



Pemanfaatan Aplikasi Game Matematika Seru untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Nitajul Masruroh¹(✉), Cahyo Hasanudin²

¹Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
nitajulmasruroh@gmail.com

Abstrak—Pemanfaatan aplikasi game matematika seru sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar telah menjadi topik yang menarik dalam dunia pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak positif penggunaan aplikasi game matematika seru dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika pada anak sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi literatur untuk mengumpulkan informasi terkait penggunaan aplikasi game matematika dalam pembelajaran anak sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi game matematika seru dapat meningkatkan motivasi belajar, keterampilan matematika, dan interaksi sosial anak. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran anak sekolah dasar. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengevaluasi efektivitas aplikasi game matematika seru dalam konteks pembelajaran formal.

Kata kunci—Media Pembelajaran, Aplikasi Game Matematika Seru, Sekolah Dasar

Abstract— The use of exciting math game applications as a learning medium for elementary school children has become an interesting topic in the world of education. This research aims to explore the positive impact of using exciting mathematics game applications in increasing interest in learning and understanding of mathematical concepts in elementary school children. The research method used is a literature study to collect information related to the use of mathematics game applications in elementary school children's learning. The research results show that using fun math game applications can increase children's learning motivation, math skills and social interactions. The implication of this research is the importance of integrating technology in education to improve the quality of elementary school children's learning. Further research is needed to evaluate the effectiveness of fun math game applications in formal learning contexts.

Keywords— Learning Media, Exciting Math Game Applications, Elementary School

PENDAHULUAN

Media dalam pembelajaran adalah suatu instrumen yang menentukan strategisnya Keberhasilan proses dalam belajar mengajar (Arsya 2011). Sedangkan menurut Rizal dkk. (2016) Pembelajaran sendiri Merupakan interaksi antara peserta didik dan pendidik dalam tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah Suatu alat Yang dapat memudahkan atau membantu Proses Belajar dan mengajar dapat mempermudah menyampaikan isi, makna, dan tujuan (Nurrita 2018). Media pembelajaran juga merupakan suatu proses yang sangat penting untuk membantu pendidik dalam memperluas wawasan peserta didik.

Memanfaatkan media secara relevan dalam Mengajar dapat mengoptimalkan pembelajaran, Media pembelajaran sangat membantu untuk mengonkretkan gagasan atau pun konsep pembelajaran, sehingga dapat memotivasi pesertanya didik menjadi semakin aktif (Karo-Karo & Rohani 2018). Manfaat media pembelajaran juga dapat memperjelas pelajaran agar tidak selalu verbalistis, waktu jadi lebih fleksibel, menumbuhkan semangat belajar, dan lebih mudah berinteraksi langsung kepada siswa (Hafid 2011). Menurut Fadilah dkk. (2023) media pembelajaran sangat memudahkan para pendidik untuk mentransferkan ilmu ke peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Manfaat media pembelajaran juga menguntungkan bagi pendidik maupun peserta didik, Pendidik lebih bisa menjelaskan pembelajaran secara simpel dan fleksibel, sedangkan peserta didik akan lebih cepat memahami pelajaran.

Menurut jauhari (2018) media pembelajaran berperan sebagai alat untuk membantu dalam mengajar. Peran media pembelajaran untuk menyalurkan pesan kepada peserta didik (Tafonao, 2018) agar lebih mudah memahami apa yang pendidik sampaikan. Oleh karena itu media pembelajaran sangat penting untuk mengefisienkan dan mengaktifkan dalam pembelajaran (Gawise dkk, 2022)

Media pembelajaran mempunyai berbagai fungsi seperti melancarkan komunitas (Aghni, 2018), Mempercepat dalam proses belajar (Nurseto, 2011), dan sebagai fasilitator (Fadilah dkk, 2023). Menurut Levie & Lentz dalam (Azhar Arsyad, 2014) Fungsi media pembelajaran juga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih fokus dalam memahami apa yang disampaikan Pendidik.

