Pemanfaatan Kuis Interaktif Berbasis Game Edukatif Digital *Rasio Escape Room* untuk Melatih Kemampuan Analisis Soal Cerita Persamaan Rasio pada Murid Kelas VI Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring

Amalia Kartika[1*]; Roso Sugiyanto[2]

[1]Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia
[2]Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, Indonesia

*Penulis korespondensi: kartikaamalia289@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan menganalisis soal cerita merupakan bagian penting dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi persamaan rasio. Penelitian kualitatif deskriptif ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan analisis murid kelas VI-B SDN 4 Menteng, Kota Palangka Raya, dalam menyelesaikan soal cerita persamaan rasio melalui kuis interaktif berbasis game edukatif digital *Rasio Escape Room* pada pembelajaran daring melalui *Google Meet*. Subjek penelitian adalah 23 murid yang mengikuti pembelajaran. Data dikumpulkan melalui observasi, analisis hasil pengerjaan murid (refleksi), dan angket tanggapan murid terhadap kuis. Evaluasi awal menunjukkan bahwa murid mengalami kesulitan dalam menganalisis soal cerita rasio, tampak dari rendahnya persentase jawaban benar pada soal nomor 8 (8,7%), nomor 9 (34,8%), dan nomor 10 (26,1%). Kesulitan utama terletak pada pemahaman konteks cerita, pemilahan informasi penting, dan penentuan hubungan rasio yang tepat. Kuis interaktif *Rasio Escape Room* dikembangkan melalui *Canva Site* dengan konteks lokal Kalimantan Tengah dan menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif. Data refleksi menunjukkan kecenderungan positif: 66,7% entri menyatakan perasaan senang dan percaya diri, dan murid mulai menerapkan strategi mencari nilai satu satuan. Hasil angket memperlihatkan kecenderungan respons Sangat Setuju pada kelima pernyataan. Sebagian murid masih membutuhkan pendampingan dalam membedakan informasi yang relevan dengan informasi tambahan. *Rasio Escape Room* dapat dipertimbangkan sebagai sarana pendukung pembelajaran yang terstruktur dan interaktif untuk melatih analisis soal cerita rasio, dengan bimbingan guru secara bertahap. Peningkatan kemampuan analisis belum dapat dibuktikan karena belum tersedia data hasil belajar setelah pembelajaran.

Kata kunci: Soal cerita rasio; Kemampuan analisis; *Digital escape room*; *Rasio Escape Room*; Pembelajaran daring

ABSTRACT

The ability to analyze word problems is an essential component of mathematics learning, particularly in the topic of ratio equations. This descriptive qualitative study aims to describe the analytical skills of Grade VI-B students at SDN 4 Menteng, Palangka Raya City,

in solving ratio equation word problems through an interactive quiz based on the digital educational game Rasio Escape Room *in online learning via* Google Meet*. The subjects were 23 students who participated in the learning process. Data were collected through observation, analysis of student work (reflections), and a student response questionnaire on the use of the quiz. The initial evaluation showed that students had difficulty analyzing ratio word problems, as indicated by low percentages of correct answers on question number 8 (8.7%), number 9 (34.8%), and number 10 (26.1%). The main difficulties were understanding the story context, identifying essential information, and determining the appropriate ratio relationship. The quiz, developed using* Canva Site *with a local Central Kalimantan context, provided an interactive learning experience. Reflection data showed a positive tendency: 66.7% of entries expressed feelings of enjoyment and confidence, and students began to apply a unit-value strategy. Questionnaire responses were dominated by "Strongly Agree" across all five statements. Some students still needed guidance in distinguishing relevant information from additional background details.* Rasio Escape Room *may be considered a structured and interactive supporting tool for practicing ratio word problem analysis, accompanied by gradual teacher scaffolding. An improvement in analytical ability cannot yet be demonstrated because no post-learning outcome data are available.*

Keywords: Ratio word problems; Analytical ability; Digital escape room; Rasio Escape Room; Online learning

1 PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika di sekolah dasar tidak hanya menuntut murid mampu melakukan perhitungan, tetapi juga memahami permasalahan dan menentukan langkah penyelesaian yang sesuai. Salah satu materi yang membutuhkan kemampuan tersebut adalah persamaan rasio. Dalam menyelesaikan soal cerita persamaan rasio, murid perlu memahami informasi dalam soal, menentukan hal yang diketahui dan ditanyakan, menyusun hubungan rasio yang tepat, serta melakukan perhitungan untuk memperoleh jawaban. Oleh karena itu, kemampuan menganalisis soal cerita menjadi bagian penting dalam mendukung keberhasilan murid memahami materi persamaan rasio.

