

No. SKRIPSI: 090/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GALAXY ADVENTURE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS  
SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Desi Ahdianti

NIM 1902824

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GALAXY ADVENTURE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS  
SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

Oleh:

**Desi Ahdianti**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru  
Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Indonesia

© Desi Ahdianti

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**DESI AHDIANTI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GALAXY ADVENTURE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

**Pembimbing I**



**Andhin Dyas Fitriani, M.Pd.**

**NIP. 198507112009122006**

**Pembimbing II**



**Rosiana Mufliva, M.Pd.**

**NIP. 920200119911118201**

Mengetahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Dr. Arle Rakhmat Riyadi, M.Pd.**

**NIP. 198204262010121005**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GALAXY ADVENTURE*  
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS  
SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

Desi Ahdianti

1902824

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game edukasi *Galaxy Adventure* untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa fase B sekolah dasar pada materi perkalian. Hal tersebut karena dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang masih belum memahami konsep perkalian secara utuh serta tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Adapun media pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat konvensional berupa barang konkret seperti kancing baju ataupun hanya sebatas gambar-gambar pada buku pelajaran. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Design and Development (D&D) yang dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Pengembangan media pembelajaran *Galaxy Adventure* dilakukan peneliti berdasarkan capaian pembelajaran serta ranah kognitif peserta didik yang dilengkapi dengan panduan penginstalan aplikasi. Hasil penilaian validasi ahli berupa angket menunjukkan bahwa media *Galaxy Adventure* berada pada kategori sangat layak. Media *Galaxy Adventure* materi perkalian juga diujicobakan kepada siswa Fase B sekolah dasar melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil *pretest* dan *posttest*. Selain itu, peneliti melakukan uji *Ngain* dari *Ngain pretest* dan *posttest* yang sudah dikerjakan siswa, hasil perhitungan rata-rata menunjukkan bahwa media *Galaxy Adventure* berada pada kategori meningkat. Dengan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran *Galaxy Adventure* ini layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa khususnya pada materi operasi hitung perkalian bilangan cacah fase B sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Edukasi, *Galaxy Adventure*, Matematika, Pemahaman Konsep.

**DEVELOPMENT OF GALAXY ADVENTURE LEARNING MEDIA  
TO IMPROVE UNDERSTANDING OF MATHEMATICAL CONCEPTS  
ELEMENTARY SCHOOL PHASE B STUDENTS**

Desi Ahdianti

1902824

**ABSTRACT**

This study aims to develop learning media for the Galaxy Adventure educational game to improve students' understanding of the mathematical concepts of phase B in elementary schools on multiplication. This is due to the background of the many students who still do not fully understand the concept of multiplication and do not like mathematics. This is due to the lack of learning media used by the teacher when the learning process takes place. The learning media used by teachers are still conventional in the form of concrete items such as buttons on clothes or only limited to pictures in textbooks. The research method used in this study is the Design and Development (D&D) method which was developed using the ADDIE development model through five stages, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The development of Galaxy Adventure learning media was carried out by researchers based on learning outcomes and the cognitive domain of students who were equipped with an application installation guide. The results of the expert validation assessment in the form of a questionnaire show that the Galaxy Adventure media is in the very proper category. Galaxy Adventure media multiplication material was also tested on Phase B elementary school students through pretest and posttest. The trial results showed an increase in pretest and posttest results. In addition, the researcher conducted the Ngain test from the Ngain pretest and posttest that the students had done, the average calculation results showed that the Galaxy Adventure media was in the increasing category. With this in mind, it can be said that the development of Galaxy Adventure learning media is feasible to use and can improve students' understanding of mathematical concepts, especially in the material for arithmetic multiplication whole number phase B elementary school operations. **Keywords:** Learning Media, Educational Games, Galaxy Adventure, Mathematics, Understanding Concepts.

## DAFTAR ISI

|  |     |
|--|-----|
| KATA PENGANTAR .....   | i   |
| UCAPAN TERIMA KASIH.....   | ii  |
| ABSTRAK .....  | v   |
| ABSTRACT .....   | vi  |
| DAFTAR ISI.....  | vii |
| DAFTAR TABEL.....  | ix  |
| DAFTAR GAMBAR .....  | x   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xii |
| BAB I PENDAHULUAN .....  | 1   |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                                     | 1   |
| 1.2. Identifikasi Masalah .....                                      | 8   |
| 1.3. Batasan Masalah.....  | 8   |
| 1.4. Rumusan Masalah .....   | 8   |
| 1.5. Tujuan Penelitian .....   | 9   |
| 1.6. Manfaat Penelitian .....  | 9   |
| BAB II KAJIAN TEORI.....   | 11  |
| 2.1. Media Pembelajaran.....   | 11  |
| 2.2. Media Pembelajaran Galaxy Adventure Berbasis Game Edukasi ..... | 18  |
| 2.3. Pemahaman Konsep .....  | 21  |
| 2.4. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....                   | 24  |
| 2.5. Materi Operasi Hitung Perkalian .....                           | 27  |
| 2.6. Karakteristik Siswa Fase B Sekolah Dasar .....                  | 29  |
| 2.7. Penelitian Yang Relevan .....                                   | 30  |
| 2.8. Kerangka Berpikir .....   | 33  |
| 2.9. Definisi Operasional.....                                       | 34  |

