

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN GAMIFICATION BERBATUAN MEDIA
PRODIGY UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA**

Dyani Risyda Fauziyah
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
dyanirisydafauziyah@gmail.com

ABSTRACT

Media is a tool in conveying messages sourced to teachers so that students as recipients are able to understand the material well. Choosing the right media will greatly help teachers in creating Effective learning. Mathematics Learning is one of the fields of study that occupies an important role in education. As proof is that this lesson is given to all levels from the elementary level to the same as higher education. However, many students do not like mathematics. Mathematics is considered by most students to be a scary thing because it is filled with symbols and formulas that are difficult to understand. Referring to the stage of development of children who still like games, media that contains games and education is needed in it. So the purpose of this study is to solve these problems by using Prodigy media to increase students' interest in learning mathematics in elementary schools. Prodigy is an ICT-based media that contains games and also mathematics learning so that by using this media students' interest in learning Mathematics will develop. This research uses a mix method approach, which is an approach related to numbers and then the results are descriptive using words. With the type of ADDIE development research which includes 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument used is in the form of a questionnaire. and Data collection techniques in the form of questionnaires. From the results of prpercentage as much as 84.4% showed that through prodigy media it can increase students' interest in learning mathematics in elementary schools.

Keywords: Gamification, Media Prodigy, Interests

ABSTRAK

Media merupakan sebuah alat dalam menyampaikan pesan yang bersumber pada guru sehingga siswa sebagai penerima mampu untuk memahami materi dengan baik. Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran Efektif. Pembelajaran Matematika merupakan salah satu bidang studi yang menduduki peranan penting dalam Pendidikan. Sebagai bukti adalah pelajaran ini diberukan kepada semua jenjang dari tingkat SD samapi dengan Perguruan tinggi. Akan tetapi, banyak siswa yang tidak menyukaai matematika. Matematika dianggap Sebagian besar siswa sebagai hal yang menakutkan karena didalamnya dipeuhi dengan lambang-lambang dan rumus rumus yang sulit untuk dipahami. Merujuk pada tahap perkembangan anak yang masih menyukai permainan maka dibutuhkan media yang memuat game dan juga edukasi didalamnya. Maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memecahkan permasalahan tersebut dengan penggunaan media Prodigy untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika di SD. Prodigy merupakan media berbasis ICT

yang didalamnya memuat permainan dan juga pembelajaran matematika sehingga dengan menggunakan media ini minat siswa dalam pembelajaran Matematika akan berkembang. Penelitian ini menggunakan pendekatan mix method yaitu pendekatan yang berhubungan dengan angka kemudian hasilnya di deskriptifkan menggunakan kata-kata. Dengan jenis penelitian pengembangan ADDIE yang mencakup 5 tahap yaitu Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. instrument yang digunakan berupa kuisioner. dan Teknik pengumpulan data berupa angket. dari hasil prsentase sebanyak 84,4% menunjukan bahwa melalui media prodigy bisa meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika di SD

Kata Kunci: Gamification, Media Prodigy, Minat

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap perkembangan dunia, khususnya dalam dunia Pendidikan dan juga pembelajaran. Semakin berkembangnya zaman maka kita duntut untuk terus menguasai dunia teknologi. Pada tingkat global, perkembangan TIK sudah mempengaruhi seluruh bidang dalam kehidupan salah satunya dalam dunia Pendidikan. Maka Sudah selakanya para pengajar memperkenalkan dan memulia pembelajarannya menggunakan berbasis teknologi salah satunya yaitu dalam penggunaan media pembelajaran.

Game merupakan sarana hiburan untuk menghilangkan kebosanan atau sekedar mengisi waktu luang bagi penggunanya, biasanya anak-anak, remaja bahkan orang dewasa pun bisa memainkannya. Hasil penelitian oleh Irmawat (2016) dalam (Hendrawan & Marlina, 2022) menunjukkan bahwa game online memiliki efek negatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diasumsikan bahwa game buruk dalam konteks pendidikan. Dengan

berkembangnya teknologi dan pola pikir masyarakat yang semakin terbuka, game juga dapat dimanfaatkan secara positif dalam dunia Pendidikan salah satunya yaitu digunakan untuk media pembelajaran.

