



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



Manfaat Game Edukasi Math Bingo dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika

Yoga Firmansyah¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

fyoga9977@gmail.com

abstrak – Aplikasi Math Bingo adalah permainan Bingo Matematika Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian atau Pembagian yang edukatif dan gratis bagi anak-anak untuk berlatih matematika di ponsel/tablet. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat game edukasi Math Bingo dalam meningkatkan minat belajar Matematika. Metode penelitian ini adalah Systematic Literature Review atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan melalui metode simak dan catat. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Math Bingo memiliki manfaat yaitu, 1. Meningkatkan Ketertarikan Siswa terhadap Matematika, 2. Menjadikan Belajar Lebih Menyenangkan, 3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa, 4. Memberikan Umpan Balik Langsung (Immediate Feedback), dan 5. Meningkatkan Motivasi Intrinsik. Simpulan di dalam penelitian ini adalah terdapat lima manfaat dari aplikasi Math Bingo yang digunakan untuk meningkatkan minat belajar Matematika.

Kata kunci – Matematika, Minat belajar, game edukasi Math Bingo.

Abstract – Math Bingo is an educational and free math game that helps children practice addition, subtraction, multiplication, or division through a Bingo-style format on mobile phones or tablets. The purpose of this study is to explore the benefits of the Math Bingo educational game in increasing students' interest in learning mathematics. This research employs a Systematic Literature Review (SLR) method. The data used in this study are derived from secondary sources. Data collection techniques include observation and notetaking, while data validation is conducted through triangulation. The findings indicate that the Math Bingo application offers several benefits: (1) Increasing students' interest in mathematics, (2) Making learning more enjoyable, (3) Encouraging active student engagement, (4) Providing immediate feedback, and (5) Enhancing intrinsic motivation. In conclusion, the study identifies five key benefits of using the Math Bingo application to boost students' interest in learning mathematics.

Keywords – Mathematics, Learning interest, Math Bingo educational game.

PENDAHULUAN

Secara etimologis, istilah “matematika” sendiri berasal dari bahasa Yunani, yakni mathema yang berarti pengetahuan atau pembelajaran, serta matematikos yang berarti senang belajar, yang mencerminkan bahwa sejak awal matematika sudah Wayang Thengul memiliki fungsi sebagai kritik sosial yang disampaikan

dalang melalui tokoh berkaitan erat dengan proses belajar dan pencarian ilmu (Widiani & Ferolina, 2019). Matematika dipandang sebagai ilmu yang diperoleh melalui proses bernalar, di mana penalaran logis menjadi dasar utama dalam memahami konsep-konsepnya (Siagian, 2016). Namun demikian, meskipun matematika telah lama menjadi bagian dari dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan, hingga saat ini para ahli masih belum mencapai kesepakatan tunggal mengenai definisi pasti dari matematika. Hal ini menunjukkan bahwa matematika merupakan ilmu yang kompleks dan terus berkembang, dengan beragam sudut pandang terhadap hakikatnya (Santoso, Pamungkas, Rochmad, & Isnarto, 2021).

Matematika merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Tidak hanya terbatas pada dunia pendidikan, penerapan matematika juga meluas ke berbagai bidang, seperti pertanian dan dunia usaha, yang menunjukkan bahwa matematika menjadi bagian tak terpisahkan dari aktivitas manusia (Widiani & Ferolina, 2019). Melalui pembelajaran matematika, seseorang dapat dilatih untuk berpikir secara sistematis dan terstruktur, suatu kemampuan yang sangat berguna baik dalam menyelesaikan persoalan sehari-hari maupun dalam menjalankan pekerjaan secara profesional (Nurfadhillah dkk., 2021). Lebih dari itu, matematika juga memberikan kontribusi besar dalam mengembangkan pola pikir logis, meningkatkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah, serta membantu memahami konsep-konsep abstrak yang menjadi dasar dalam ilmu pengetahuan dan teknologi (Rahmaini & Chandra, 2024).

Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, baik dalam berinteraksi sosial maupun dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Siregar & Dewi, 2022). Selain itu, sebagai ilmu dasar, matematika juga menunjang perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Anwar, 2018). Dengan demikian, membekali peserta didik dengan pemahaman matematika sejak usia dini menjadi hal yang krusial agar mereka mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Jannah & Hayati, 2024).