Menurut Aghni (2018) macam-macam media pembelajaran adalah media non teknologi dan media teknologi. Media non teknologi terdiri dari media cetak, media peraga, dan media panjang (Susanti, dkk. 2023). Sedangkan media teknologi seperti komputer, audio, *handphone*, dan televisi (Wahab, dkk. 2021)

Permainan Digital atau biasa kita sebut game ini merupakan Aplikasi Rekreasi murah untuk melakukan aktivitas secara santai (Fahmi 2016). Amanda dan Putri (2019) mendefinisikan game sebagai edukasi untuk media pembelajaran yang dapat

membantu siswa untuk tertarik dalam pembelajaran. Tanpa kita sadari aplikasi game mempunyai beberapa dampak salah satunya pendidikan, banyak anak yang kecanduan bahkan lupa dengan kewajibannya sebagai murid atau peserta didik (Fahmi, 2016). Adanya game ini kita bisa Menggabungkan aspek pembelajaran dan pendidikan dengan menyenangkan (Lestari & Sudihartinih, 2022). Game Matematika Seru adalah game yang seru dan menyenangkan untuk melatih mental aritmatika (penambahan, pengurangan, tabel perkalian, pembagian) bagi siswa prasekolah, siswa kelas 1, 2,3 dan 4 SD. Matematika mental (kemampuan untuk melakukan kalkulasi matematika di kepala) adalah keahlian penting bagi siswa sekolah dasar yang dibutuhkan demi mencapai kesuksesan akademis, serta tugas sehari-hari di luar ruang kelas. Dibutuhkan banyak waktu serta latihan untuk menguasai mental aritmatika. Game kami diciptakan untuk menjadikan proses pembelajaran ini seru dan menyenangkan bagi anak-anak.

Adanya game ini bisa bermanfaat untuk membantu Anak-anak usia sekolah dasar agar lebih semangat belajar dan mengenal lebih dalam tentang Matematika (Megawaty dkk, 2021). Game ini juga bisa bermanfaat dapat wujudkan suasana kelas yang aktif dan menyenangkan (Yustin dkk, 2016). Memanfaatkan game untuk media pembelajaran untuk melatih siswa untuk berpikir cepat dan fokus (Nurlita dkk 2023). Tidak hanya melatih siswa, game ini juga mempermudah pendidikan agar lebih bisa mengindikasikan siswa.

Ada beberapa aplikasi bisa menjadi saran belajar yang baik untuk siswa (Muamalah, Dkk. 2023). Penggunaan game bisa digunakan sebagai Media alternatif untuk pembelajaran Lebih dasar tentang Matematika (Anggraeni & Kusumaningrum 2021). Penerapan Aplikasi dapat meningkatkan proses belajar siswa (Afidah & Subekti. 2024). Penerapan ini juga bisa memfasilitasi siswa di zaman digital.

Menurut Mustari (2020) Sekolah Dasar adalah tahap yang paling awal dalam Pembelajaran jenjang formal. Sekolah dasar menurut Maliki (2022) adalah bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional yang berlangsung selama 6 tahun di sekolah dasar (SD) dan selama 3 tahun di sekolah menengah pertama (SMP) atau satuan pendidikan sederajat. Pendidikan Dasar ini merupakan pembelajaran yang sangat dasar bagi peserta didik, Oleh karena itu pelajaran harus dilaksanakan dengan optimal (Aka, 2017).

Menurut Herlina dan Wardalita (2020) Membentuk karakter siswa tidak harus dari Materi, pembelajaran atau penilaian, tapi juga melalui pembiasaan guru, perilaku guru agar dapat menyenangkan dalam proses dan suasana belajar. Dengan itu siswa bisa berkembang menjadi siswa yang berkarakter seperti: lebih percaya diri, Sopan, ramah dan mudah berinteraksi. Karakteristik siswa adalah faktor yang paling Berpengaruh dalam hasil proses belajar seperti kemampuan, kecerdasan, motivasi

dan gaya belajar (Septianti & Afiani, 2020). Karakter siswa merupakan nilai dasar membangun kepribadian siswa yang terbentuk dari pengaruh lingkungan, serta berpengaruh dari sikap dan perilaku orang lain di dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ini sistem pembelajaran mengikuti era zaman, kalau sistem pembelajaran dulu masih menggunakan Sistem Tradisional seperti; kapur, papan tulis hitam, dan kayu untuk menunjuk materi, beda dengan sistem pembelajaran sekarang yang serba digital atau teknologi, saat ini guru tidak perlu capek menulis dan menunjuk materi yang disampaikan, tapi cukup dengan menggunakan LCD proyektor sehingga guru atau pendidik lebih mudah menerangkan, tapi ada juga yang menggunakan sistem gadget, tak jarang pendidik menggunakan sistem ini agar lebih membantu penyampaian dan menyimpan materi. Saat ini anak sekolah dasar lebih asyik bermain gadget karena adanya permainan game online yang tanpa disadari bisa merusak otak siswa seperti: kecanduan, susah diatur, lupa waktu, bahkan sampai merusak sistem motorik pada siswa. Dengan sistem pembelajaran menggunakan Aplikasi game, bisa menarik perhatian siswa agar mau belajar dan tentunya juga menyenangkan. Sering kita ketahui banyak siswa yang tidak suka berhitung, tak jarang siswa membenci pelajaran berhitung karena membosankan dan susah.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode kali ini menggunakan SLR atau *Systematic Literature Review*. SLR merupakan penelitian yang berstruktur untuk menilai, menghimpun, dan menggabungkan informasi secara signifikan. Dengan menggunakan metode ini jurnal dapat meninjau secara sistematis dan mudah untuk mengikuti protokol dan prosedur yang diberikan.