|   |     |
|---|-----|
| BAB III METODE PENELITIAN.....                                  | 36  |
| 3.1. Jenis Penelitian (Model Pengembangan) .....                | 36  |
| 3.2. Desain Penelitian (Prosedur Pengembangan) .....            | 37  |
| 3.3. Uji Coba Produk.....                                       | 41  |
| 3.4. Partisipan Penelitian (Validator dan Subjek Uji Coba)..... | 42  |
| 3.5. Lokasi Penelitian .....                                    | 43  |
| 3.6. Jenis Data .....   | 43  |
| 3.7. Teknik Pengumpulan Data.....                               | 43  |
| 3.8. Instrumen Penelitian.....                                  | 45  |
| 3.9. Teknik Analisis Data.....                                  | 52  |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                               | 57  |
| 4.1. Hasil Penelitian .....                                     | 57  |
| 4.1.1. Desain Awal.....   | 57  |
| 4.1.2. Kelayakan Media (Hasil Validasi).....                    | 70  |
| 4.1.3. Produk Akhir.....  | 86  |
| 4.1.4. Implementasi (Uji Coba Produk) .....                     | 90  |
| 4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....                          | 94  |
| BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....                           | 106 |
| 5.1. Kesimpulan .....   | 106 |
| 5.2. Rekomendasi.....   | 107 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 109 |
| LAMPIRAN.....   | 117 |

## DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M. & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis. Hlm. 4
- Abrar, A. I. P. (2013). Belajar Dienes. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 23-32.
- Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51-54
- Agustyaningrum, N. (2015). Mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam pembelajaran matematika SMP. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 4(1) hlm.43
- Aledya, V. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa
- Amir, A. (2016). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40
- Amrulloh, T. R., Risnasari, M., & Ningsih, P. R. (2019). Pengembangan game edukasi matematika (operasi bilangan pecahan) berbasis android untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 5(2), 115-123
- Andani, M., Pranata, O. H., & Hamdu, G. (2021). Systematic Literature Review: Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 404-417.
- Angwarmasse, P., & Wahyudi, W. (2021). Pengembangan game edukasi labirin matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas VI sekolah dasar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1), 46.
- Astawan, I. G. (2021). Pengembangan media game edukasi berbasis Android pada topik bilangan bulat kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16-25
- Astini, N. W., & Purwati, N. K. R. (2020). Strategi Pembelajaran Matematika Berdasarkan Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Emasains*, 9(1), Hlm. 2



- Astuti, W. (2017). Model quantum learning untuk meningkatkan hasil belajar pecahan. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 2(2), hlm. 126
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 586-595
- Awaludin, A. A. R., dkk. (2021). Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. Hlm. 11
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318)
- Bilda, W. (2016). Pendidikan karakter terencana melalui pembelajaran matematika. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(1). Hlm. 51
- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal ilmu pertanian dan perikanan*, 2(2), hlm. 130.
- Darmawan, D. (2012). Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. Hlm. 33
- Daryanto. (2013). Inovasi Pembelajaran Efektif. Bandung: Yrama Widya. Hlm.53-54
- Depdiknas.2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), hlm. 1-11
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), hlm. 207
- Fadhila, Z. S., & Deanda, T. R. (2020). Dampak Gameplay Tropic 5 Terhadap Persepsi Politik Pada Pemain. *eProceedings of Art & Design*, 7(2). Hlm. 615

- Fajar, A. P., Kodirun, K., Suhar, S., & Arapu, L. (2019). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kendari. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 229-239
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32-44
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), hlm. 182
- Hasan, M., dkk. (2021). Media Pembelajaran. Hlm. 28
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), hlm. 21-46
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1811-1813
- Herdiman, I., Nurismadanti, I. F., Rengganis, P., & Maryani, N. (2018). Kemampuan berpikir kritis matematik siswa SMP pada materi lingkaran. *Prisma*, 7(1), hlm.2.
- Herlina, V. (2019). Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS. *Elex Media Komputindo*. hlm 11
- Istiqomah, Q., & Nurulhaq, C. (2021). Perbandingan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa antara Model Pembelajaran Discovery Learning dan Ekspositori. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), hlm. 136

- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064-1074.
- Jannah, U. R. (2013). Teori dienes dalam pembelajaran matematika. *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan*, 8(2).
- Jaya, I. M. L. M. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. *Anak Hebat Indonesia*.
- Jayanto, I. F., & Noer, S. H. (2017). Kemampuan berpikir kreatif dengan pembelajaran guided discovery. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 1, hlm. 247)
- Kartikasari, A., & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan media game moou train berbasis android pada mata pelajaran matematika materi perkalian untuk siswa kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2). (38)
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320-325
- Kesumawati, N. (2008). Pemahaman konsep matematik dalam pembelajaran matematika. *Semnas Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(3), hlm. 229.
- Khasanah, U. A., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial dengan Prestasi Belajar Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(3), 157-162.
- Kholidah, I. R., & Sujadi, A. A. (2018). Analisis pemahaman konsep matematika siswa kelas V dalam menyelesaikan soal di SD Negeri Gunturan Pandak Bantul tahun ajaran 2016/2017. *Trihayu*, 4(3), 259074.

- Kiswanto, A. (2017, September). The effect of learning methods and the ability of students think logically to the learning outcomes on natural sciences of grade ivs student. In 9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017) (pp. 1044) Atlantis Press
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), hlm. 37.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli asean untuk meningkatkan hasil belajar tema 1 selamatkan makhluk hidup pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), hlm. 30
- Melisari, M., Septihani, A., Chronika, A., Permaganti, B., Jumiaty, Y., & Fitriani, N. (2020). Analisis Kesalahan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemahaman Konsep Matematika Sekolah Dasar Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), hlm 173.
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175-182
- Mukrimatin, N. A., Murtono, M., & Wanabuliandari, S. (2018). Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Rau Kedung Jepara Pada Materi Perkalian Pecahan. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), hlm. 68.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18

- Nugraheni, N. K. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding HIPKIN Jateng*, 1(1), 31-38.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171
- Oka, G. P. A. (2022). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books. hlm.21
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093-4100.
- Oktavianingtyas, E. (2015). Media untuk mengefektifkan pembelajaran operasi hitung dasar matematika siswa jenjang pendidikan dasar. *Pancaran Pendidikan*, 4(4), 207-218
- Pane, B., & Najoan, X. B. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1). Hlm. 2
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), hlm. 64
- Prayitno, W. (2013). Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Abad 21. Widyaiswara LPMP. Tersedia (online) 17 Juli 2023. Pada link: <https://bpmptjogja.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-tik-dalam-pembelajaran-abad-21/>
- Purwono, U. (2008) *Standar Penilaian Bahan Ajar*, Jakarta : BNSP
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 299-306
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1-8

- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan game edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184
- Rayanto, Y. H. (2020). Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek. *Lembaga Academic & Research Institute*, hlm.20.
- Riyana, C. (2012). Media pembelajaran. KEMENAG RI. Hlm. 11
- Rizal, S. U., dkk. (2016). Media pembelajaran. Hlm. 11
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rohani, R. (2020). Media pembelajaran. Hlm. 5
- Rohmatulloh, A. L., & Zuhdi, U. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Math Adventure Berbasis Android Pada Materi Perkalian Dan Pembagian Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2) Hlm. 231
- Sanjaya, R., Christanti, A. R., & Prayogo, M. S. (2016). Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Hlm. 5
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2. *As-sabiqun*, 2(1), 7-17. Hlm.14
- Setyawan, W. C., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30-36.
- Silviyanti, Z. S., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2023). PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP PERKALIAN BILANGAN CACAH SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING & LEARNING. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5235-5248.
- Suardi, M. (2018). Belajar & pembelajaran. Deepublish
- Suherdi, S., & Mujib, A. (2020). Perkalian Silang Vs. Perkalian Bersusun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 2(2), 102

- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, hlm. 5-10
- Sutopo, A. H. (2020). Pengembangan Educational Game. Topazart. Hlm. 1
- Ummah, S. K. (2021). Media Pembelajaran Matematika (Vol. 1). UMMPress. Hlm.3
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), hlm.1041
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. [Online]. Tersedia [Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran | RomiSatriaWahono.Net](http://RomiSatriaWahono.Net) [10 Mei 2023].
- Vega V. A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), Hlm. 1
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8), 1024-1029.
- Yayuk, E. (2019). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Vol. 1). UMMPress
- Yohanes, F. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom Dalam Menyelesaikan Soal Keliling Dan Luas Segitiga Pada Siswa Kelas Viii C Smp Negeri 1 Getasan Tahun Ajaran 2017/2018. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 23-35
- Yunus, M., Astuti, I. F., & Khairina, D. M. (2015). Game edukasi matematika untuk sekolah dasar. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 10(2), Hlm. 60
- Yusri, A. Y., & Sari, M. (2017). Profil Pemahaman Konsep Nilai Tempat Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 133 Takalala Soppeng. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), hlm. 141-152.