Permasalahan tersebut ditemukan penulis ketika melaksanakan praktik mengajar di kelas VI-B pada Siklus 4 dengan materi persamaan rasio melalui pembelajaran daring. Dari 32 murid, sebanyak 23 murid mengikuti pembelajaran melalui *Google Meet*. Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita, dan kesulitan tersebut juga tampak ketika penulis memberikan latihan soal. Murid kebingungan menentukan informasi yang diketahui dan hal yang ditanyakan, sehingga informasi yang digunakan sering kali tidak sesuai dengan konteks pertanyaan dan jawaban yang diperoleh kurang tepat.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa kesulitan murid tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghitung, tetapi juga dengan proses memahami dan menganalisis informasi dalam soal cerita. Ketika murid belum mampu membedakan informasi yang diketahui dan yang ditanyakan, mereka akan kesulitan menentukan hubungan rasio yang sesuai. Dengan demikian, pembelajaran perlu memberikan bimbingan yang lebih terstruktur agar murid tidak langsung berfokus pada perhitungan, tetapi terlebih dahulu memahami permasalahan yang harus diselesaikan.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan game edukatif berbentuk *digital escape room*. Media ini menyajikan tantangan yang harus diselesaikan murid secara bertahap untuk melanjutkan ke tahap berikutnya. Penggunaan permainan edukatif diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik sekaligus memberi kesempatan kepada murid untuk berlatih menganalisis permasalahan. Vidergor (2021) mengkaji penggunaan *digital escape room* pada murid sekolah dasar, terutama berkaitan dengan pengalaman bermain, kolaborasi, dan motivasi belajar. Huang dkk. (2020) meneliti penerapan *digital escape room* dalam pembelajaran sekolah dasar dan kaitannya dengan kemampuan pemecahan masalah. Kedua penelitian tersebut dapat menjadi landasan untuk mengembangkan media permainan edukatif, meskipun pengaruhnya terhadap kemampuan analisis soal cerita persamaan rasio tetap perlu dibuktikan melalui penerapan di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang kuis interaktif digital *Rasio Escape Room* yang dikembangkan melalui *Canva Site* untuk membantu murid kelas VI-B menganalisis soal cerita persamaan rasio secara bertahap. Melalui kuis ini, murid diarahkan untuk membaca dan memahami soal, menuliskan informasi yang diketahui, menentukan hal yang ditanyakan, menyusun persamaan rasio, serta menyelesaikan dan memeriksa jawaban. Tantangan disajikan melalui lima misi dengan konteks yang dekat dengan lingkungan dan budaya Kalimantan Tengah. Kuis ini diharapkan dapat membantu murid mengikuti proses penyelesaian soal secara lebih terarah, khususnya dalam pembelajaran daring. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan analisis murid kelas VI-B SDN 4 Menteng dalam menyelesaikan soal cerita persamaan rasio melalui kuis interaktif *Rasio Escape Room* pada pembelajaran daring.

2 METODE

2.1 Desain dan konteks penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk menggambarkan kemampuan analisis murid dalam menyelesaikan soal cerita persamaan rasio melalui kuis interaktif digital *Rasio Escape Room* pada pembelajaran Matematika secara daring. Penelitian dilaksanakan di SDN 4 Menteng, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah, pada murid kelas VI-B melalui pembelajaran daring menggunakan *Google Meet* dan kuis interaktif *Rasio Escape Room* berbasis *Canva Site*. Pelaksanaan berlangsung pada bulan Oktober 2026, semester ganjil tahun ajaran 2026/2027.

