

## **STIMULASI PENGGUNAAN MEDIA GAME DIGITAL DALAM MENGASAH KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA KELAS I SDN 38/IX JAMBI KECIL**

Novi Safitriana Risqi<sup>1</sup>, Sri Indriani Harianja<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>PGPAUD FKIP Universitas Jambi

<sup>1</sup>[novisafitriana16@gmail.com](mailto:novisafitriana16@gmail.com) <sup>2</sup>[sriindrianiharianja@unja.ac.id](mailto:sriindrianiharianja@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The rapid development of technology in the digital era has brought significant changes in the world of education, especially in learning media. This study aims to explore the use of game-based digital learning media to improve the counting skills of grade I students of SDN 38/IX Jambi Kecil. The media used, "Math Garden Adventure," was designed with three interactive menus: counting fruits, counting vegetables, and fruit-vegetable market. The research method used was qualitative, with three stages: initial observation, digital media implementation, and final observation. The results showed that the digital game media was able to improve students' understanding of addition and subtraction counting operations. Students' enthusiasm increased significantly, as seen from the increase in the number of students who could solve the problems independently. This media not only makes learning more interesting and interactive but also helps students understand math concepts effectively. This research confirms the importance of teachers' adaptation to technological developments in creating innovative and relevant learning to support students' needs.*

*Keywords: Digital learning media, digital games, numeracy skills, elementary school.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi yang pesat di era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran digital berbasis game untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I SDN 38/IX Jambi Kecil. Media yang digunakan, "Petualangan Kebun Matematika," dirancang dengan tiga menu interaktif: menghitung buah, menghitung sayuran, dan pasar buah-sayur. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif, dengan tiga tahap: observasi awal, implementasi media digital, dan observasi akhir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media game digital mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung penjumlahan dan pengurangan. Antusiasme siswa meningkat signifikan, terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang dapat menyelesaikan soal secara mandiri. Media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif tetapi juga membantu siswa memahami konsep matematika secara efektif. Penelitian ini menegaskan pentingnya adaptasi guru terhadap perkembangan teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk mendukung kebutuhan siswa.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran digital, game digital, kemampuan berhitung, sekolah dasar

## **A. Pendahuluan**

Dalam beberapa dekade terakhir, kita telah menyaksikan transformasi yang luar biasa dalam berbagai aspek kehidupan. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, teknologi terus berkembang dengan sangat pesat termasuk di bidang pendidikan. Nur Arisah dalam buku *Pembelajaran Digital* (2021) menjelaskan bahwa di zaman modern ini, kemajuan ilmu dan teknologi mengalami percepatan yang signifikan, yang membawa perubahan besar dalam dunia pengetahuan. Perkembangan yang pesat ini berdampak besar pada kehidupan sehari-hari dan mempengaruhi kualitas sumber daya manusia, terutama di bidang pendidikan (Fatira et al., 2021).

Teknologi pendidikan saat ini sering digunakan oleh pendidik demi keberlangsungan pendidikan. Dikarenakan perkembangan teknologi yang semakin maju harus sejalan dengan pelaksanaan pendidikan di sekolah (Hanifah Salsabila et al., 2020). Seberapa pun unggulnya sebuah sekolah, jika tidak beradaptasi dengan perkembangan zaman, akan terasa ada kekurangan. Terlebih lagi, saat ini banyak lembaga pendidikan

berkualitas yang telah mengadopsi teknologi canggih dan memberikan tugas yang berbasis internet (Rezki Reza STAI Rakha Amuntai et al., 2021).

Transformasi media pembelajaran dari yang awalnya konvensional menjadi berbasis teknologi juga mempengaruhi gaya belajar siswa. Karenanya, guru perlu mengaplikasikan berbagai metode atau pendekatan pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan (Massie & Nababan, 2021). Penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa menjadi kunci untuk menjaga ketertarikan mereka dalam belajar serta mencegah kebosanan. Media yang tepat tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih mudah dipahami, relevan, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan, yang berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi perilaku belajar siswa, membangkitkan motivasi, dan

meningkatkan minat serta keinginan baru. Sejalan dengan hal tersebut Miftah (Wulandari et al., 2023) menjelaskan bahwa media merupakan elemen yang sangat penting dalam konteks pendidikan. Oleh karena itu, para guru perlu memberikan perhatian khusus terhadap komponen ini. Guru harus menyadari betapa pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar, yang akan membantu siswa dalam proses belajarnya.