Menurut Simbolon (2014) minat merupakan dorongan batin seseorang untuk mencapai sesuatu yang dianggap penting atau dibutuhkan, sehingga mendorongnya untuk melakukan berbagai aktivitas guna memenuhi kebutuhan tersebut. Minat ini muncul ketika individu menemukan kesesuaian antara ciri-ciri suatu situasi dengan keinginan serta kebutuhannya sendiri, sehingga ia merasa terdorong untuk bertindak (Sudirman dalam Lestari, 2015). Dalam konteks pendidikan, minat belajar dapat dipahami sebagai perhatian dan ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar, yang terlihat dari antusiasme, partisipasi aktif, serta kesadaran akan pentingnya proses belajar. Ketika siswa memiliki minat belajar yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif, bersemangat, dan konsisten dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena mereka menyadari nilai dan manfaat dari apa yang mereka pelajari (Fuad & Zuraini, 2016).

Minat belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal (Korompot, Rahim, & Pakaya, 2020). Faktor internal meliputi perhatian, rasa ingin tahu, motivasi, dan kebutuhan siswa yang berasal dari dalam diri (Syahputra dalam Mesra, Kuntarto, & Chan, 2021). Sedangkan faktor eksternal mencakup dukungan orang tua serta lingkungan sekitar yang turut mempengaruhi proses belajar siswa (Muliani, 2022). Jadi Minat belajar siswa terbentuk melalui perpaduan faktor internal seperti motivasi dan perhatian, serta faktor eksternal seperti dukungan orang tua dan lingkungan sekitar.

Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu cara yang efektif adalah melalui penggunaan game edukatif yang mampu menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (Setyorini dkk., 2023). Selain itu, pemanfaatan media e-book juga terbukti dapat memotivasi siswa, mendorong minat belajar yang tinggi, sekaligus memudahkan mereka dalam menguasai materi secara mandiri (Khikmawati dkk., 2021). Tak kalah penting, media komik dengan penyajian narasi yang menarik mampu membangkitkan antusiasme siswa, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran (Mikamahuly, Fadieny, & Safriana, 2023).

Permainan edukatif merupakan bentuk aktivitas yang memadukan unsur hiburan dengan proses pembelajaran, yang dirancang untuk mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi secara menarik. Tujuannya adalah untuk mendorong perkembangan kecerdasan, keterampilan, serta rasa tanggung jawab pada anak (Pradana & Nita, 2019). Permainan ini dirancang secara khusus dengan berbagai elemen seperti teks, suara, gambar, animasi, dan video untuk mendukung proses belajar (Purnomo, 2020). Selain itu, game edukatif juga bersifat interaktif dan menarik, sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa secara kreatif dan menyenangkan (Easter, Palilingan & Djamen, 2022).

Game edukatif membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak (Pane, Najoran & Paturusi, 2017). Game yang dimainkan melalui perangkat digital juga memiliki peran dalam mendukung perkembangan anak secara menyeluruh, termasuk dalam ranah kognitif, motorik, bahasa, sosial, hingga emosional (Azizah & Salehudin, 2023). Dengan suasana belajar yang menarik, siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru (Simanjuntak, 2020).

Game edukatif memberikan kontribusi positif dalam dunia pendidikan dengan menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan minat dan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan (Pratama dkk, 2019). Tidak semua permainan berdampak buruk; justru dengan pemilihan game yang tepat seperti game edukatif, permainan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dan inovatif (Rahma & Nurhayati, 2021).

Bahkan, penggunaan game edukatif secara tepat dapat melatih ketajaman berpikir peserta didik, membantu mereka dalam menganalisis dan memahami pelajaran secara lebih mendalam dan kritis (Aula, Ahmadian & Majid, 2020).

Math Bingo adalah permainan Bingo Matematika Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian atau Pembagian yang edukatif dan gratis bagi anak-anak untuk berlatih matematika di ponsel/tablet. Fitur utama adalah kartu Bingo dengan angka atau soal matematika, dan pembaca yang menyebutkan angka atau soal tersebut. Manfaatnya meliputi peningkatan kemampuan matematika, pemahaman konsep, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Sebelum membahas lebih lanjut mengenai manfaat dari game edukatif Math Bingo dalam meningkatkan minat belajar matematika, terlebih dahulu kita perlu mengulas fitur-fitur serta materi pembelajaran yang terdapat dalam game atau aplikasi tersebut.

