

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM BERHITUNG**

Rendi Marlianda¹, Aprimadedi², Titus Nugroho³
PGSD Universitas Dharma Indonesia

Rendimarlianda@gmail.com1, aprimadedi11@gmail.com2,
titusnugroho66@gmail.com3

ABSTRACT

In light of the evolving times, a variety of new types of games have emerged, especially with the rapid advancement of technology, which has significantly influenced the development of new game genres. Besides being created for enjoyment, games can also be designed for educational purposes with specific objectives as educational tools. Educational games have proven to increase students' interest in learning, making them a revolutionary step in enjoyable learning for students. This research is a quantitative study with an experimental approach using a two-group pretest-posttest design. Quantitative research deals with data and numbers, starting from data collection, interpretation of the data, and presenting the final results in numerical form. Quantitative research is also a process that generates numerical data and analyzes it using statistics. This research design aims to ensure that the research process is directed and follows the proper procedures. Based on the t-test result of 7.622, which is greater than the t-table value of 2.728 ($7.622 > 2.728$), it means that the alternative hypothesis (H_a) is accepted and the null hypothesis (H_o) is rejected. The acceptance of H_a indicates that there is a difference in the average scores of multiple-choice questions between the posttest and the pretest. The positive t-test value shows that the average posttest results are higher than the average pretest results. Therefore, the Math Educational Game has an impact on the counting ability of third-grade students. Similarly, for the experimental class, the t-test result of 9.354 is greater than the t-table value of 2.728 ($9.354 > 2.728$), which means that H_a is accepted and H_o is rejected. The acceptance of H_a indicates that there is a difference in the average scores of multiple-choice questions between the posttest and the pretest. The positive t-test value shows that the average posttest results are higher than the average pretest results. Thus, the Math Educational Game affects the counting ability of third-grade students.

Keywords: *Influence, Learning Media, Educational Games*

ABSTRAK

Dilihat dari perkembangan zaman, beragam jenis *game* baru banyak bermunculan, terutama teknologi yang berkembang secara pesat saat ini juga berpengaruh terhadap munculnya jenis *game* yang baru. Selain dibuat untuk menimbulkan kesenangan, *game* juga dapat dibuat untuk kepentingan edukasi dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan. *Game* edukasi terbukti dapat meningkatkan minat belajar bagi siswa sehingga *game* edukasi merupakan salah satu langkah revolusioner dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *two-group pretest-posttest design*. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan

data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. penelitian kuantitatif juga merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka&analisis menggunakan statistik. Desain penelitian ini bertujuan agar proses penelitian terarah dan sesuai dengan prosedur. Berdasarkan t -hitung 7,622 lebih besar dibandingkan dengan harga t -tabel yaitu 7,622 ($7,622 > 2,728$), artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor dalam soal pilihan ganda antara postes dan pretes. Nilai t -hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretes. Jadi Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III. Sedangkan kelas kelas eksperimen bahwa terdapat t -hitung 9,354 lebih besar dibandingkan dengan harga t -tabel yaitu 9,354 ($9,354 > 2,728$), artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor dalam soal pilihan ganda antara postes dan pretes. Nilai t hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretes. Jadi Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III.

Kata Kunci: Pengaruh, media pembelajaran, *game edukasi*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat (Rini 2013:3) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Indonesia sendiri sudah banyak berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya (Launin et al., 2022).

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen *two-group*

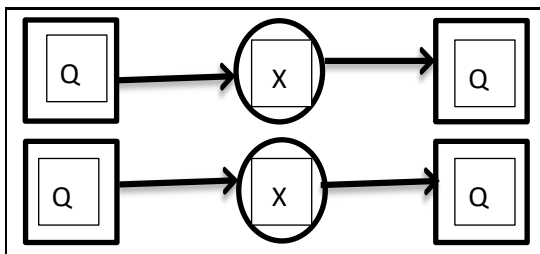
pretest-posttest design (Sugiyono, 2015). Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang bekerja dengan data dan angka mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan hasil akhir berupa angka. (Arikunto, 2010) penelitian kuantitatif juga merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2015).

Kemampuan pemahaman matematis siswa yang menerapkan media *Game endless run* memperoleh skor tertinggi pada indikator menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari dengan rata-rata persentase 66.34% dan skor terendah mengembangkan syarat perlu

dan/atau syarat cukup suatu konsep dengan persentase 92.11.