Istilah media berasal dari bahasa Latin "*medius*," yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media juga berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Sidik et al., 2023). Menurut Martin dan Briggs (Miftah, 2022), media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk berkomunikasi dengan pembelajar. Sumber tersebut dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut. Sementara itu, menurut Latuheru (Masrifah et al., 2023), media pembelajaran mencakup bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar

interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih optimal. Dalam era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi pendidikan, video interaktif, dan platform e-learning semakin banyak digunakan untuk mendukung pembelajaran.

Di era digital sekarang, diharapkan para guru memiliki keterampilan digital yang memadai. Kerangka Standar Teknologi Pendidikan Nasional (NETS) menetapkan kriteria yang perlu dipenuhi oleh para guru. Pertama, guru diberi kesempatan untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif dan mendorong kreativitas di dalam kelas melalui pemanfaatan teknologi digital saat ini. Kedua, sebagai pendidik, guru harus mampu merencanakan dan mengembangkan pembelajaran yang berbasis teknologi dan informasi. Ketiga, sebagai warga digital yang bertanggung jawab, guru diharapkan dapat menjadi teladan bagi siswa. Keempat, adalah tanggung jawab

guru untuk terus mengembangkan keterampilan profesional mereka (Saerang et al., 2023).

Guru yang inovatif berperan penting sebagai fasilitator dalam membantu siswa mengembangkan potensi mereka untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Rahmatullah et al., 2020). Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pembelajaran adalah daya tarik dari desain pembelajaran yang dirancang secara terstruktur (Alit et al., 2022). Oleh karena itu, guru memainkan peranan yang sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif untuk mendukung perkembangan siswa. Salah satu media pembelajaran yang kini banyak diterapkan oleh para guru adalah game digital. Penggunaan metode pembelajaran berbasis game digital tidak hanya efektif untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga mampu memotivasi mereka. Hal ini karena permainan tersebut menyajikan misi atau tantangan yang dapat membangkitkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Haidir et al., 2024). Dengan demikian, game digital menjadi alat yang bermanfaat dalam menciptakan

pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Keterbatasan dalam penerapan media pembelajaran digital di SDN 38/IX Jambi Kecil mendorong peneliti untuk mengembangkan media digital, dengan tujuan menarik perhatian siswa dalam proses belajar, terutama dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas I. Menurut Naga (Rahmi et al., 2020), kemampuan berhitung merupakan upaya untuk memperkenalkan konsep matematika yang berkaitan dengan sifat dan hubungan bilangan nyata, serta perhitungan yang meliputi operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Jean Piaget (Thahir, 2023) menyatakan bahwa anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yang ditandai dengan kemampuan berpikir logis. Sejalan dengan itu, Nia Fatmawati (Yulyanto et al., 2023) menjelaskan bahwa kemampuan berhitung anak dalam rentang usia yang sama yakni berusia 7 sampai 11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Sehingga pada fase ini, anak membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mereka memahami materi operasi hitung yang

diajarkan oleh guru dengan lebih mudah. Dengan memanfaatkan desain yang menarik dan fitur-fitur yang tersedia, diharapkan penggunaan media digital dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi para siswa.