Game yang dimaksud diatas ialah game yang mengandung edukasi, game edukasi adalah game yang didalamnya terdapat unsurunsur edukasi dan pembelajarannya. Pada game edukasi siswa dapat belajar berbagai hal sekaligus mendapatkan hiburan tersendiri saat memainkannya.

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014:1) dalam (Haines et al et al., 2019). Ini berarti ahwa belajar matematika dianggap penting untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Pada proses pembelajarannya sering terlihat siswa yang memiliki perhatian yang kurang saat

penyampaian materi, hal itu dikarenakan kurangnya perhatian atau minat siswa pada pembelajaran. salah satu penyebab dari permasalahan ini yaitu kurang efektivitasnya dalam penggunaan media pembelajaran.

Minat belajar tidak terlepas dari seorang siswa terhadap pembelajaran sebagai dorongan atau rasa menyukai terhadap suatu kegiatan pembelajaran. Minat belajar timbul dari faktor internal dan aspek psikologi yang memiliki pengaruh yang sangat dasar pada proses kegiatan pembelajaran dan kemajuan bagi peserta didik, serta kemajuan bagi siswa (Yolanda & Meilana, 2021)

Untuk menumbuhkan minat belajar siswa, guru memerlukan alat bantu sebagai pemantik atau penarik perhatian siswa atau bisa dikatakan sebagai indikator minat. Terkait dengan pengembangan minat maka penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk digunakan sebagaimana menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1992:79) dalam (Mangdalena et al., 2021) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadi adanya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan

keinginan dan minat baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Dalam hal ini, ada banyak media pembelajaran yang mampu menopang proses belajar sehingga lebih mudah bagi siswa. Salah satu media yang menunjang perkembangan zaman maka penggunaan media harus berbasis teknologi. (Salsabila, Wulandari, Lu, Wahyu, & Kerinci, 2020) Permainan edukasi adalah salah satu bentuk inovasi dalam dunia permainan mobile. Maka dari itu guru harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk game edukasi sebagai salah satu contohnya

Merujuk pada penelitian terdahulu. Terdapat peneliti yang mengembangkan games untuk meningkatkan minat siswa SD pada pembelajaran matematika seperti games wordwall (Nisa & Susanto, 2022), games Memorize card (Anastasya et al., n.d.) Namun games tersebut masih belum menanamkan konsep pemecahan masalah sehingga anak kurang dituntut untuk berpikir kritis. Maka dari itu peneliti bertujuan mengembangkan media untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika di sd melalui media prodigy. Media prodigy game merupakan game edukasi yang bertujuan untuk mengasah

kemampuan matematika pemain. Game ini dikembangkan oleh developer game asal Kanada, SMARTeacher Inc yang berfokus pada pengembangan *software* edukasi. Terdapat 8 tingkatan kelas pemain dalam permainan ini. Game dapat dimainkan secara offline maupun online. Prodigy Math Game memberikan pengalaman yang unik melalui permainan matematika interaktif. Pemain dapat memperoleh *rewards*, menyelesaikan misi dan bermain bersama teman. Sebagaimana yang dikatakan oleh (A & Sihotang, 2021) bahwa System prodigy math game menggunakan cara mengidentifikasi dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang dimana ternyata sebenarnya sangat sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Nilai edukasi yang terkandung dalam game ini adalah Prodigy Math Game memberikan nilai edukasi dalam memahami/ mempelajari matematika. *Practice makes perfect*, agar dapat memahami matematika sebaik mungkin maka dibutuhkan latihan secara berkala. Oleh karena itu, game ini sangat cocok dimainkan para siswa. Dalam permainan ini, untuk dapat memenangkan battle, pemain diharuskan menyerang musuh. Pemain hanya dapat menyerang musuh ketika ia dapat menyelesaikan soal matematika terlebih dahulu. Sehingga pemain dapat melatih kemampuan matematikanya setiap kali bermain Prodigy Math Game. Sehingga diharapkan dengan adanya media ini

bisa meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran matematika di SD.