2.2 Subjek dan sumber data

Subjek penelitian adalah 23 murid kelas VI-B SDN 4 Menteng, Kota Palangka Raya, yang mengikuti pembelajaran Matematika secara daring melalui *Google Meet*. Subjek dipilih berdasarkan keterlibatan murid dalam kegiatan pembelajaran dan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Data berupa data kualitatif yang bersumber dari proses pembelajaran, hasil pengerjaan murid, refleksi dan angket tanggapan murid, serta dokumentasi kegiatan. Data refleksi dan angket dilaporkan sebagai jumlah entri, bukan jumlah murid unik

2.3 Instrumen dan prosedur

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, analisis hasil pengerjaan murid, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas murid selama pembelajaran daring dengan kuis interaktif *Rasio Escape Room*, dengan fokus pada keterlibatan murid, kemampuan memahami soal, ketepatan mengidentifikasi informasi yang diketahui dan ditanyakan, penyusunan langkah penyelesaian, serta kesulitan yang dialami. Instrumen observasi berupa lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator kemampuan analisis soal cerita persamaan rasio. Hasil pengerjaan murid pada setiap misi dan soal evaluasi dianalisis untuk mengetahui cara murid memahami dan menyelesaikan soal, dengan memperhatikan ketepatan mengidentifikasi informasi yang diketahui, menentukan hal yang ditanyakan, menyusun persamaan rasio, dan menjelaskan langkah penyelesaian. Dokumentasi berupa tangkapan layar pembelajaran melalui *Google Meet*, aktivitas murid saat menggunakan kuis, hasil pengerjaan misi, dan dokumen lain yang relevan; dokumentasi melengkapi data observasi dan hasil pengerjaan murid. Selain observasi dan analisis hasil pengerjaan murid, data juga diperoleh melalui refleksi dan angket tanggapan murid. Refleksi digunakan untuk mengetahui pengalaman belajar, pemahaman, serta kesulitan yang dirasakan murid setelah menggunakan Rasio Escape Room. Sementara itu, angket digunakan untuk memperoleh tanggapan murid terhadap penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran. Data refleksi dan angket kemudian direkapitulasi dan dianalisis secara deskriptif.

Prosedur penelitian terdiri atas empat tahap. Pada tahap persiapan, peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan murid menganalisis soal cerita persamaan rasio, kemudian menyiapkan perangkat pembelajaran, kuis interaktif digital *Rasio Escape Room*, soal cerita, pedoman observasi, dan dokumentasi yang diperlukan. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran Matematika secara daring melalui *Google Meet* dengan memanfaatkan kuis interaktif *Rasio Escape Room*. Murid mengikuti lima misi yang disusun berdasarkan konteks kehidupan sehari-hari dan budaya Kalimantan Tengah. Pada setiap misi, murid mengikuti tahapan yang disajikan pada Tabel 1, sementara peneliti memperhatikan proses berpikir, langkah penyelesaian, dan respons murid terhadap kuis. Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengamati kemampuan murid memahami informasi pada soal, menentukan hal yang ditanyakan, dan menyusun langkah penyelesaian, serta mengidentifikasi kesulitan yang muncul. Tahap terakhir adalah analisis data dan penarikan kesimpulan.

Tabel 1 Tahapan Aktivitas Murid pada Setiap Misi *Rasio Escape Room*

No.	Tahapan Aktivitas Murid
1	Membaca dan memahami soal cerita.
2	Menuliskan informasi yang diketahui.
3	Menentukan hal yang ditanyakan.
4	Menyusun persamaan rasio.
5	Menyelesaikan soal dan memeriksa jawaban.

Sumber: Rancangan kuis interaktif *Rasio Escape Room*

2.4 Analisis data dan etika penelitian

Data dianalisis secara kualitatif deskriptif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, peneliti memilih dan memusatkan perhatian pada data yang relevan dengan kemampuan murid menganalisis soal cerita persamaan rasio. Data dari observasi, hasil pengerjaan murid, dan dokumentasi dikelompokkan berdasarkan indikator kemampuan analisis, yaitu mengidentifikasi informasi yang diketahui, menentukan hal yang ditanyakan, menyusun persamaan rasio, dan menyelesaikan soal. Pada tahap penyajian, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif dan tabel yang menggambarkan kemampuan murid, pola kesalahan, kesulitan yang dialami, serta respons murid selama menggunakan kuis; data dari berbagai sumber dibandingkan untuk memperoleh gambaran yang lebih utuh. Pada tahap penarikan kesimpulan, peneliti menyusun kesimpulan berdasarkan pola dan temuan dari observasi, analisis hasil pengerjaan murid, dan dokumentasi, untuk menjelaskan karakteristik kemampuan analisis murid, jenis kesulitan yang dialami, dan penggunaan kuis dalam pembelajaran soal cerita persamaan rasio.