Anak tidak akan dapat mencapai kemampuan berhitung secara rasional hingga mereka berusia 7 hingga 8 tahun (Aisyah & Suryana, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa pada saat mereka berada di kelas I SD, perkembangan kemampuan berhitung mereka masih dalam tahap awal. Pada usia ini, anak-anak mulai belajar mengenali angka dan melakukan operasi dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Akan tetapi, di SDN 38/IX Jambi Kecil hanya sebagian anak saja yang dapat melakukan operasi dasar penjumlahan dan pengurangan tersebut secara mandiri. Selain itu, guru kelas masih menggunakan metode konvensional dalam menjelaskan cara menyelesaikan operasi dasar tersebut, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan siswa cenderung pasif serta cepat merasa bosan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anamila & Talakua (2023), yang merancang game edukasi pengenalan pembelajaran berhitung untuk siswa kelas I dengan nama BERBUAH (berhitung buah-buahan). Pengujian yang dilakukan terhadap siswa sebelum dan setelah menggunakan game menunjukkan adanya peningkatan signifikan. Sebelum menggunakan game, rata-rata nilai siswa adalah 70, sementara setelah menggunakan game, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 96,6. Persentase peningkatan nilai keseluruhan siswa, yang diperoleh dari perbandingan hasil pretest dan posttest, menunjukkan adanya kemajuan dalam kemampuan siswa untuk mengenal dan mengingat jumlah angka dari buah yang ditampilkan dalam game.

Hasil penelitian tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk memberikan stimulasi melalui penggunaan media pembelajaran digital dalam mengasah kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana pada siswa kelas I di SDN 38/IX Jambi Kecil. Media digital yang digunakan dalam penelitian ini adalah game edukasi yang diberi nama "Petualangan Kebun Matematika".

Melalui penggunaan media pembelajaran berbasis game digital ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep dasar penjumlahan dan pengurangan secara menyenangkan dan interaktif.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Bogdan dan Taylor (Haryono, 2023) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang berupa kata-kata, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan, yang berasal dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini dilakukan dengan mengamati kemampuan berhitung siswa kelas I SD Negeri 38/IX Jambi kecil dengan tiga kali tahapan sebanyak 12 siswa. Tahap pertama yaitu adalah observasi awal untuk melihat kemampuan berhitung mereka dengan menggunakan media konvensional. Tahap kedua yaitu implementasi media game digital kepada siswa yang terbagi menjadi tiga percobaan. Tahap ketiga yaitu observasi akhir untuk mengevaluasi kemampuan berhitung siswa setelah menggunakan media digital. Berikut gambaran tahapan observasi:

### **Gambar 1. Tahap Penelitian kualitatif**

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi langsung yang memungkinkan peneliti untuk mengetahui penggunaan media game digital dalam mengasah kemampuan berhitung siswa. Media game digital yang dibuat oleh peneliti diberi nama “*Petualangan Kebun Matematika*”. Media digital tersebut dibagi menjadi tiga menu: menu pertama adalah menghitung buah, menu kedua menghitung sayuran, dan menu ketiga adalah pasar buah dan sayur. Indikator yang diamati pada anak terdiri dari kemampuan anak mengetahui bilangan 1-20, mampu melakukan penjumlahan, serta mampu melakukan pengurangan



### **Gambar 2. Menu Game Petualangan Kebun Matematika**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan media

pembelajaran yang lebih efektif di masa depan, sehingga siswa dapat aktif terlibat dalam proses belajar mengajar.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil**

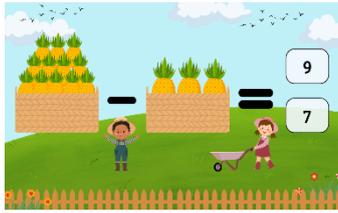
Pada tahap satu, dilakukan observasi awal untuk mengetahui kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan sederhana di kelas 1 SDN 38/IX Jambi Kecil. Peneliti memberikan soal-soal sederhana yang ditulis langsung di papan tulis, seperti  $7 + 5 = \dots$  atau  $15 - 5 = \dots$ . Dari 12 siswa yang terlibat, hanya 4 siswa yang mampu menjawab dengan benar secara mandiri, sementara sisanya memerlukan bantuan dari guru atau teman yang sudah bisa.

Selanjutnya, pada tahap kedua yaitu implementasi dari media game digital yang telah dibuat. Tahap ini dibagi menjadi tiga kali percobaan, di mana setiap percobaan akan menggunakan menu yang berbeda untuk menjaga minat dan antusiasme siswa. Melalui tahap ini, dilakukan pengamatan untuk melihat kemampuan masing-masing siswa guna menilai apakah media game digital tersebut mampu menstimulasi kemampuan berhitung mereka.

