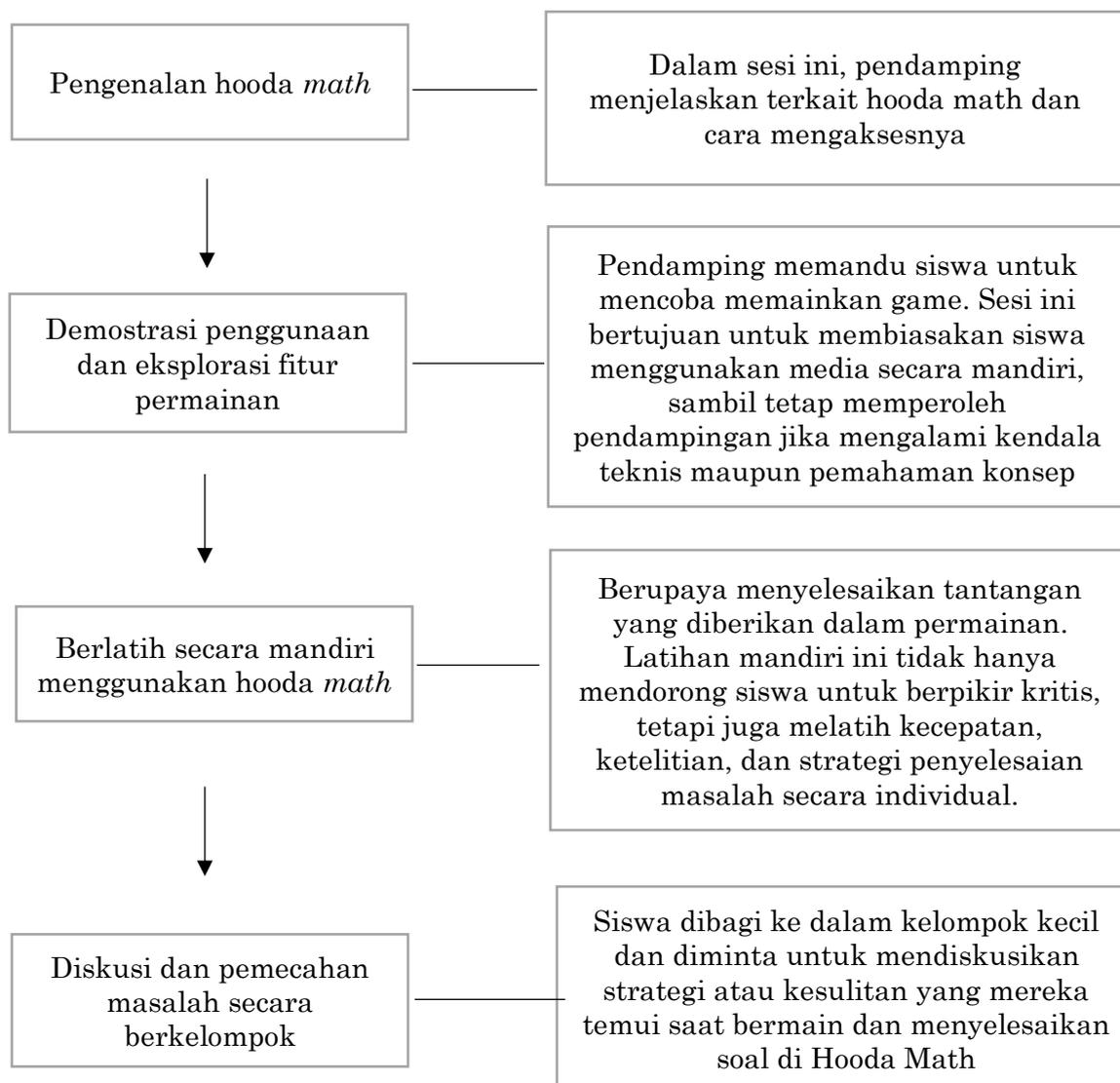
Pada tahap ini digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh siswa SD Negeri 01 Jatiroyo khususnya pada kelas VI. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

Tahap *To Plann* (Merencanakan)

Pada tahap ini digunakan untuk memberikan solusi terkait permasalahan yang terjadi di SD Negeri 01 Jatiroyo dengan menerapkan website hooda math untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah. Membuat rencana penyelesaian dengan memilih strategi terbaik untuk menyelesaikan soal dalam permainan.