3 HASIL

3.1 Hasil evaluasi awal murid

Evaluasi awal pada soal nomor 8, 9, dan 10 menunjukkan bahwa murid kelas VI-B masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita persamaan rasio. Kesulitan terlihat ketika murid harus memahami informasi dalam cerita dan menentukan hubungan antara dua besaran. Hasil evaluasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Evaluasi Awal Murid

Nomor Soal	Jawaban Benar	Persentase
8	2 dari 23 murid	8,7%
9	8 dari 23 murid	34,8%
10	6 dari 23 murid	26,1%

Sumber: Hasil evaluasi awal murid kelas VI-B

Soal nomor 8 memiliki persentase jawaban benar terendah (8,7%), diikuti soal nomor 10 (26,1%) dan soal nomor 9 (34,8%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid belum mampu menyelesaikan soal cerita dengan tepat. Oleh karena itu, diperlukan pembelajaran yang membimbing murid memahami informasi yang diketahui, menentukan hal yang ditanyakan, dan memilih langkah penyelesaian yang sesuai.

3.2 Pemanfaatan kuis interaktif digital Rasio Escape Room

Kuis interaktif digital *Rasio Escape Room* digunakan dalam pembelajaran Matematika secara daring melalui lima level atau misi. Setiap level mengarahkan murid untuk membaca soal cerita, mengidentifikasi informasi penting, dan menentukan cara penyelesaian. Berdasarkan data refleksi, terdapat 15 entri yang mencatat bahwa seluruh level telah diselesaikan. Murid juga melaporkan bahwa mereka dapat mengidentifikasi informasi dalam soal dan menggunakan strategi mencari nilai satu satuan untuk menyelesaikan permasalahan.

Sebagai contoh, seorang murid menyelesaikan soal kebutuhan bahan anyaman dengan menuliskan informasi bahwa 5 tas membutuhkan 15 meter bahan. Untuk membuat 8 tas, murid menghitung 8 : 5 × 15 = 24 meter. Contoh ini menunjukkan bahwa murid mulai menggunakan informasi dalam cerita untuk menentukan operasi hitung. Namun, penyelesaian seluruh level belum dapat dijadikan bukti bahwa semua jawaban murid benar.

3.3 Hasil refleksi murid

Refleksi perasaan murid setelah mengikuti pembelajaran disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Refleksi Perasaan Murid

Respons Refleksi	Jumlah Entri	Persentase
Senang dan percaya diri	10	66,7%
Masih perlu bantuan	3	20,0%
Cukup memahami	2	13,3%
Total	15	100%

Sumber: Data refleksi murid

Sebanyak 10 dari 15 entri refleksi (66,7%) menyatakan perasaan senang dan percaya diri setelah mengikuti pembelajaran dengan *Rasio Escape Room*. Sebanyak 2 entri (13,3%) menunjukkan bahwa murid merasa cukup memahami materi, sedangkan 3 entri (20,0%) menyatakan masih membutuhkan bantuan. Temuan ini memperlihatkan bahwa pengalaman belajar dengan kuis interaktif cenderung mendapat respons positif dari murid yang mengisi refleksi, meskipun masih terdapat murid yang membutuhkan pendampingan lanjutan.

3.4 Hasil angket tanggapan murid terhadap kuis

Data angket memuat 17 entri jawaban. Karena beberapa nama mengirimkan jawaban lebih dari satu kali, jumlah tersebut dipahami sebagai entri angket, bukan jumlah murid unik. Rekapitulasi respons disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Respons Angket (n = 17 entri)

Pernyataan Angket	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Angket 1	10 (58,8%)	6 (35,3%)	1 (5,9%)
Angket 2	10 (58,8%)	6 (35,3%)	1 (5,9%)
Angket 3	11 (64,7%)	4 (23,5%)	2 (11,8%)
Angket 4	12 (70,6%)	5 (29,4%)	0 (0%)
Angket 5	13 (76,5%)	3 (17,6%)	1 (5,9%)

Sumber: Data angket tanggapan murid.