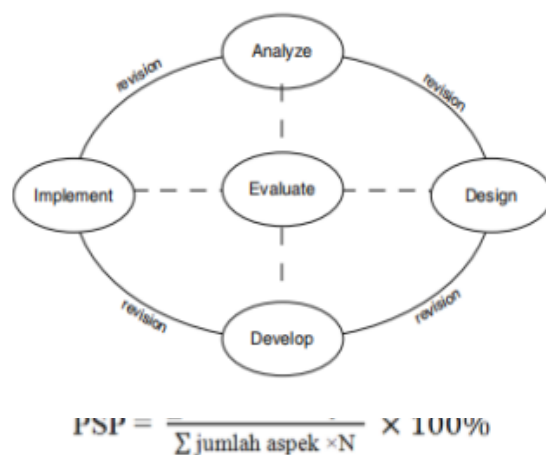
Peneliti mewawancarai Wali kelas 2 SD x bahwa menurutnya "Permasalahan yang sering ditemui pada pembelajaran matematetika yaitu rendahnya minat siswa pada pembelajaran tersebut, baik dalam materi pecahan bangun ruang, perkalian dsb masih sangat kurang dalam hal minatnya dan ketika pembelajaran matematika akan dimulai terlihat antusias siswa sangat rendah". Anak yang juga mengajar matematika di kelas tersebut Dari permasalahan-permasalahan yang ditemukan di Kelas 2 guru-guru membutuhkan media yang berbasis game untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika di SD. Maka dari itu penulis bermaksud untuk mengembangkan media game berbantuan aplikasi prodigy untuk meningkatkan minat pada pembelajaran matematika di SD

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yaitu pengembangan aplikasi prodigy yang akan digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk melatih anak dalam pemecahan masalah dan pemikiran kritis. Aplikasi Prodigy merupakan salah satu pengembangan media audio visual yang berbasis game karena media ini menyisipkan pembelajaran di tengah-tengah permainan sehingga anak akan lebih tertarik untuk mempelajari matematika. Pengembangan media ini diharapkan

dapat menimbulkan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika di SD.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, Evaluations). Model ADDIE memuat langkah-langkah merancang dan mengembangkan produk yang sistematis dan praktis untuk memecahkan masalah pembelajaran, disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Muslimah & Rahmawati, 2020). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari empat fase, dengan penilaian dilakukan pada setiap fase. Penilaian digunakan untuk memvalidasi produk dan proses sehingga dapat menghasilkan produk yang berkualitas.



Bagan 1
(Tahap Pengembangan Model
ADDIE Menurut Branch dan
Deissler) dalam (Muslimah &
Rahmawati, 2020)

Pendekatan penelitian ini termasuk penelitian mixmetodh karena Pada penelitian ini akan

didapat dua jenis data sekaligus yaitu kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian pengembangan ini didapatkan dari ahli berupa respon berkaitan dengan kualitas, kebutuhan produk. Sedangkan untuk data kuantitatif didapatkan dari para ahli serta pengguna dalam hal ini siswa kelas 2. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penyekoran pada hasil validasi materi dan media, dan penyekoran pada angket. Maka instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan pedoman wawancara, pedoman observasi dna dokumentasi sedangkan Teknik penelitian yang digunakan adalah dilakukan wawancara, dokumentasi, observasi, serta menyebarkan angket agar mengetahui tingkat keefektifan, efisiensi, daya tarik produk.

Metode deskriptif persentase merupakan metode perhitungan yang digunakan peneliti untuk menghitung data yang dikumpulkan oleh peneliti. Rumus untuk metode persentase seluruh program (PSP) menurut (Muslimah & Rahmawati, 2020) adalah sebagai berikut

Dengan menggunakan rumus diatas digunakan untuk mengukur tingkat validitas lingkungan bermain prodigy.

