



Analisis Penerapan Media *Math Games* pada Pembelajaran Matematika di Bimbel Al-Khawarizmi

M Iqbal Arrosyad¹, Sri Puji², Tuti Wahyuni³

Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung^{1,2,3}

e-mail: muhammad.iqbalirrosyad@unmuhbabel.ac.id

Abstract

This study aims to describe the implementation of learning media through game applications (math games) or known as math games. The application can attract users to play games. The use of math games in learning can facilitate and help develop students' ability to count which can be done systematically so that it becomes a tool for learning, especially mathematics. The method used in this research is qualitative research using descriptive methods. The subjects of this study were students and teachers and guardians of students at Bimbel Al-Khwarizmi. The data collection technique for this research was in the form of participatory observation and in-depth interviews. The results of this study are that the media can be carried out through two stages, namely the act of implementing learning according to time and the game in layers down. The implementation of the use of Math games in Bimbel Al-Khwarizmi based on observations in the field helps students to calculate multiplication quickly and makes it very easy in learning mathematics so that it can increase student memory, thereby increasing students' ability to think critically. Math games learning media is quite effective in Bimbel Al-Khwarizmi.

Keywords: Application Of Media, Math Games.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran melalui aplikasi game (*math games*) atau dikenal dengan game matematika. Aplikasi tersebut dapat menarik penggunaannya untuk bermain game. Penggunaan math game dalam pembelajaran dapat memudahkan dan membantu perkembangan kemampuan siswa dalam berhitung yang dapat dilakukan secara sistematis sehingga menjadi sarana untuk belajar khususnya pelajaran matematika. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru serta wali murid di bimbel al-khawarizmi. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini bahwa media dapat dilakukan dengan melalui dua tahap yaitu tindakan pelaksanaan pembelajaran sesuai waktu dan permainan bersusun ke bawah. Implementasi penggunaan *Math games* di bimbel al-khawarizmi berdasarkan pengamatan di lapangan sangat membantu siswa dalam menghitung perkalian dengan cepat serta sangat memudahkan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menambah ingatan siswa, dengan demikian dapat menambah kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Media pembelajaran *Math games* cukup efektif diterapkan di bimbel al-khawarizmi.

Kata kunci : Penerapan Media, Math Games.

PENDAHULUAN

Penerapan media dalam pembelajaran matematika akan memudahkan anak-anak dalam belajar. Pembelajaran yang didesain secara menarik untuk digunakan penggunaanya (Nugroho and Arrosyad, 2020). Media sangat bermanfaat dalam menunjang keberhasilan siswa dalam belajar yang dapat mendukung tercapainya kemampuan belajar secara efektif dan efisien. Dengan adanya teknologi dapat memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan ruang belajar yang digunakan untuk kebaikan (Arrosyad, 2021). Berhitung merupakan dasar dari ilmu pengetahuan yang lain khususnya bagi pengimplementasian ilmu pengetahuan dan teknologi. *NMath Games* merupakan salah satu aplikasi permainan dengan konsep matematika di android yang mudah didapatkan diunduh di playstore yang mana aplikasi tersebut merupakan sebuah kolaborasi antara permainan (Pertiwi, 2019) dan edukasi sehingga anak-anak dalam memainkannya akan merasakan kesenangan dan keceriaan dalam bermain sekaligus belajar (Diwimuri and Soebagyo, 2022).

Aplikasi *Math Games* tersebut memiliki beberapa fitur, seperti belajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, bilangan akar, bilangan desimal, hingga bilangan pecahan pangkat (Rofiqoh et al., 2020). Aplikasi tersebut juga bisa digunakan oleh siapapun dari siswa Sekolah Dasar hingga siswa Menengah Atas dikarenakan terdapat menu pilihan umur sehingga bisa disesuaikan dengan umur pengguna. Aplikasi *Math Games* ini juga memiliki fitur-fitur lain yang membuatnya semakin menarik untuk dimainkan sekaligus belajar, seperti fitur menu praktik (Muryaningsih and Irianto, 2015). Pada menu tersebut berisi soal-soal yang dapat dikerjakan dan sekaligus akan keluar skor dalam mengerjakan soal. Berikutnya juga ada menu duel. Pada menu ini, soal akan dikerjakan oleh dua orang sehingga masing-masing akan mendapatkan skor, dan siapa yang mendapatkan skor tinggi akan menang. Untuk menguji adrenalin, juga ada fitur menu soal dimana dalam mengerjakan soal terdapat timer sehingga kita dituntut mengerjakan soal secepat mungkin sebelum waktu habis. Selain fitur-fitur menu diatas, masih banyak lagi fitur variasi pada aplikasi tersebut yang dapat dimainkan seperti menu ulangan, fitur menu uji, mencari persamaan, berlatih ingatan dan fitur lainnya.