Data yang digunakan menggunakan pokok pembahasan yaitu pemanfaatan aplikasi matematika seru (game) untuk media pembelajaran anak sekolah dasar. Data ini diperoleh dari beberapa penelitian yang menggunakan triangulasi sumber dari teknik validasi data.

Teknik simak, catat, dan libat digunakan untuk menetapkan data penelitian untuk optimalkan proses belajar siswa dan membuktikan bahwa Pembelajaran bisa mencapai target yang sangat menyenangkan dan dapat membuat siswa kecanduan belajar dengan proses Pembelajaran kali ini.

Pada penelitian kali ini menggunakan triangulasi sumber atau teknik validasi. Peneliti menggabungkan ide dan konsep di dalam jurnal, dan artikel sebagai salah satu jenis validasi data, agar bisa membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan metode aplikasi game dapat memudahkan proses belajar yang lebih menyenangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat yang paling membantu untuk memudahkan proses belajar mengajar, banyak sekali media pembelajaran yang sudah diterapkan di sekolah-sekolah dasar atau menengah. Di zaman sekarang semua manusia memerlukan teknologi untuk membantu kehidupan salah satunya dalam proses belajar mengajar. Saat ini tak jarang siswa yang kecanduan game online, dengan adanya pemanfaatan Aplikasi game matematika seru sebagai media pembelajaran akan menarik perhatian siswa agar selalu suka dan bersemangat belajar pelajaran matematika. Pemanfaatan kali ini salah satunya bertujuan untuk membantu siswa kecanduan pelajaran matematika, dengan adanya game siswa akan lebih memfokuskan diri mengisi soal-soal yang ada di game tersebut. Selain itu memanfaatkan game ini juga akan menambah kecepatan berpikir siswa tentunya tidak membuat siswa cepat bosan. Berikut cara-cara penggunaan aplikasi Matematika seru (game).

1. Mengunduh Aplikasi di PlayStore

Langkah awal, siswa diharapkan mengunduh aplikasi Matematika seru (game) di PlayStore.



Gambar 1. Dokumen pribadi Penelitian

Kalian bisa dengan mudah menemukan aplikasi ini dengan cara mencari di pencarian PlayStore “Matematika Seru (game)” lalu tekan tombol install.

2. Buka Aplikasi game

Dari pembukaan aplikasi ini sudah menarik siswa sekolah dasar, tampilan awal game ini mempunyai tampilan yang unik dan lucu untuk dilihat dan dimainkan.



Gambar 2. Dokumen pribadi penelitian

Aplikasi mempunyai tampilan yang lucu. Jika sudah dibuka, siswa harap langsung tekan tombol “mainkan” .

3. Memilih



Gambar 3. Dokumen pribadi penelitian

Memilih operasi matematika sesuai kemampuan atau keinginan, ditahap ini ada pemilihan dari penambah, pengurangan, perkalian, dan pembagian.



Gambar 4. Dokumen pribadi penelitian

Dari sini siswa dapat kustom sesuai keinginan siswa.



Gambar 5. Dokumen pribadi penelitian

Contoh seperti pembagian ini, siswa bisa mengatur pembagian sesuai kemampuannya.

4. Level permainan



Gambar 6. Dokumen pribadi penelitian

Dengan ini siswa bisa mengasah kemampuannya melalui tahapan ini, dari yang mudah hingga ke susah sesuai level permainan.