Pengukuran tingkat keberhasilan produk dikaitkan dengan kriteria hasil validasi seperti pada tabel berikut:

Tabel 1
(Presentase Kriteria dari Hasil
Validasi)

Penilaian	Kriteria
$75\% \leq PSP \leq 100\%$	Valid tanpa revisi
$50\% \leq PSP \leq 74\%$	Valid dengan revisi ringan

25% ≤ PSP ≤ 49%	Belum valid dengan revisi berat
PSP ≤ 24%	Tidak valid

Sumber: (Muslimah & Rahmawati, 2020)

Sedangkan Teknik analisis data dari hasil perhitungan angket, menurut (Anwar et al., 2018) Perhitungan tersebut menggunakan rumus dengan rumus penilaian kelayakan dibawah ini:

$$RS = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Dengan :

RS = Persentase sub variabel

n = Jumlah nilai tiap sub variabel

N = Jumlah skor maksimum

Tabel 2
(Range Persentase Angket
Kriteria Kualitatif)

Interval	Kriteria
84,0% - 100%	Sangat Baik
68,0% - 83,9%	Baik
52,0% - 67,9%	Cukup Baik
36,0% - 51,9%	Kurang Baik
20,0% - 35,9%	Tidak Baik

Sumber: (Anwar et al., 2018)

Penelitian ini dilakukan di SD x. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 SD. Siswa tersebut dibagi menjadi 3 kelompok yang disetiap kelompoknya terdiri dari 5 siswa berkemampuan heterogen.. Analisis data pada penelitian ini adalah analisis kevalidan kelayakan aspek materi, analisis kevalidan aspek tampilan, analisis kepraktisan, dan analisis pendapat siswa. Hasil dari analisis dapat dipakai sebagai acuan penyempurnaan media prodigy.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengembangan media game prodigy untuk meningkatkan minat siswa SD pada pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian ADDIE dengan prosedur diantaranya analisis,

desain, pengembangan dan implementasi.

Pertama, analisis mengenai permasalahan- permasalahan yang mengenai pengembangan media prodigy diantaranya : (1) Pada tahap awal analisis penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan media di sekolah tersebut dan karakteristik siswa yang menggunakan media untuk kegiatan pendidikan menggunakan game prodigy. (2) Analisis tahap kedua adalah penelitian yang berfokus pada tujuan pengembangan, dengan mengidentifikasi RPP. (3) Langkah ketiga analisis ini adalah mengkaji materi yang sedang dipelajari di kelas 2 SD x.

Kedua, desain meliputi: (1) Membuat desain media, dimulai dengan menetapkan tujuan instruksional, menyelaraskan penyampaian dari konten pembelajaran. dan penilaian hasil belajar. (2) Nanti kelayakan konsep akan dikembangkan dan diuji di tempat lain (validasi). (3) Pengumpulan Fitur Pada tahap perancangan ini, beberapa fitur yang dapat diintegrasikan ke dalam rancangan media pembelajaran game edukasi telah dikembangkan dan diuji kelayakannya. Tahap desain masih bersifat konseptual dan akan menjadi dasar dan masukan untuk tahap pengembangan selanjutnya.

Ketiga, Development meliputi; (1) Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menyusun perangkat pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan materi di kelas 2 ataupun materi yang sesuai dengan kelas 2 diantaranya materi pembelajaran, latihan soal. (2) Selanjutnya game yang dikembangkan pada penelitian ini akan di uji validasi oleh ahli media, ahli materi. Ketika produk yang dikembangkan masih terdapat kekurangan dalam pengembangan

maka peneliti akan melakukan revisi kembali hingga produk yang dihasilkan dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya.

Pengembangan media yang telah dilakukan kemudian di uji validasi oleh tim ahli media dan ahli materi. Yang pertama peneliti melakukan validasi materi yang mencakup 4 aspek yaitu pembelajaran, latihan, keefektifan, konsep dan dikembangkan menjadi 7.