Respons Sangat Setuju menjadi pilihan terbanyak pada kelima pernyataan. Angket 5 memperoleh respons Sangat Setuju tertinggi, yaitu 13 entri (76,5%), sedangkan Angket 4 memperoleh 12 entri (70,6%) dan tidak memiliki respons Tidak Setuju. Hasil ini memperlihatkan kecenderungan tanggapan positif terhadap pembelajaran dengan kuis interaktif digital *Rasio Escape Room*. Namun, karena redaksi lengkap setiap pernyataan belum tersedia dan terdapat kemungkinan pengisian berulang, hasil ini hanya menggambarkan kecenderungan respons pada data angket, bukan tingkat kepuasan seluruh kelas.

3.5 Kendala yang ditemukan dalam pembelajaran

Berdasarkan refleksi, beberapa murid masih mengalami kesulitan memahami soal cerita, terutama dalam menentukan informasi yang relevan dan memahami maksud pertanyaan. Salah satu murid menyebutkan bahwa Level 2 terasa membingungkan. Kendala ini menunjukkan bahwa kesulitan murid tidak hanya berkaitan dengan perhitungan, tetapi juga dengan pemahaman soal. Oleh karena itu, guru perlu membimbing murid secara bertahap, mulai dari membaca cerita, menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan, menyusun persamaan rasio, hingga menghitung dan memeriksa jawaban.

4 PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan dua temuan utama. Pertama, evaluasi awal memperlihatkan bahwa murid kelas VI-B mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita rasio, terutama pada soal nomor 8 yang hanya dijawab benar oleh 2 dari 23 murid. Temuan ini mengindikasikan perlunya pembelajaran yang lebih menekankan pemahaman konteks dan analisis informasi, bukan sekadar perhitungan. Pola ini sejalan dengan kesulitan yang dilaporkan murid pada tahap refleksi, yaitu memilah informasi yang relevan dan memahami maksud pertanyaan.

Kedua, data refleksi dan angket setelah penggunaan *Rasio Escape Room* menunjukkan kecenderungan pengalaman belajar yang positif. Sebagian besar entri refleksi mencatat perasaan senang dan percaya diri, dan respons angket didominasi pilihan Sangat Setuju. Umpan balik tertulis juga memuat komentar bahwa kuis terasa seru, penjelasan mudah dipahami, dan murid berharap pembelajaran serupa dapat digunakan kembali. Respons afektif ini sejalan dengan arah kajian Vidergor (2021) yang menaruh perhatian pada pengalaman bermain dan motivasi belajar murid sekolah dasar dalam *digital escape room*. Meskipun demikian, penelitian ini tidak mengukur motivasi secara terpisah sehingga kesejajaran tersebut bersifat tentatif.

Penggunaan misi bertahap dalam *Rasio Escape Room* berpotensi memberikan struktur belajar yang membantu murid menghadapi soal cerita. Murid tidak hanya diarahkan memperoleh jawaban akhir, tetapi juga diajak memperhatikan informasi penting dan menentukan strategi penyelesaian. Contoh penyelesaian soal bahan anyaman memperlihatkan bahwa murid mulai menggunakan informasi dalam cerita untuk menentukan operasi hitung, sedangkan laporan murid mengenai strategi mencari nilai satu satuan menunjukkan bahwa kuis memberi ruang untuk berlatih menentukan hubungan rasio. Keterkaitan ini sejalan dengan Huang dkk. (2020) yang mengaitkan *digital escape room* dengan kemampuan pemecahan masalah, tetapi pada penelitian ini keterkaitan tersebut hanya dapat dinyatakan sebagai potensi karena belum didukung data hasil pengerjaan setelah pembelajaran.

Kendala yang muncul, yaitu kebingungan pada Level 2 dan kebutuhan pendampingan dalam memilah informasi yang relevan, menunjukkan bahwa kuis interaktif tidak menggantikan peran guru. Kesulitan yang sama dengan kondisi awal tersebut menguatkan pentingnya bimbingan bertahap dari guru, mulai dari membaca cerita, menuliskan informasi yang diketahui dan ditanyakan, menyusun persamaan rasio, hingga memeriksa jawaban.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Data yang tersedia belum cukup untuk membuktikan bahwa kuis secara langsung meningkatkan kemampuan analisis atau hasil belajar dibandingkan kondisi awal. Pembuktian peningkatan memerlukan data hasil pengerjaan murid setelah pembelajaran yang dapat dibandingkan dengan hasil awal menggunakan indikator dan kriteria penilaian yang sama. Selain itu, data refleksi (15 entri) dan angket (17 entri) dihitung sebagai entri, bukan murid unik, dan redaksi lengkap pernyataan angket belum tersedia. Penyelesaian seluruh level juga belum dapat dijadikan bukti bahwa semua jawaban murid benar.