Gambar 1. Tampilan awal aplikasi.



Gambar 2.



Ada beberapa pilihan Operasi Matematika: Bisa pilih antara penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, atau gabungan dari semuanya.

Gambar 3.



Ada pilihan permainan yaitu mode Single-player dan mode multiplayer. Singleplayer utama menggunakan 5×5 grid sedangkan mode multiplayer “pull-down” di satu perangkat bisa 3×3, 4×4, atau 5×5 grid.

Gambar 4.



Gambar ini adalah tampilan dari mode single-player 5×5 grid (25 kotak angka). Cara bermainnya yaitu soal matematika muncul di bagian atas layar (misalnya: $4 + 3 = ?$). Kamu harus menemukan hasil yang benar di antara angka-angka dalam kotak bingo. Jika jawabannya 7, kamu klik kotak yang bertuliskan angka tersebut.

Gambar 5.



Ini adalah tampilan dari mode multi-player 5×5 di satu perangkat. Cara bermainnya adalah dua pemain duduk bersebelahan dan bermain di perangkat yang sama. Grid bisa dipilih: 3×3 (9 kotak), 4×4 (16 kotak), dan 5×5 (25 kotak). Permainan berjalan bergantian. Pemain 1 mendapat soal, memilih jawaban dari grid. Jika benar, kotak tersebut ditandai untuknya. Lalu giliran berpindah ke Pemain 2. Masing-masing pemain berusaha menyelesaikan garis BINGO lebih cepat dari lawan.

Berdasarkan pendahuluan di atas maka penelitian ini penting untuk dilakukan karena ingin mengetahui manfaat game edukasi Math Bingo dalam meningkatkan minat belajar Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR), yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, serta menginterpretasi seluruh kajian ilmiah yang relevan dengan topik tertentu dan pertanyaan penelitian yang telah ditentukan secara spesifik (Sebagaimana dikemukakan oleh Triandini dan rekan-rekannya pada tahun 2019, yang dikutip dalam karya Hikmah & Hasanudin, 2024).

Penelitian ini memanfaatkan data sekunder sebagai bahan utama pengumpulan informasi, yang diperoleh dari berbagai publikasi ilmiah seperti artikel dalam jurnal nasional, buku-buku referensi, karya ilmiah mahasiswa seperti skripsi, serta dokumen lain yang relevan dengan fokus penelitian (Umaroh & Hasanudin, 2024). Data sekunder dalam penelitian ini meliputi unsur-unsur kebahasaan seperti kata, frasa, klausa, hingga kalimat lengkap yang diperoleh dari literatur yang telah dipublikasikan di tingkat nasional.

Dalam proses pengumpulan data, digunakan metode simak dan catat. Metode simak menempatkan peneliti sebagai instrumen utama yang secara cermat mengamati atau menyimak sumber data (Yuliarti, Rustono, & Nuryatin, 2015). Metode ini dianggap setara dengan teknik observasi dalam konteks pengumpulan

data linguistik (Apriastuti, 2019). Sementara itu, metode catat dilakukan dengan mencatat setiap data yang telah diperoleh sebagai bagian dari dokumentasi penelitian (Sebayang, 2019).

Adapun untuk menjamin validitas data, digunakan teknik triangulasi, khususnya triangulasi teori. Menurut Puspita dan Hasanudin (2024), triangulasi merupakan strategi untuk meningkatkan kredibilitas data dengan memverifikasi kebenarannya melalui kombinasi informasi dari beragam sumber. Dalam konteks penelitian ini, validasi dilakukan dengan membandingkan pernyataan atau konsep yang dikemukakan dengan teori-teori dari hasil riset dan pemikiran para ahli.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat berbagai manfaat lain dari penggunaan game edukatif Math Bingo dalam mendorong semangat belajar matematika, antara lain:

1. Meningkatkan Ketertarikan Siswa terhadap Matematika

Aplikasi ini menyediakan soal-soal matematika dalam bentuk permainan bingo yang interaktif. Hal ini dibuktikan dengan tampilan visual yang menarik dan format permainan yang menantang membuat siswa lebih tertarik untuk mencoba dan berulang kali bermain sambil belajar. Hal ini dikuatkan dengan (Nurseto dalam Putri dkk) yang menyatakan bahwa permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran mampu secara efektif menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar.