Dalam percobaan pertama yang dilakukan, permainan berfokus pada menu menghitung buahan. Setiap siswa diberikan kesempatan untuk maju dan menjawab pertanyaan yang diajukan. Dalam percobaan pertama ini, terlihat bahwa semua siswa sudah mengenal angka dari 1 hingga 20. Hal ini terlihat ketika anak menjawab pertanyaan, maka akan ditampilkan angka pada jawaban sesuai dengan hasil dari penjumlahan dan pengurangan tersebut. Hasilnya semua siswa berhasil menunjukkan angka yang tepat dari hasil operasi hitung yang diberikan. Dari total 12 siswa yang diamati, terlihat bahwa 6 diantaranya sudah mampu menyelesaikan penjumlahan sendiri tanpa bantuan. Sementara itu, dari segi penjumlahan 5 dari 12 siswa berhasil menjawab pertanyaan secara mandiri. Terdapat satu siswa yang bisa melakukan penjumlahan tetapi tidak bisa melakukan pengurangan. Pada percobaan pertama ini masih banyak anak yang mengalami kebingungan dalam menyelesaikan operasi hitung pengurangan.



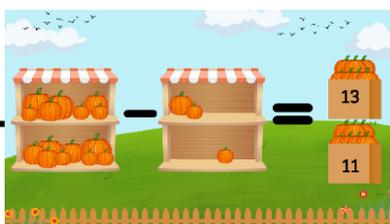
**Gambar 3. Menu menghitung buah penjumlahan**



**Gambar 4. Menu menghitung buah pengurangan**

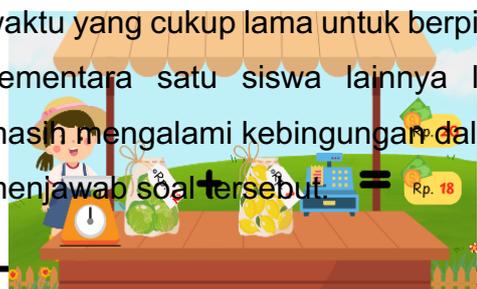
Pada percobaan kedua, permainan difokuskan pada menghitung sayuran. Pada tahap ini, soal yang diberikan berupa operasi hitung dengan angka di bawah 20, yang lebih menantang dibandingkan soal-soal pada percobaan pertama. Hasil dari percobaan ini menunjukkan bahwa 9 dari 12 siswa mampu melakukan operasi penjumlahan secara mandiri tanpa bantuan. Sementara itu, pada operasi pengurangan, hanya 7 dari 12 siswa yang berhasil menyelesaikan soal secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa siswa masih membutuhkan pendampingan dalam menyelesaikan soal pengurangan.

**Gambar 5. Menu menghitung sayuran penjumlahan**



**Gambar 6. Menu menghitung sayuran pengurangan**

Pada percobaan ketiga, menu permainan yang digunakan adalah pasar buah dan sayur. Dalam operasi hitung penjumlahan, siswa diminta untuk menghitung harga buah atau sayur. Sementara itu, untuk operasi pengurangan, anak-anak diminta untuk mengurangkan harga dengan jumlah buah atau sayur yang dibeli. Pada percobaan ketiga ini, terdapat perkembangan yang signifikan dalam kemampuan operasi hitung penjumlahan, di mana semua siswa telah memahami konsep penjumlahan. Sebanyak 12 siswa mampu menyelesaikan soal penjumlahan secara mandiri tanpa bantuan dari peneliti maupun siswa lainnya. Namun, dalam soal pengurangan, terdapat 2 siswa yang belum dapat melakukan operasi tersebut. Setelah beberapa kali dilakukan pembimbingan dan percobaan terhadap kedua siswa tersebut, salah satunya sudah mampu menjawab soal meskipun memerlukan waktu yang cukup lama untuk berpikir, sementara satu siswa lainnya lagi masih mengalami kebingungan dalam menjawab soal tersebut.



**Gambar 7. Menu pasar buah dan sayur penjumlahan**



**Gambar 8. Menu pasar buah dan sayur pengurangan**

Pada tahap ketiga, dilakukan observasi akhir terhadap kemampuan berhitung siswa menggunakan media game digital. Observasi ini menggunakan menu game yang sama seperti pada percobaan ketiga, yaitu menu pasar buah dan sayur. Setiap siswa diminta menyelesaikan empat soal, yang terdiri atas dua soal penjumlahan dan dua soal pengurangan. Soal-soal tersebut dibagi menjadi dua jenis: satu soal untuk penjumlahan dan pengurangan di bawah 10, serta satu soal untuk penjumlahan dan pengurangan di bawah 20.