5 SIMPULAN

Berdasarkan data evaluasi awal, refleksi, dan angket yang tersedia, murid kelas VI-B masih menghadapi kesulitan dalam menganalisis soal cerita rasio, sebagaimana ditunjukkan oleh rendahnya persentase jawaban benar pada soal nomor 8, 9, dan 10. Setelah mengikuti pembelajaran dengan kuis interaktif digital *Rasio Escape Room*, sebagian besar entri refleksi menunjukkan perasaan senang dan percaya diri, dan tanggapan angket cenderung positif. Murid juga melaporkan bahwa mereka dapat mengidentifikasi informasi dalam soal dan menggunakan strategi mencari nilai satu satuan untuk menyelesaikan permasalahan.

Namun, beberapa murid masih membutuhkan bantuan, khususnya dalam memahami maksud cerita dan memilah informasi yang relevan. Oleh karena itu, *Rasio Escape Room* dapat dipertimbangkan sebagai kuis interaktif pendukung pembelajaran soal cerita rasio, dengan tetap memperhatikan kebutuhan pendampingan. Penelitian selanjutnya perlu memuat data hasil belajar yang terukur agar peningkatan kemampuan analisis murid dapat dipastikan.

PERNYATAAN PENULIS

Penelitian ini tidak memperoleh pendanaan khusus dari pihak mana pun. Penulis menyatakan tidak terdapat konflik kepentingan yang memengaruhi pelaksanaan penelitian maupun penyusunan artikel ini. Data penelitian tersedia dari penulis atas permintaan yang wajar dengan tetap memperhatikan kerahasiaan identitas murid. Dalam penyusunan naskah, penulis menggunakan *Chat*GPT sebagai alat bantu untuk memperbaiki tata bahasa, menyusun kalimat, daftar pustaka, dan memberikan masukan terhadap struktur penulisan. Penulis tetap bertanggung jawab atas pemeriksaan, keakuratan, dan seluruh isi artikel.

DAFTAR PUSTAKA

Erbilgin, E., & Macur, G. M. A. (2022). A subtraction game to scaffold primary students' word problem solving skills. Journal on Mathematics Education, 13(2), 307–322.

Huang, S.-Y., Kuo, Y.-H., & Chen, H.-C. (2020). Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability. Thinking Skills and Creativity, 37, 100681. https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681

Isik, H. K., & Liman Kaban, A. (2025). Escaping traditional learning: The role of educational digital escape games on achievement and motivation in primary math education. Journal of Educational Technology and Online Learning, 8(1), 136–151.

Kärki, T., McMullen, J., & Lehtinen, E. (2022). Improving rational number knowledge using the NanoRoboMath digital game. Educational Studies in Mathematics, 110, 101–123. https://doi.org/10.1007/s10649-021-10120-6

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). Qualitative data analysis: A methods sourcebook (4th ed.). SAGE Publications.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

Pólya, G. (1957). How to solve it: A new aspect of mathematical method (2nd ed.). Princeton University Press.

Setti, W., Tarello, R., Volta, E., Ferlino, L., Gori, M., dkk. (2025). DUDA: A digital didactic learning unit based on educational escape rooms and multisensory learning activities for primary school children during COVID-19 lockdown. Educational Technology Research and Development, 73, 331–351. https://doi.org/10.1007/s11423-024-10407-4

Vidergor, H. E. (2021). Effects of digital escape room on gameful experience, collaboration, and motivation of elementary school students. Computers & Education, 166, 104156. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104156

Zulsadiah, Novianto, A., & Wakhyudin, H. (2026). Integrating physical and digital edugames to support elementary students' learning of ineger multiplication: A classroom action research. Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. https://doi.org/10.21831/jpip.v19i2.101643