Tahap *To Art* (Bertindak)

Pada tahap ini, melaksanakan pendampingan website hooda math untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah. Melaksanakan rencana dengan mengerjakan soal menggunakan strategi yang telah dipilih. Kegiatan ini dilakukan secara langsung di SD Negeri 01 Jatiroyo dengan melibatkan siswa kelas VI sebagai subjek. Pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.



Tahap *To Change* (Merubah)

Tahap merubah merupakan tahap refleksi dan evaluasi terhadap perubahan yang terjadi setelah kegiatan pendampingan. Evaluasi/ penilaian pada dasarnya bertujuan menentukan efektivitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran dengan indikator utama pada keberhasilan atau kegiatan pembelajar dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang di tetapkan (Suardipa & Primayana, 2023). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas pendampingan dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah serta kendala pada pelaksanaan kegiatan.

Evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian pendampingan selesai adapun bentuk instrumen yang digunakan yaitu berupa angket untuk mengukur efektifitas pendampingan dan penggunaan hooda math serta pengamatan hasil belajar sebelum dan sesudah pendampingan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Alur tahapan inti pelaksanaan pendampingan penggunaan website *hooda math* dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 01 Jatiroyo terdiri dari beberapa langkah utama yang sistematis untuk memastikan efektivitas program dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah siswa. Orientasi dan pengenalan *website hooda math*. Pada tahap awal, Siswa diberikan pengenalan mengenai *hooda math*, termasuk tujuan penggunaannya dalam pembelajaran matematika. Pendampingan menjelaskan fitur-fitur utama dalam website, seperti permainan berbasis logika, latihan soal interaktif, serta game yang tersedia. Selain itu, siswa diajarkan cara mengakses website ini melalui hp atau laptop.

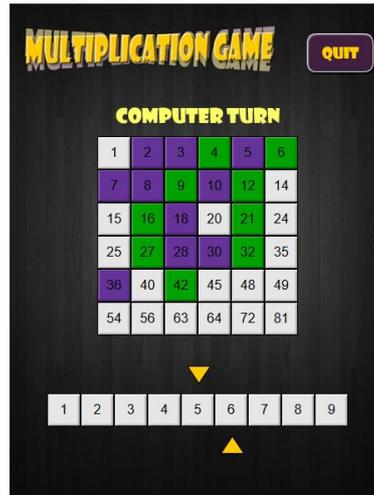


Gambar 1. Pengenalan website Hooda Math

Eksplorasi dan demonstrasi penggunaan. Setelah memahami dasar-dasar penggunaan website, pendamping memberikan demonstrasi mengenai cara memilih permainan. Pendamping juga menjelaskan bagaimana permainan dalam *hooda math* membantu siswa memahami konsep matematika dengan lebih baik. Pada tahap ini, siswa diajak untuk mencoba memainkan beberapa permainan dengan bimbingan langsung dari pendamping guna memastikan mereka dapat mengoperasikan platform dengan baik.

Latihan dan penerapan mandiri. Siswa mulai mengerjakan permainan edukatif secara mandiri dengan fokus pada soal-soal yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. Permainan yang dipilih bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis tantangan dan logika. Pendamping berperan dalam mengamati, memberikan arahan, serta membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang terdapat dalam permainan.

Evaluasi dan refleksi pembelajaran. Adapun bentuk evaluasi yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengamatan sebelum dan setelah pendampingan.



Gambar 2. Fitur permainan hooda math

Diskusi dan penyelesaian masalah secara berkelompok. Setelah sesi latihan individu siswa dibentuk dalam 2 kelompok guna membahas strategi dalam menyelesaikan soal. Pendamping mengarahkan diskusi agar siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep matematika yang dipelajari.



Gambar 3. Diskusi secara berkelompok

Tahap akhir pendampingan dilakukan melalui evaluasi dengan cara memberikan pre test, post test dan angket pada siswa untuk mengukur efektivitas pendampingan.