Hasil dari observasi akhir menunjukkan bahwa semua siswa berhasil menjawab soal penjumlahan

di bawah 10 dan di bawah 20. Namun, untuk soal pengurangan, 10 siswa mampu menyelesaikan soal tersebut secara mandiri, 1 siswa belum mampu menyelesaikan soal pengurangan di bawah 20, dan 1 siswa lagi tidak mampu menjawab sama sekali dan membutuhkan pendampingan.

**Gambar 9. Menu pasar buah dan sayur penjumlahan dibawah 10**



**Gambar 10. Menu pasar buah dan sayur penjumlahan dibawah 20**



**Gambar 11. Menu pasar buah dan sayur pengurangan dibawah 10**



**Gambar 12. Menu pasar buah dan sayur  
pengurangan dibawah 20**

## **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, media game digital yang dirancang oleh peneliti dan diimplementasikan pada siswa kelas I SD Negeri 38/IX Jambi Kecil menunjukkan bahwa media tersebut berhasil menstimulasi pemahaman siswa terhadap operasi hitung penjumlahan dan pengurangan dasar. Penggunaan media game digital ini membuat siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Sejalan dengan itu Utomo (2023) menjelaskan bahwa permainan edukatif dan platform pembelajaran berbasis digital dapat menyajikan tantangan serta tugas yang menarik bagi siswa, mendorong mereka untuk lebih aktif dalam meningkatkan pemahaman mereka.

Media yang awalnya digunakan di sekolah sering kali kurang menarik, sehingga membuat siswa tampak pasif. Namun, dengan menggabungkan permainan digital dalam pembelajaran, siswa merasa lebih tertantang dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik. (Dwanda Putra et al., 2023) menjelaskan bahwa dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung dalam proses pembelajaran, guru memiliki peluang

untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Oleh karenanya, guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kreatif dalam merancang serta mengintegrasikan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan hasil *literatur review* oleh (Anggraini et al., 2021) penggunaan game digital pada komputer atau *smartphone* efektif dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan matematis dan memberi pengaruh positif atas kemampuan berpikir tinggi siswa. Game digital yang dianggap interaktif ternyata dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta menciptakan suasana yang menyenangkan selama proses pembelajaran.

Sementara itu, hasil *literatur review* oleh Nurhikmah et al (2024) menunjukkan bahwa media game edukasi interaktif terbukti valid dan efektif dalam pembelajaran matematika. Penggunaan game edukasi interaktif ini mampu meningkatkan semangat siswa dan mengurangi rasa bosan dalam belajar. Selain itu, media ini juga berpengaruh positif dalam meningkatkan minat, motivasi, prestasi, dan hasil belajar siswa. Game edukasi interaktif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran matematika yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar, serta

mempermudah siswa dalam memahami materi matematika.

Pada dasarnya, guru adalah sosok pembelajar sepanjang hayat karena mereka menjadi teladan bagi generasi penerus. Oleh karenanya, pendidik perlu lebih aktif mengeksplorasi dan merancang pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan perkembangan zaman. Mereka tidak boleh hanya bergantung pada metode lama yang cenderung monoton, sehingga mengabaikan dinamika perubahan dan kemajuan dalam dunia pendidikan (Mardhiyah et al., 2021).

Dalam menghadapi tantangan pendidikan yang terus berkembang, guru perlu memiliki sikap terbuka dan kemauan untuk terus berkembang. Guru perlu memiliki motivasi yang kuat untuk berkolaborasi serta belajar bersama atau dari orang lain (Lase, 2019). Hal ini penting karena kolaborasi dan pembelajaran bersama memungkinkan guru untuk saling berbagi pengalaman, ide, dan strategi yang efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Dengan belajar dari sesama rekan atau sumber lainnya, guru dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka, serta mengadaptasi pendekatan yang lebih inovatif dan relevan untuk kebutuhan siswa.