2. Menjadikan Belajar Lebih Menyenangkan

Math Bingo membuat proses belajar terasa seperti bermain. Buktinya, siswa tidak merasa tertekan atau terbebani sehingga suasana belajar menjadi lebih santai namun tetap produktif. (Oktaviani dan Dewi, 2019) menyebutkan bahwa integrasi permainan simulatif dalam kegiatan belajar dapat meningkatkan kesenangan siswa sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih efektif.

3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa

Siswa yang sebelumnya kurang antusias terhadap pelajaran matematika menjadi lebih aktif karena merasa belajar melalui game terasa lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Menurut (Oktaviani dkk dalam Nuraidah dkk, 2023), game Math Bingo dapat membentuk suasana belajar yang menyenangkan dan dinamis. Melalui pendekatan ini, siswa terdorong untuk lebih aktif dan menciptakan interaksi yang lebih hidup di dalam kelas. Selain itu, game ini juga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung.

4. Memberikan Umpan Balik Langsung (Immediate Feedback)

Setiap jawaban langsung dinilai benar atau salah. Hal ini membantu siswa memahami kesalahan mereka secara real-time dan mempercepat proses

pembelajaran. (Hohmann & Weikart dalam Jayadi, 2024) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mampu meningkatkan partisipasi aktif anak serta memberikan umpan balik secara cepat yang berguna untuk mengoreksi kesalahan mereka.

5. Meningkatkan Motivasi Intrinsik

Siswa merasa puas saat menyelesaikan soal dan mendapatkan penghargaan (poin, level, suara tepuk tangan, dsb). Hal ini menumbuhkan motivasi dari dalam diri tanpa harus selalu dipaksa guru atau orang tua. Game edukatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran mampu merangsang semangat belajar siswa, meningkatkan motivasi, serta mengajak mereka untuk lebih antusias dalam mengikuti pelajaran (Fahlevi & Yuliani, 2021; Yustina & Yahfizham, 2023; Hamzah & Widodo, 2021 dalam Ambarsari, 2025).

SIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa terdapat lima manfaat dari aplikasi Math Bingo yaitu, 1. Meningkatkan Ketertarikan Siswa terhadap Matematika, 2. Menjadikan Belajar Lebih Menyenangkan, 3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa, 4. Memberikan Umpan Balik Langsung (Immediate Feedback), dan 5. Meningkatkan Motivasi Intrinsik. Kelima manfaat ini dapat digunakan untuk membuktikan aplikasi Math Bingo dapat meningkatkan minat belajar Matematika.

REFERENSI

- Ambarsari, I. F., Astindari, T., Hasanah, N., Akbar, S., & Romlah, R. (2025). Pengembangan Permainan Math Bingo sebagai Media Evaluasi Capaian Pembelajaran di STKIP PGRI Situbondo. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 392-401. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.146>.
- Anwar, N. T. (2018). Peran kemampuan literasi matematis pada pembelajaran matematika abad-21. *Prisma*, 1, 364-370. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/download/19603/9527>
- Apriastuti, N. N. A. A. (2019). Bentuk, fungsi dan jenis tindak tutur dalam komunikasi siswa di kelas IX Unggulan SMP PGRI 3 Denpasar. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran bahasa Indonesia*, 8(1), 48-58. https://ejournalpasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/2989
- Aula, S., Ahmadian, H., & Majid, B. A. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada SMK Negeri 1 Al-Mubarkeya. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21-28. <https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/cyberspace/article/view/7132>
- Azizah, F., & Salehudin, M. (2023). Media game edukasi di gadget: studi literatur manfaat dan dampaknya terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal of*

- Instructional and Development Researches*, 3(6), 264-271.
<https://journal.ieleducation.org/index.php/JIDeR/article/view/265>
- Easter, F., Palilingan, V. R., & Djamen, A. C. (2022). Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa Paud. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 259.
<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/download/4679/2121>
- Fuad, Z. A., & Zuraini, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
<https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/625>.
- Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, Juni). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf>
- Jannah, M., & Hayati, M. (2024). Pentingnya kemampuan literasi matematika dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 40-54.
<https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/416>
- Jayadi, U. (2024). Menggali Dasar Matematika: Meta-Analisis Pengenalan Konsep Matematika Pada Anak Usia Dini Untuk Pembelajaran Yang Lebih Efektif. *Berajah Journal*, 4(7), 1347-1356.
<https://www.ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/440>
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, R., & Cholifah, N. (2021). Pemanfaatan e-book untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74-82.
<https://pdfs.semanticscholar.org/5d41/9f650d58dd817d22d498c18c83f8d9f9f12e.pdf>
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi siswa tentang faktor yang mempengaruhi minat belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*,
- Lestari, I. (2015). Pengaruh waktu belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115-125.
<https://core.ac.uk/download/pdf/236196068.pdf>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256-263.
<http://journal.uniga.ac.id/index.php/jpif/article/view/2818>
- Muliani, R. D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
<https://scholar.archive.org/work/xbbhxcipjhg3notybqg2ttpuy/access/way>