Tabel 1. Hasil Pre Test dan Post Tes

| | | N | Mean Rank | Sum of Ranks |
|-------------------|----------------|-----------------|-----------|--------------|
| Postest - Pretest | Negative Ranks | 0 ^a | 0.00 | 0.00 |
| | Positive Ranks | 10 ^b | 5.50 | 55.00 |
| | Ties | 0 ^c | | |
| | Total | 10 | | |

a. Postest < Pretest

b. Postest > Pretest

c. Postest = Pretest

| Test Statistics ^a | |
|------------------------------|---------------------|
| Posttest - Pretest | |
| Z | -2.831 ^b |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | .005 |

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Uji Wilcoxon digunakan untuk menguji perbedaan antara nilai pre-test dan post-test siswa setelah pendampingan penggunaan Hooda Math. Hasil analisis menunjukkan seluruh siswa mengalami peningkatan nilai, dengan nilai $Z = -2.831$ dan signifikansi $0.005 (< 0.05)$. Ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa optimalisasi penggunaan Hooda Math efektif dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah siswa.

Tabel 1 Hasil angket kepuasan siswa terhadap penggunaan Hooda Math

| No | Pertanyaan | SS | S | TS | STS | Total |
|----|--|------------|--------------|------------|-----------|--------------|
| 1 | Saya merasa senang menggunakan website Hooda Math untuk belajar matematika | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 2 | Website Hooda Math membantu saya menyelesaikan masalah matematika dengan lebih mudah | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 3 | Materi di Hooda Math disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan | 2 (20%) | 8 (80%) | 0 (0%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 4 | Hooda Math membuat pembelajaran matematika menjadi lebih mudah | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 5 | Pendampingan guru membantu siswa memahami cara menggunakan Hooda Math | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 6 | Siswa merasa lebih senang belajar matematika setelah menggunakan Hooda Math | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 7 | Siswa ingin terus menggunakan Hooda Math dalam pembelajaran matematika | 0 (0%) | 8 (80%) | 2 (20%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 8 | Hooda Math membantu siswa menyelesaikan soal-soal matematika lebih cepat | 0 (0%) | 10 (100%) | 0 (0%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 9 | Siswa merasa mudah mengakses dan menggunakan website Hooda Math | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |
| 10 | Saya merasa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran matematika ketika menggunakan Hooda Math | 1 (10%) | 9 (90%) | 0 (10%) | 0 (0%) | 10 (100%) |

Keterangan: SS = Sangat Setuju; S = Setuju; TS = Tidak Setuju; TST = Sangat Tidak Setuju

3.1 Kondisi sebelum pendampingan

Sebelum dilakukan pendampingan, hasil observasi di SD Negeri 01 Jatiroyo menunjukkan bahwa siswa mengalami berbagai kendala dalam menyelesaikan soal-soal matematika, terutama yang berkaitan dengan penyelesaian masalah matematika. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan hasil observasi langsung, beberapa kendala utama yang dihadapi siswa adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif, ketergantungan terhadap contoh konkret dalam lingkungan sekitar, kurangnya motivasi siswa dalam belajar matematika, siswa cenderung hanya menghafal rumus tanpa memahami bagaimana penerapannya dalam dunia nyata.

Penelitian oleh Fitriani et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan cara konvensional sering merasa sulit untuk memahami konsep matematika karena mereka tidak memiliki partisipasi aktif dan keterbatasan dalam media pembelajaran interaktif. Teori konstruktivis juga menyatakan bahwa pengalaman langsung dalam memecahkan masalah dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep abstrak dalam matematika (Mulyati, 2018).

3.2 Kondisi setelah pendampingan

Setelah dilakukan pendampingan melalui penggunaan *hooda math* terdapat peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, pendampingan menunjukkan perubahan positif yang cukup besar. Terlihat bahwa sebagian besar siswa menunjukkan kepuasan terhadap penggunaan *hooda math*. 100% siswa merasa bahwa website ini membantu mereka menyelesaikan masalah matematika dengan lebih mudah, dan 90% siswa menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang belajar matematika setelah menggunakan *hooda math*.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Wilhelmina (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, *hooda math* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga mampu mengatasi kejenuhan yang sering dialami siswa dalam pembelajaran konvensional.

3.3 Peningkatan kemampuan penyelesaian masalah

Salah satu tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika. Data angket menunjukkan bahwa 100% siswa merasa *hooda math* membantu mereka menyelesaikan soal lebih cepat dan 90% siswa menyatakan bahwa pendampingan guru membantu mereka memahami cara menggunakan *hooda math*. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa melalui pendampingan yang diberikan guru berperan penting dalam mengarahkan siswa menggunakan teknologi secara efektif dan metode interaktif dalam *hooda math* membantu siswa memahami konsep pemecahan masalah dengan lebih baik dibandingkan metode konvensional.