5. Memainkan game



Gambar 7. Dokumen pribadi penelitian

Ditahap ini siswa harus menjawab persoalan yang diberikan aplikasi, animasi tikus adalah kita yang cerdas, dan ada satu monster yang akan menangkap kita jika kita salah menjawab soal, Tapi jika kita bisa menjawab soal dengan benar, tikus itu akan melempar apel yang membuat monster itu meledak dan hilang. Tapi ditahap ini ada beberapa persoalan yang harus diselesaikan sampai kita mendapat bintang.



Gambar 8. Dokumen pribadi penelitian

Setelah menyelesaikan persoalan, kita bisa naik level yang lebih seru dan menarik. Dengan adanya level ini, siswa tidak akan cepat bosan dan pastinya siswa harus lebih fokus untuk menyelesaikan level-level selanjutnya.

Dengan adanya pemanfaatan media pelajaran menggunakan aplikasi game, dapat membuat siswa lebih aktif dan efektif dalam memahami pelajaran matematika, game ini selain mengasah otak juga penggunaannya sangat menyenangkan, oleh sebab itu tidak ada alasan lagi untuk siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Pemanfaatan Media ini juga memudahkan pendidik mengatur kondisi kelas.

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi game matematika seru sebagai media pembelajaran anak sekolah dasar menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep matematika, motivasi belajar, keterampilan matematika, dan interaksi sosial anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi game matematika seru dapat menjadi alternatif yang efektif dan menarik dalam proses pembelajaran anak sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya melalui aplikasi game matematika, dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi anak-anak. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengevaluasi secara mendalam efektivitas aplikasi game matematika seru dalam konteks pembelajaran formal sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak sekolah dasar.

REFERENSI

- Afidah, N., & Subekti, F. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1961-1970. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7564>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching Dengan Pendekatan Cooperative Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35-46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Amanda, D. A., & Putri, A. R. (2019). Pengembangan Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Berbasis Android di SDN 1 Jepun. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(2), 160-168.
- 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>
- Arsyad, A. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada Bandung: Remaja Rosdakarya Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575-3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fahmi, F. K. (2016). Pengembangan media games education dalam pembelajaran matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 215-226. <http://dx.doi.org/10.30998/jkpm.v1i2.1189>
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.
- Hafid, A. (2011). Sumber dan media pembelajaran. Sulesana. *Jurnal wawasan keislaman*, 6(2), 69-78. <https://doi.org/10.36928/jlpd.v2i2.2047>
- Harlina, H., & Wardarita, R. (2020). Peran Pembelajaran Bahasa dalam Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1), 63-68. <https://doi.org/10.32502/jbs.v4i1.2332>

- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan Islam. Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 1(1), 54-67. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. Axiom Jurnal pendidikan dan matematika, 7(1), 91-96.
- Lestari, A., & Sudihartinih, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berjudul Game Learn with Adventure Menggunakan Scratch. Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika, 12(2), 127-144. <https://doi.org/10.36456/buanamatematika.v12i2.5451>
- Maliki, M. Pd. (2022). Bimbingan Konseling Di Sekolah Dasar: PT Republik Media Kreatif.
- Megawaty, D. A., Damayanti, D., Assubhi, Z. S., & Assuja, M. A. (2021). Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Komputasi, 9(1), 58-66. <https://doi.org/10.23960/komputasi.v9i1.2779>
- Muamalah, R. F., Putra, D. A., & Faradita, M. N. (2023). Penerapan Aplikasi Game Quizziz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Journal on Education, 5(3), 7084-7095. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1496>
- Mustari, A. (2020) Landasan Pendidikan Sekolah Dasar; UNY Press.
- Nurlita, D., Sari, J. P., & Harahap, R. A. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA. JURNAL EDUKASI NONFORMAL, 4(1), 445-453. <https://ummaspul.e->
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal misykat, 3(1), 171-187. https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdfhttps://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8975/65_35
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. Jurnal Ekonomi dan pendidikan, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti, D. (2016). Media pembelajaran edisi revisi. Bekasi: CV Nurani

- Samami, Muclas dan Hariyanto, (2011). Konsep dan Model Pendidikan Karakter.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *AS-SABIQUN*, 2(1), 7-17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Susanti, D. (2023). Media pembelajaran Biologi berbentuk Microlearning untuk Perguruan tinggi. Yogyakarta: Deepublish digital
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wahab, A., Junaedi, S. P., Efendi, D., Prastyo, H., Pmat, M., Sari, D. P., ... & Wicaksono, A. (2021). Media Pembelajaran Matematika. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang bangun aplikasi game edukasi pembelajaran matematika menggunakan construct 2. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(3), 422-426. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>