Tabel 3
(Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi)

Aspek	Indikator	Nomor Butir
Pembelajaran	Pembelajaran Matematika yang disajikan mudah dipahami	4
Latihan soal	Siswa dapat menjejraikan soal setelah diberikan pembelajaran media prodigy	1
	Kesesuaian latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi yang sedang diajarkan	2
Keefektifan	Keefektifan media dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika	3
	Hasil belajar siswa meningkat	7
Konsep Pembelajaran	Konsep pembelajaran yang disajikan mudah dipahami	5
	Melalui media ini siswa lebih	6

	mudah memahami konsep matematika	
--	----------------------------------	--

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{24}{28} \times 100\% = 85,7 \%$$

Tabel 4
(Presentase Kriteria dari Hasil Validasi)

Penilaian	Kriteria
75% ≤ PSP ≤ 100%	Valid tanpa revisi
50% ≤ PSP ≤ 74%	Valid dengan revisi ringan
25% ≤ PSP ≤ 49%	Belum valid dengan revisi berat
PSP ≤ 24%	Tidak valid

Sumber ;(Muslimah & Rahmawati, 2020)

Berdasarkan perhitungan diatas menunjukan bahwa materi yang disajikan pada media prodigy valid tanpa revisi.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi media yang mencakup 5 aspek diantaranya: Suara, Bahasa, design, petunjuk, kemudahan, ketertarikan dan dikembangkan menjadi 10 pertanyaan.

Tabel 5
(Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media)

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1.	Suara	Suara yang disajikan jelas dan menarik	1
		Suara tidak mengganggu	7
2.	Bahasa	Bahasa yang digunakan	2

		mudah dipahami	
		Pilihan Bahasa yang digunakan variatif	8
3.	Design	Tampilan design menarik	3
		Fitur-fitur yang disajikan sangat menarik	9
4.	Petunjuk	Petunjuk pengerjaan mudah dipahami	4
5.	Kemudahan	Media mudah digunakan atau praktis	5
		Media mudah didapatkan	10
6.	Ketertarikan	Ketertarikan pengguna terhadap media	6

diatass menunjukkan bahwa keseluruhan validasi tersebut dinyatakan valid. sehingga media prodigy ini valid dapat di uji cobakan dalam proses pembelajaran.

Keempat, Implementation (Implementasi) diantaranya: peneliti menugui coba game/ produk yang akan di uji kelayakannya pada situasi sebenarnya. Pada tahap ini dilakukan umtuk mengetahui seberapa produk ini berpengaruh terhadap minat siswa pada pembelajaran matemetika. Apakah melalui media ini minat siswa bisa meningkat atau malah sebaliknya. selain itu untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajarana game ini pada pelaksanaannya terdapat kendala atau tidak.

Proses uji coba dilakukan di kelas II SD x yang dilakukan pada tanggal 26 November 2022 dengan sampel 26 orang siswa. Sistematika uji coba dilakuka secara berkelompok dimana di dalam kelompok siswa mencoba media prodigy secara bergilir dikarenakan kurangnya sarana dan prasana pada saat waktu itu. Sebelum melakukan uji coba Guru memberikan pengarahan dan penjelasan terkait prosedur penggunaan. Setelah diberi pengarahan siswa diberikan dalam mengoperasikan game prodigy bertujuan untuk mengetahui apakah siswa dapat memahami dan mengoperasikan game dengan mudah atau tidak dan antusias yang tinggi dalam penggunaannya. Ternyata ketika uji coba siswa sangat antusias dan tertaik terhadap media prodigy.

Gambar 1 **(Implementasi Media Prodigy di kelas II)**

Setelah siswa mencoba game prodigy kemudian siswa diinstruksikan untuk mengisi angket sesuai yang dialaminya selama proses penggunaan media tersebut. Dari

$$PSP = \frac{\sum \text{nilai seluruh aspek}}{\sum \text{jumlah aspek} \times N} \times 100\%$$

$$PSP = \frac{32}{40} \times 100\% \\ = 80 \%$$



Berdasarkan perhitungan diatas menunjukkan bahwa media yang disajikan valid tanpa revisi. Berdasarkan kedua presentase

adanya pengisian angket tersebut dapat diketahui respon siswa terkait Dengan begitu diketahui kepuasan saat menggunakan game prodigy dalam pembelajaran. Sehingga peneliti dapat mengetahui kelayakan game prodigy pada pembelajaran apakah dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika atau tidak.

$$RS = \frac{n}{N} \times 100\%$$

$$RS = \frac{395}{468} \times 100\% \\ = 84,4 \%$$

Dari hasil perhitungan seluruh aspek dapat diketahui bahwasannya persentase yang didapatkan yaitu sebesar 84,4 artinya media game prodigy ini sangat baik dan sangat layak digunakan untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika.