B. Metode Penelitian

Desain penelitian ini bertujuan agar proses penelitian terarah dan sesuai dengan prosedur. Hal ini dilakukan agar arah penelitian tidak keluar dari ketentuan yang sudah diterapkan serta hasil penelitian dapat tercapai sesuai yang penulis harapkan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Two Group Pretest and Posttest Design*, dimana sampel akan melakukan test awal (*pretest*) terlebih dahulu sebelum diberi perlakuan (*treatment*) oleh peneliti dan setelah sampel diberi perlakuan maka sampel akan menjalani test akhir (*posttest*) yang akan diteliti untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak setelah diberi perlakuan tersebut.



Gambar 1 Two-Group Pretest-Posttest Design

Dari penjelasan diatas penelitian kuantitatif dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berwujud bilangan

yang kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik untuk menjawab pertanyaan atau hepotesis. Dalam penelitian ini, mencoba meneliti Pengaruh Media Pembelajaran *Game* Edukasi Terhadap Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Berhitung perlakuan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui pengaruh minat belajar dalam mata pelajaran Matematika

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kegiatan pengambilan data dilaksanakan dalam penelitian yaitu awal semester ganjil terhitung dari tanggal 1 Maret 2024 sampai dengan 30 Agustus 2024. Objek yang dijadikan tempat penelitian adalah SDN 12 Kota Baru di Jorong Padang Bintungan Nag.sialang Gaung, Kab. Dharmasraya.

Populasi dalam penelitian ini adalah Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas Kelas III SDN 12 Kota Baru. tahun ajaran 2021/2022 sejumlah 15 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil melalui teknik sampling jenuh, yaitu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan terlebih dahulu dengan menggunakan uji tahap awal, yakni meliputi uji Validitas, reliabilitas,

uji kesukaran, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji kesamaan rata-rata dengan menggunakan data nilai *pre-test* materi persamaan garis lurus. Setelah data normal, homogen, dan memiliki rata-rata yang identik, kedua kelas dinyatakan berangkat dari kemampuan awal yang sama, kemudian kelas eksperimen dan kelas kontrol dipilih menggunakan cara acak atau undian. berdasarkan undian yang dilakukan diperoleh kelas kelas III sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan *treatment* berupa model pembelajaran *problem Based Learning* (PBL) dan kelas III dengan menerapkan Tema 5.

Evaluasi yang kedua berupa perbandingan nilai rata-rata lembar observasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum dilakukan *treatment* dan ketika dilakukan pembelajaran PBL(*treatment*). belajar dikatakan meningkat jika nilai rata-rata lembar observasi ketika pembelajaran PBL berlangsung lebih tinggi dari nilai rata-rata lembar observasi pada materi sebelumnya.

Tabel 1 Data Nilai pre-test Kelas III

	Kelas IIIA	Kelas IIIB
Skor Tertinggi	88,89	83,33

Skor Terendah	70	78
Rata-Rata	70,41	68,50
Standar Deviasi	11,846	8,540

Berdasarkan Tabel 1 diatas

bahwa nilai pre test pada siswa yang tertinggi pada kelas IIIA sebesar 88.89 dan kelas III B yaitu 83.33 Sedangkan untuk skor rendah pada kelas IIIA yaitu 44,44 dan Kelas III B yaitu 44.44.

Tabel 2 Data Nilai post-test Kelas III Sebagai Kelas Eksperimen Dan Sebagai Kelas Kontrol

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor Tertinggi	82,22	91,11
Skor Terendah	42,22	60,00
Rata-Rata	64,83	75,05
Standar Deviasi	10,872	7,937

Berdasarkan Tabel 2 diatas

bahwa nilai *Post Test* pada siswa yang tertinggi pada kelas III A sebesar 82,22 dan kelas III B yaitu 93.11 Sedangkan untuk skor rendah pada kelas III A yaitu 42.22 dan Kelas III B yaitu 60.

Tabel 3 Data nilai rata-rata Kelas Kontrol dan Kelas Sudah

KATEGORI	OBSERVASI	
	Kelas Kontrol	Kelas Ekperimen
RENDAH	6	1
SEDANG	10	10
TINGGI	4	8

SANGAT TINGGI	2	3 10	III10%	45 14%	50
TOTAL	22	22 11	III110%	60100%	66,67
RATA-RATA POIN	7,364	12	III12,45	33	36,67
RATA-RATA SKOR	61,00	13	III13,00	56	62,22
		14	III14	63	79,67
		15	III15	58	76,67

Berdasarkan Tabel 3

bahwa siswa berda pada kategori yang paling banyak yaitu sedang dalam prosesnya pembelajaran.

Validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk menunjukan tingkat-tingkat keValidan suatu instrumen. Guna menguji soal tes penelitian yakni peserta didik kelas III SDN 12 Kota Baru. Berdasarkan hasil diolah dari SPSS 26 diperoleh sebagai berikut:

1. Uji Instrumen *pre-test*

Kriteria : Butir soal *pre-test* dikatakan Valid apabila yang mana didapat dari derajat kebebasan = (n-2) dengan $\alpha = 5\%$. Dengan derajat kebebasan = (n-2) diperoleh hasil rtabel = 0,532.

Tabel 4 Hasil soal *pre-test*

NO	KODE	JUMLAH	NILAI
1	III01	45	50
2	III02	44	48,89
3	III03	54	60
4	III04	64	71,11
5	III05	44	48,89
6	III06	39	43,33
7	III07	67	74,44
8	III08	35	38,89
9	III09	39	43,33

Berdasarkan Tabel 4

bahwa nilai yang paling ditunggu oleh siswa pada ana III07 yaitu 74.44 dan untuk yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu pada kode siswa III12 yaitu 36.67.

Tabel 5 Hasil Uji Validitas

NO	KODE	Kelas Ekperimen	Kelas Kontrol
1	Amiyard Miodo	85	94
2	Annaira Fatima	75	82
3	Aprilia Putri Sholihah	80	88
4	Aurelia Davina	74	78
5	Az Zahra Syawalin	74	80
6	Bama Arfiansyah	82	86

7	Bintang Akbar Muzakki	82	84	6	0,226	0,532	<	InValid
				7	0,572	0,532	>	Valid
				8	0,688	0,532	>	Valid
8	Deovinco Andieny Frans	77	85	9	0,505	0,532	<	InValid
				10	-0,041	0,532	<	InValid
				11	0,794	0,532	>	Valid
9	Dewi Anzany Firdaus	77	86	12	0,714	0,532	>	Valid
				13	0,796	0,532	>	Valid
				14	0,787	0,532	>	Valid
10	Dheniar Syalshabilla Putri	75	80	15	0,876	0,532	>	Valid
				16	0,852	0,532	>	Valid
				17	0,89	0,532	>	Valid
11	Kevin Aprilio	75	80	18	0,78	0,532	>	Valid
				19	0,65	0,532	>	Valid
				20	0,651	0,532	>	Valid
12	Masayu Riska Putri Safira	80	90	21	0,5	0,532	<	InValid
				22	0,783	0,532	>	Valid
				23	0,754	0,532	>	Valid
13	Muhamad Rafa Ramadhan	82	94	24	0,876	0,532	>	Valid
				25	0,852	0,532	>	Valid
				26	0,89	0,532	>	Valid
14	Muhamad Rasya Albukhari	70	87	27	0,754	0,532	>	Valid
				28	0,743	0,532	>	Valid
				29	0,624	0,532	>	Valid
15	Muhammad Azam Baihaki	70	80	30	0,535	0,532	>	Valid

Sumber: Olahan Data SPSS, 23

Berdasarkan Tabel 5

bahwa nilai yang paling ditunggu oleh siswa pada ana III07 yaitu 94 dan untuk yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu pada kode siswa III12 yaitu 70.

Tabel 6 Hasil Uji Validitas

No. Butir Soal	R Hitung	R Tabel	Perbandingan
1	0,794	0,532	>
2	0,714	0,532	>
3	0,796	0,532	>
4	0,787	0,532	>
5	0,293	0,532	<

Dari hasil analisis Validitas tahap kedua diperoleh 5 butir soal *pre-test* dikatakan tidak Valid sedangkan untuk Valid dalam soal pilihan ganda dalam mata pelajaran matematika dengan menggunakan game edukasisebesar 25 jadi dalam hal ini bahwa soal yang digunakan sebagai tes siswa layak dan bisa dijadikan data penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan dalam pengujian butir soal maka dilakukan pengujian reliable

terhadap soal. Untuk instrumen pre-test, Berdasarkan hasil output SPSS 26, koefisien reliabilitas yang dicari untuk soal pretest diperoleh soal *coronbach alpha* = 0,765, sehingga diketahui bahwa *coronbach alpha* soal $\geq 0,70$ maka instrument soal pre-test dikatakan reliabel. Sedangkan untuk instrumen post-test, Berdasarkan tabel perhitungan reliabilitas dan hasil perhitungannya, koefisien reliabilitas yang dicari untuk soal post-test diperoleh *coronbach alpha* adalah 0,889, sehingga diketahui bahwa $0,889 \geq 0,70$ maka instrument soal post-test dikatakan reliabel.