**Gambar 13. Implementasi Game Digital di Kelas**

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 38/IX Jambi Kecil dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game digital dalam pembelajaran matematika dapat menstimulasi mereka dalam meningkatkan pemahaman terhadap operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan. Game digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, yang meningkatkan minat dan motivasi siswa. Penggunaan media ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, tetapi juga menciptakan suasana yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mengurangi rasa bosan. Oleh karena itu, pendidik perlu untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan mengintegrasikan media pembelajaran digital yang

inovatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih

menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital ini

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisya, H. S., & Suryana, D. (n.d.). *Pengaruh Permainan Bowling Buah Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 14 Padang.*
- Anamila, Y., & Talakua, A. C. (n.d.). *SENTIMAS: Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Educational Game Introduction and Learning Calculating for 1st Grade Elementary School Students Game Edukasi Pengenalan Dan Pembelajaran Berhitung untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar.* <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i11.356>
- Dwanda Putra, L., Zhinta, S., & Pratama, A. (2023). PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8). <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- Fatira, M., Ferawati, Satya, D., Nendissa, S. J., Arifudin, O., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad, N., Febriani, R., & Handayni, F. S. (2021). *PEMBELAJARAN DIGITAL.* Penerbit Widina.
- Haidir, H., Nuria, S., Irvanda, E., Darmansyah, D., & Fitria, Y. (2024). ANALISIS PEMANFAATAN MATH GAMES BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 93–101. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3104>
- Hanifah Salsabila, U., Ulil Ilmi, M., Aisyah, S., Saputra, R.,

- Agama Islam, P., Ahmad Dahlan Jalan Ring Road Selatan, U., & Yogyakarta, B. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 03(01).
- Haryono, E. (2023). Metodologi Penelitian Kualitatif Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *An-Nuur*, 13(2).
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Masrifah, A., Munirah, S., Cahyani, A. R., & Fauziyah, D. H. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS* (B. Wijayana, Ed.). Cahya Ghani Recovery.
- Massie, A. Y., & Nababan, K. R. (n.d.). *DAMPAK PEMBELAJARAN DARING TERHADAP PENDIDIKAN KARAKTER SISWA*.
- Miftah, M. (2022). *PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN*. Feniks Muda Sejahtera.
- Nurhikmah, S, R., & Nurdin. (2024). Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4382–4390.
- Pelajaran, M., Kabupaten Tuban, S., Sisephaputra, B., Alit, R., & Sari, H. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Guna Meningkatkan Kreatifitas Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bagi Guru. *BAKTIMAS Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4).
- Pendidikan Ekonomi Undiksha, J., & Tenri Ampa, A. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2). [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Rahmi, H., Saputra, J., Desriati, W., Studi Teknik Industri, P., & Tinggi Teknologi Dumai, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II Dengan Menggunakan Sempoa Aritmatika Di Sekolah Dasar.

- Indonesian Journal Of Civil Society*, 2(2), 50–56.  
<https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.148>
- Rezki Reza STAI Rakha Amuntai, M., Selatan, K., & STAI Rakha Amuntai, S. (2021). PENGARUH SUPERVISI TEKNOLOGI PENDIDIKAN TERHADAP KINERJA TENAGA PENGAJAR. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 1, 84–92.
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Deity, S., Sumual, M., Marie, R., & Tuerah, S. (n.d.). *Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang*.  
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare>
- Sidik, N. A. H., Fahmi, F., Umami, K., Annajmi, Akbar, Z., & Fahirah. (2023). *MEDIA PEMBELAJARAN (Suatu Pengantar Sarana Pendidikan)* (R. Kusumawati, Ed.). Mega Press Nusantara.
- Thahir, A. (2023). *Psikologi Perkembangan : Memahami Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Dari Fase Prenatal Sampai Akhir Kehidupan Dengan Dilengkapi Teori-Teori Perkembangan*. Penerbit Andi.
- Try, F., & Utomo, S. (n.d.). *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR*.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yulyanto, Andriasnyah, & Nugraha, N. (2023). Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 268–271.  
<https://doi.org/10.47065/bit.v4i2.704>