3.4 Implikasi hasil pengabdian

Dari hasil pengabdian ini, terdapat beberapa implikasi penting baik secara teoritis maupun secara praktis. Implikasi teoritis: hasil ini memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika khususnya dalam meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah sedangkan implikasi praktis: pendekatan gamifikasi dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran di setiap jenjang pendidikan, guru menggunakan *hooda math* sebagai bagian dari metode pembelajaran interaktif di kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, serta sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan website edukasi dalam kurikulum untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.

4. SIMPULAN

Optimalisasi penggunaan website *hooda math* dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 01 Jatiroyo berhasil meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah siswa. Melalui penggunaan *hooda math*, siswa lebih termotivasi, aktif, dan memahami konsep matematika dengan lebih baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa merasa metode ini membantu mereka dalam menyelesaikan soal matematika secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu pendampingan yang diberikan guru berperan penting dalam mengarahkan siswa dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Melalui pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pendidikan, khususnya dalam pembelajaran matematika. Implikasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan secara lebih luas di setiap jenjang pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan pendidik dan sekolah dapat mempertimbangkan penggunaan media interaktif seperti *hooda math* sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

5. REKOMENDASI

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran, seperti *hooda math* perlu lebih diintegrasikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sekolah disarankan menyiapkan fasilitas teknologi dan melaksanakan pelatihan bagi guru agar media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan secara optimal. Penelitian lanjutan diperlukan untuk mengukur efektivitas gamifikasi diberbagai jenjang pendidikan serta mengatasi hambatan seperti keterbatasan akses perangkat dan kesiapan guru dalam menerapkan teknologi

6. REFERENSI

- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aristiantika, R., & Widiono, A. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dan Penanganannya pada Pembelajaran Matematika Kelas III SD Al-Islam Pengkol Jepara. *Review Pendidikan*

- Dan Pengajaran*, 7, 14970–14979. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i4.36160>
- Budi, T. L., Akbar, S., & Ana, R. W. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika. *Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140.
- Fitriani, Fathurohman, M., & Sudiana, R. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Flipped Classroom Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 5(4), 1–12. <https://doi.org/10.61332/ijpa.v5i2.44>
- Fortuna, I. D., Yuhana, Y., & Novaliyosi. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik dengan Problem Based Learning untuk Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1308–1321. <https://doi.org/10.29313/mimbar.v22i1.198>
- Kurniawati, I., Raharjo, T. J., & Khumaedi. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi Tantangan abad 21. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 21(2), 702.
- Maulida, L. K., Ramadhani, A. N., & Riswari, L. A. (2025). Analisis kemampuan pemecahan masalah mean, median, modus di SDN Undaan Kidul 3. 08(02), 305–311.
- Mulyati, T. (2018). Pendekatan Konstruktivisme Dan Dampaknya Bagi Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*, 5. <http://journey.maesuri.com>
- Mursalina, Fonna, M., Elisyah, N., Ali, M., Arminta, D., & Mursyidah. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, A., Pohan, R. I., & Wandini, R. R. (2024). Pengaruh Kreativitas dan Pemikiran Alternatif Sebagai Teori Dasar Pemecahan Masalah dalam Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 583.
- Rahmadi, Djatmika, E. T., & Praherdiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.
- Sahraini, A., & Aulia, H. (2024). Pengaruh Game Edukatif Matematika terhadap Kemampuan Penyelesaian Masalah Siswa. 4, 464–476.
- Saputra, H. (2024). Penguatan Kemampuan Peserta Didik dalam Menghadapi Era Society 5.0 Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 287–302. <https://doi.org/https://doi.org/10.51903/bersatu.v2i2.640>
- Siahaan, E., & Surya, E. (2020). Analisis Pengaruh Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Dalam Pelajaran Matematika. *Researchgate Jurnal*, 1(2), 1–8.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Wahyuni, R. (2016). Inovasi Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 6.
- Wilhelmina, T. M. (2024). Optimalisasi Proses Pembelajaran Melalui Gamifikasi: Kajian Sistematis Terhadap Dampaknya Pada Motivasi Dan Performa Akademik Mahasiswa. *Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(4), 17855–17863.