Analisis tingkat kesukaran ini digunakan untuk mengetahui butir-butir soal yang tergolong sukar, sedang, atau mudah. Interpretasi tingkat kesukaran diklasifikasikan sebagai berikut:

$0,00 < p \leq 0,30$ (Sulit)

$0,30 < p \leq 0,70$ (Sedang)

$0,70 < p \leq 1,00$ (Mudah)

Tabel 7 Uji Kesukaran pada Post Test

Butir Soal	Besar p	Keterangan
1	0,519	Sedang
2	0,56	Sedang
3	0,48	Sedang

4	0,611	Sedang
5	0,316	Sedang
6	0,346	Sedang
7	0,336	Sedang
8	0,356	Sedang
9	0,561	Sedang
10	0,170	Sulit
11	0,256	Sedang
12	0,38	Sedang
13	0,28	Sulit
14	0,517	Sedang
15	0,51	Sedang
16	0,60	Sedang
17	0,41	Sedang
18	0,425	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan dalam pengujian butir soal maka dilakukan pengujian uji kesukaran Untuk instrumen ada yang ada dalam kategori kesulitan dan dalam kategori sedang.

Tabel 8 Uji Kesukaran pada Pre Test

Butir Soal	Besar p	Keterangan
1	0,619	Sedang
2	0,46	Sedang
3	0,548	Sedang
4	0,611	Sedang
7	0,516	Sedang
8	0,46	Sedang
9	0,36	Sedang
10	0,56	Sedang
11	0,61	Sedang
12	0,70	Sedang
13	0,456	Sedang
14	0,48	Sedang
15	0,628	Sedang

16	0,517	Sedang
17	0.61	Sedang
18	0,70	Sedang
19	0,341	Sedang
20	0,325	Sedang

Berdasarkan hasil penelitian ini yang dilakukan dalam pengujian butir soal maka dilakukan pengujian uji kesukaran Untuk instrumen pre-test bahwa semua berada dalam kategori sedang.

Hipotesis yang digunakan untuk uji normalitas:

H0: Data berdistribusi normal

H1: Data tidak berdistribusi normal

Model PBL pada kelas eksperimen berdistribusi normal, sehingga rumus statistik yang digunakan adalah statistik parametris, yaitu uji t untuk uji dua ratarata populasi berhubungan (*paired sample t-test*).

Tabel 9 Uji Normalitas Kelompok Besar

Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a				Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.		
Pretest	.131	29	.200*	.908	29	.323	Tabel 10 Rangkuman Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	
Posttest	.151	29	.181	.947	29	.658		
*. This is a lower bound of the true significance.				Lilliefors Significance Correction				
				<i>Pretest</i>	4,285	29	0,076	Sig 0,076 > 0,050:
				<i>Posttest</i>	4,354	29	0,098	0,050: Homogen
								Sig 0,098 > 0,050: Homogen

homogenitas Varians data *Pretest* Dan *posttest* dapat diketahui skor hasil tes dari *Leillene* sebesar 4,285 dan 4,354, db 29, dan signifikansi 0,076 dan 0,098. Oleh karena signifikansinya lebih besar daripada 0,05(5%), data *posttest* pembelajaran dengan komik dalam penelitian ini mempunyai Varians yang homogen atau tidak memiliki perbedaan Varians. Dari rangkuman di atas dapat diketahui bahwa Varians data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Untuk mengetahui Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III, dianalisis menggunakan paired t-test.

Paired t-test digunakan untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Game Edukasi Matematika tidak berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III.

H_a : Game Edukasi Matematika t berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III.

Apabila t hitung lebih besar dibanding t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini analisis paired t-test yang dilakukan oleh peneliti menggunakan aplikasi

SPSS Statistics 24. Perolehan hasil uji t berpasangan dijabarkan pada tabel berikut:

Tabel 11 Hasil Paired t-Test Kelompok Kontrol

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Paired Differences				T	Sig. (2-tailed)
			Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	6,27	,35897	,05983	0,332	1,014	7,162	,001	

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa harga t -hitung 7,622 lebih besar dibandingkan dengan harga t -tabel yaitu 7,622 ($7,622 > 2,728$), artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor dalam soal pilihan ganda antara postes dan pretes. Nilai t -hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil postes lebih tinggi dari pada rata-

rata hasil pretes. Jadi Game Edukasi Matematika t berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III.