[back/https://journal.arraniry.ac.id/index.php/jrpm/article/download/1684/99](https://journal.arraniry.ac.id/index.php/jrpm/article/download/1684/99)

- Nuraidah, M., Marjo, H. K., & Tatminingsih, S. (2023). Pengaruh Permainan Bingo, Efikasi Diri dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(2), 146-153.
<https://journal.umsurabaya.ac.id/pgsd/article/view/18509>
- Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, S. C. (2021). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya di sekolah dasar swasta plus ar-rahmaniyah. *Edisi*, 3(2), 289-298.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/Index.Php/Edisi/Article/Download/1353/941>
- Oktaviani, T., & Dewi, E. R. S. (2019). Penerapan pembelajaran aktif dengan metode permainan bingo untuk meningkatkan hasil belajar matematika. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 47-52.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/17409>
- Pane, B., Najooan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang bangun aplikasi game edukasi ragam budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1).
<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/17793>
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 49-53.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062>
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). Game Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik? *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
<https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/64>
- Purnomo, I. I. (2020). Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 11(2), 86-90.
<https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/IIT/article/view/2784>
- Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561).
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585>
- Putri, M. P., Permatasari, P., Pratiwi, P. I., Purwanti, J. I. S., & Muhammadi, Y. I. Meningkatkan Kemampuan Numerasi pada Siswa Melalui Permainan Edukasi ‘Math Bingo’ di SDN Bratan 3 Surakarta Tahun Ajaran 2024/2025. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 4, pp. 415-421). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/97060>.

- Rahma, R., & Nurhayati, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi Pada Pembelajaran Matematika. *Jemas: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 2(1), 38-41.
<http://journal.umuslim.ac.id/index.php/jemas/article/download/425/354>
- Rahmaini, N., & Chandra, S. O. (2024). Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 1-8.
<https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/article/view/420>
- Santoso, E., Pamungkas, M. D., Rochmad, R., & Isnarto, I. (2021, February). Teori behaviour (E. Thronldike) dalam pembelajaran matematika. In *PRISMA, Seminar Nasional Matematika* (Vol. 4, pp. 174-178).
<https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/view/44939>
- Sebayang, S. K. (2019). Analisis kesalahan berbahasa pada sosial media instagram dalam postingan, komentar, dan cerita singkat. *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 16(1).
<http://www.ejournal.stkipbudidaya.ac.id/index.php/je/article/view/124>
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25-31.
<https://pdfs.semanticscholar.org/5a31/6b8ee0693618f23d415e31d1ea820744fb aa.pdf>
- Syahputra, 2020. Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 177-183.
<http://www.jurnal.peneliti.net/index.php/IIWP/article/view/791>
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science*2, 2(1), 58-67.
<https://core.ac.uk/download/pdf/235683959.pdf>
- Simanjuntak, M. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 2(2), 228-237.
<https://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/BIP/article/view/1729>
- Simbolon, N. (2014). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Elementary School Journal*, 1(02), 14-19.
<https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/12705/>
- Siregar, R. M. R., & Dewi, I. (2022). Peran Matematika Dalam Kehidupan Sosial Masyarakat. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(3), 77-89.
<https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/1888>

- Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf>
- Widiani, Y., & Ferolina, N. (2019). Matematika dan lingkungan. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 39-45. <https://core.ac.uk/download/pdf/229577941.pdf>.
- Widiani, Y., & Ferolina, N. (2019). Matematika dan lingkungan. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 39-45. <https://core.ac.uk/download/pdf/229577941.pdf>
- Yuliarti, Y., Rustono, R., & Nuryatin, A. (2015). Tindak tutur direktif dalam wacana novel trilogi karya Agustinus Wibowo. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/seloka/article/view/9864>