Kelima, Evaluation (Evaluasi) diantaranya: Pada tahap ini setelah di implementasikan maka perlu dilakukan adanya evaluasi dalam mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan dinyatakan berhasil, sesuai harapan atau tidak dan bertujuan mengetahui kelebihan dan kekurangan sebuah produk yang dikembangkan dan telah di uji kelayakannya sehingga peneliti dapat memperbaikinya.

Tabel 6
(Kritik dan Saran dari Validator)

Masukan	Solusi
Pilihan Bahasa yang digunakan hanya Berbahasa Inggris	Di awal tampilan akan diberikan pilihan opsi dalam pemilihan Bahasa yang digunakan
Konsep pembelajaran sudah ada dan digambarkan	Pada tahap pengenalan konsep akan diberikan penayangan

namun kurang rinci.	video supaya mudah difahami oleh siswa terkait konsep matematika yang sedang di bahas dalam media tersebut.
---------------------	---

Dari hasil yang diperoleh meskipun masih ada beberapa catatan perbaikan pada pengembangan media game prodigy ini, namun pada hasil perhitungan keseluruhan media game prodigy inidinyatakan sangat layak untuk di gunakan untuk meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika.

Proses pembelajaran agar pembelajaran lebih bermakna harus dihadirkan media pembelajaran karena menurut (Nurfadhillah et al., 2021) bahwa dengan adanya membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Apalagi pembelajaran matematika yang pembelajarannya sangat abstrak sejalan dengan pendapat Piaget dalam (Marinda, 2020) bahwa usia siswa sekolah dasar berkisar berkisar antara 6 sampai 13 tahun adalah umur yang berada di fase operasional konkret dimana proses berpikir mereka masih harus dihadirkan benda-benda nyata yang bisa ditangkap oleh panca indera atau konkret khususnya dalam pembelajaran matematika yang menjudge pelajaran tersebut itu sulit namun pelajaran yang cukup penting maka perlu dihidirkannya media menarik yang bisa meningkatkan minat siswa pada pembelajaran matematika dan dapat membantu untuk menunjukan pemahaman yang akan disampaikan

yaitu salah satunya guru bisa menggunakan media prodigy ini.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan Pengembangan Game Prodigy yang dibangun dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu Analisis, Design, Development, Implementation dan Evaluation yang dilakukan secara berurutan. Konsepnya dapat dikembangkan dengan baik sehingga aplikasi yang dihasilkan menjadi lebih baik. Setelah uji coba dilaksanakan hasil presentase menunjukkan bahwa 84,4% Penerapan aplikasi game prodigy ini layak digunakan dalam pembelajaran, khususnya untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Y. E., & Sihotang, H. (2021). Penerapan Sistem Prodigy Math Game sebagai Implementasi Merdeka Belajar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3919–3927. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1230>
- Anastasya, D., Dewi, S. R., & Murnaka, N. P. (n.d.). *Pengaruh Games Memorize Card Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Operasi Hitung Bilangan*. 559–567.
- Anwar, S., Schadow, F. E., & Althafani. (2018). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Bahasa Sunda Untuk Anak – Anak Metode Addie. *Ilmu Pengetahuan Dan Ilmu Teknologi Komputer*, 3(2), 1–8. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/jitk/article/view/348/305>
- Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A., Haines et al, 2019, & goleman, daniel; boyatzis, Richard; Mckee, A. (2019). Pengertian Pembelajaran Matematika di SD/MI. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 395. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.10288>
- Mangdalena, I., FatakhatusShodikoh, A., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/1373/958/>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Muslimah, P. A., & Rahmawati, I. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI SI PUTAR BERBASIS ANDROID MATERI PERKALIAN SEBAGAI MEDIA BELAJAR DI SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 8, 528–538.

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022).
Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. 7(1), 140–147.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Yolanda, S., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 915–921.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1286>