Perolehan hasil *uji t* berpasangan dijabarkan pada tabel berikut:

**Tabel 12 Hasil Paired t-Test
Kelompok Ekperimen**

Paired Samples Test

				9 5 % Confide nce	
Std.					
al of the				InterIII Sig.	
			Std. Error Difference (2- DeIIlliation		
	Mean				
Mean Lower Upper					
	T		df tailed)		
Pair Pretes	- 7,51267	,3210	,04113		
0,6812	1,1521	9,345	14 ,000		

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa untuk kelas ekperimen bahwa terdapat *t*-hitung 9,354 lebih besar dibandingkan dengan harga *t*-tabel yaitu 9,354($9.354 > 2,728$), artinya ha diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima berarti ada perbedaan rata-rata skor dalam soal pilihan ganda antara postes dan pretes. Nilai *t*hitung positif menunjukkan bahwa rata-rata hasil

postes lebih tinggi dari pada rata-rata hasil pretes. Jadi Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dari “**Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Kemampuan Siswa Sekolah Dasar dalam Berhitung**”.

dapat disimpulkan bahwa:

1. Kemampuan pemahaman matematis siswa yang menerapkan media *Game endless run* memperoleh skor tertinggi pada indikator menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari dengan rata-rata persentase 66.34% dan skor terendah mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep dengan persentase 92.11.
2. Kemampuan pemahaman matematis siswa kelompok eksperimen yang diajarkan dengan menerapkan *Game endless run* lebih tinggi daripada kelompok kontrol yang diajarkan tanpa menerapkan game edukasi alien aljabar pada setiap indikator. Adapun indikator yang memiliki persentase dengan selisih terbesar dimiliki pada indikator menyajikan

konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis yaitu 14,56 dengan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol. Sedangkan indikator yang memiliki persentase dengan selisih terkecil adalah menyatakan ulang konsep yang sudah dipelajari yaitu 1,45 dengan kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol.

3. Untuk Kelas Kontrol Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III dan untuk kelas eksperimen juga sama Game Edukasi Matematika berpengaruh terhadap kemampuan siswa berhitung untuk Kelas III

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian terkait game alien aljabar pada kemampuan lainnya
2. Game edukasi "*Game endless run*" dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran di sekolah, karena terbukti efektif dalam mengembangkan

kemampuan pemahaman matematis siswa.

3. Bagi siswa, disarankan dapat lebih memaksimalkan penggunaan smartphone yang dimilikinya untuk kepentingan pengembangan kemampuan diri dalam hal positif seperti menggunakan game edukasi berbasis android.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, S. R., & Rianto, E. (2018). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Cai (Computer Assisted Instructional) Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Tunagrahita. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(3), 1–14.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2020). Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 11(1), 50. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11\(1\).50-56](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.11(1).50-56)
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 03(June), 363–368. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/view/1955%0Ahttps://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/dikmas/article/download/1955/1434>
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen*

- Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April),
12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Juniarto, M., Subandi, O. U., & Sujarwo, S. (2022). Edukasi Olahraga Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran dan Kesehatan Masyarakat Kota Bekasi Provinsi Jawa Barat. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 16–23. <https://doi.org/10.33369/dr.v20i1.18759>
- Lijan P Sinambela. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif; Teoretik dan Praktik*. Rajawali Pers PT.RajaGrafindo Persada.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2012). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurmeilana, R., & Nulhakim, L. (2020). Development of Thematic Magnetic Board (PAMANTIK) In Thematic Learning in Third Elementary Schools Media Grade. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 699–708. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/viewFile/29113/17913>
- Pramudia, R., & Wardani, S. Y. (2018). Stop Kecanduan Game Online. *Stop Kecanduan Game Online*, 41.
- Rifqah Nabila, A., & dkk. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 360.
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Safuro, A. S., Asih, I., Yandari, V., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Bilangan Bulat Terhadap Kemampuan Berhitung Matematika Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Maret*, 8(1), 2579–4647.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Singh, P., Hoon, T. S., Md Nasir, A., Md Ramly, A., Md Rasid, S., & Meng, C. C. (2021). Card game as a pedagogical tool for numeracy skills development.

*International Journal of Evaluation
and Research in Education,*
10(2), 693–

705.

<https://doi.org/10.11591/ijere.v10i2.20722>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Valentina, A., & Wulandari, M. D. (2022). Media Pembelajaran Mabeta Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal*

Cakrawala Pendas, 8(3), 601–610.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2474>

Zubaidah, S. (2023). Pengaruh Game Edukasi Berbasis Android “Alien Aljabar” terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Aljabar Siswa.

Repository.Uinjkt.Ac.Id.

<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/72519%0Ahttps://re>

[pository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72519/1/Siti](https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/72519/1/Siti)

Zubaidah_11170170000073.pdf