Berhitung bukanlah suatu hal yang sulit dipelajari asalkan strategi penyampaiannya tepat dan sesuai dengan tingkat kemampuan yang mempelajarinya sama halnya seperti yang disampaikan (Hakim, 2014) mengemukakan "*in the teaching and learning activities, mathematics is one of the basic science that must be mastered by the student*". Praktiknya dalam belajar berhitung diperlukan alat bantu, media ataupun alat peraga pembelajaran yang berfungsi untuk memudahkan anak untuk belajar, tetapi kenyataannya rata-rata pendidik belum menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, sehingga sering terjadi kesulitan dalam belajar matematika siswa dan sangat membosankan bagi anak-anak (Hakim, 2017)

mengemukakan, berbagai alasan yang dikemukakan diantaranya yaitu materi dalam matematika sulit untuk dipahami karena terlalu abstrak, ditambah lagi penyampaian guru yang terlalu monoton dan membosankan juga menjadi salah satu alasan mengapa siswa kurang menyukai pelajaran matematika sederhana sampai yang rumit pasti akan melibatkan angka dan bilangan.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya (Mariyani et al., 2021). Pengalaman siswa belajar matematika sangat penting untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Liebeck dalam bukunya (Abdurrahman, 2003), ada dua macam hasil belajar yang harus dikuasai siswa yaitu, perhitungan matematis dan penalaran matematis. Kedua hasil belajar tersebut penting bagi siswa selain untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari juga untuk mempelajari bidang studi lain, karena hampir pada semua bidang studi memerlukan matematika. Seperti yang diungkapkan (Booker, 2009) bahwa *mathematics can be thought of many ways. It can be thought of in terms of its content such as number, space and measurement; the process for computing, constructing or measuring; or its uses in applications accross a diverse range of situations.*

Penanaman konsep yang benar pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) sangat ditekankan karena merupakan konsep dasar yang harus dikuasai siswa untuk memahami konsep matematika ke jenjang berikutnya. Hal ini terkait adanya topik atau konsep prasyarat sebagai dasar untuk memahami topik atau konsep selanjutnya (Heruman, 2008). Pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang sangat penting dan mendasar dalam upaya menghasilkan manusia Indonesia yang berkualitas (Arrosyad, 2016) serta mempunyai peranan besar baik dalam menyiapkan siswa terjun dalam masyarakat maupun untuk memenuhi persyaratan mengikuti jenjang pendidikan menengah (Arrosyad et al., 2020). Oleh karena itu pembelajaran matematika di SD akan menentukan hasil pendidikan di jenjang selanjutnya. Untuk menjadi anak yang aktif mampu berhitung secara cepat dan tepat dalam belajar matematika (Arrosyad, 2016), maka secara tidak langsung anak tersebut menganggap bahwa itu hal yang mudah untuk diselesaikan baik dalam pembelajaran matematika maupun pembelajaran lainnya sehingga anak mampu untuk memecahkan masalah dan mencari jalan keluarnya sesuai dengan tingkat kemampuannya di mana di sini aplikasi berhitung merupakan hal yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian.

Untuk belajar berhitung banyak orang berpendapat bahwa matematika wajib dikuasai oleh anak-anak dimulai dari usia balita sampai enam tahun pun, semua pelajar pada semua jenis sekolah yang ada khususnya ilmu berhitung bukanlah suatu hal yang sulit dipelajari, namun membutuhkan teknik yang tepat dalam menyampaikan strategi dengan tingkat kemampuan yang

dipelajarinya. Menurut (Hernawan and Resmini, 2015) pembelajaran matematika sangat membutuhkan media demi tujuan pembelajaran siswa tersebut. Dengan adanya *Math Games* ini yang memiliki tools dan berhitung yang disertai dengan evaluasi yang membantu proses belajar anak di bimbel Al-Khawarizmi untuk memudahkan dalam belajar dan meningkatkan kemampuan ingatan pada siswa agar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Keterampilan perkalian merupakan konsep dasar yang diperlukan untuk mempelajari konsep yang sesuai dengan tingkatannya namun, ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pembelajaran matematika agar proses pembelajaran dapat berjalan secara aktif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen (Sugiyono, 2011), karena mencoba menguji cobakan sebuah pembelajaran dengan adanya penggunaan aplikasi game matematika dan pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2011), untuk melihat secara kuantitas bagaimana hasil pembelajaran dalam kemampuan menghitung matematis dengan adanya penggunaan aplikasi game matematika. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa observasi partisipatif dan wawancara mendalam. Peneliti menjabarkan informasi tentang penerapan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Math games* pada materi perkalian dan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 3 SD di Bimbel Al-Khawarizmi Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung. Penelitian ini khusus dilakukan untuk guru Bimbel dan siswa sebagai tanggapan atau responden.

PEMBAHASAN

Hasil ini dibahas Pembelajaran *Math Games* di bimbel al-khawarizmi dibagi menjadi 2 tahapan yaitu tahapan pelaksanaan tindakan dan tahap hasil pengamatan.

1. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dihadiri 10 siswa, materi yang disampaikan mengenai perkalian yang dibuat contoh menggunakan papan tulis kemudian dilaksanakan oleh siswa menggunakan *Math Games* dalam proses pembelajaran langsung terdapat obertivar yang bertindak mengamati proses belajar mengajar. Alasan digunakannya *Math Games* dalam pembelajaran matematika terutama perkalian yaitu karena media tersebut sesuai dengan kebutuhan siswa. Pertama kali *Math Games* digunakan di bimbel al-khawarizmi yaitu pada tanggal 12 september 2022.

2. Tahap Hasil Pengamatan

Tahap ini dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis diskusi agar lebih efektif. Seperti yang dinyatakan oleh Cumdari 2018 dan Turyanto 2007 bahwa proses pembelajaran sebaiknya hasil diskusi antara guru dan siswa. Hasil pengamatan diperoleh bagian2 bagian pengamatan yaitu proses mengajar oleh guru dan proses belajar oleh siswa.

Kegiatan pertama yang dilakukan oleh guru yakni memberi salam dan berdoa kemudian guru menyampaikan kepada siswa materi apa yang akan dipelajari setelah itu kegiatan inti, untuk mengawalinya guru mulai dengan menjelaskan materi yang dipelajari tentang perkalian atau cara mengalikan perkalian dengan cepat dan tepat, serta menyampaikan metode pembelajaran yang akan digunakan kali ini. Kegiatan selanjutnya, guru bersama siswa mulai membagi siswa menjadi 2 kelompok berjumlah 2 orang yang menjadikan tempat duduk setiap kelompok saling berhadapan. Kemudian guru memberikan bahan ajar setiap kelompoknya secara bergiliran yang dipakai oleh setiap siswa kemudian setelah semua siswa bermain game tersebut, mereka menunjukkan nilai yang mereka dapatkan dari permainan tersebut. Pada proses ini siswa diminta untuk menuliskan kembali soalnya perkalian yang ada di game di papan tulis. Pada proses belajar oleh siswa peneliti memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan ternyata masih memiliki kekurangan salah satunya yakni kurangnya fasilitas android sehingga masih banyak siswa yang terhambat dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan harus bergantian dalam memakai media tersebut. Tidak semua siswa memiliki kekurangan dalam pemahaman namun ada sebagian siswa yang sudah bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan juga sudah bisa memberikan pemahaman dengan siswa lainnya. Namun ada siswa yang tingkat pemahannya kurang dalam memahami materi dan memperbanyak pertemuan agar tidak ketinggalan materi yang dipelajari.

Kendala merupakan hambatan yang dialami guru saat pelaksanaan pembelajaran (Arrosyad and Nugroho, 2022). Kendala yang ada menyebabkan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media digital menjadi kurang maksimal (Arrosyad, 2016). Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru yang mengajar di tempat penelitian, kendala yang dialami guru terkait media digital yakni adanya media masih kurang sehingga diperlukan media dalam pembelajaran. Karena siswa sangat antusias untuk bisa bermain game sehingga suasana diskusinya menjadi tidak kondusif. Selanjutnya guru masih kurang bisa memberikan media dengan lebih jelas karena tidak menggunakan layar proyektor atau kekurangan media android, sehingga untuk mempermudah penjelasan media pembelajaran masih kurang terintegrasi dengan media pembelajaran. Observasi dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023 di Bimbel Al-Khawarizmi. Instrumen yang diberikan kepada peserta didik berupa tes perkalian yang menggunakan math games. Ketika peserta didik

diberikan soal matematika sambil bermain atau menggunakan *Math Games* siswa merasa senang sehingga tertarik pada soal yang diberikan oleh gurunya (Lathifah and Maryanti, 2021). Sejalan dengan menurut (Sardiman, 2011) mengemukakan bahwa minat merupakan suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat sesuatu ciri atau arti yang memiliki hubungan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa seseorang kepada seseorang (bisanya disertai dengan perasaan senang), karena merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu. Indikator-indikator tersebut diantaranya adalah perasaan senang, tertarik, perhatian dan keterlibatan atau partisipasi. Peneliti memutuskan untuk mengadakan penelitian pada materi matematika perkalian dengan menggunakan *Math Games* atau model pembelajaran kooperatif tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada materi ini peneliti menetapkan KKM (kriteria ketuntasan minimal) ≥ 70 dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan math atau model kooperatif tipe make a match.

Menghitung menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI, 2018) yaitu, berawal dari kata dasar "hitung" yang mempunyai arti membilang yang terdiri dari menjumlahkan, mengurangi, membagi dan Memperbanyak dsb. Menghitung sendiri mendapat imbuhan-meng yang memiliki arti mencari jumlahnya (sisa pendapatannya) dengan menjumlahkan, mengurangi dsb. Berhitung adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Dari beberapa pendapat di tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan menghitung adalah salah satu ilmu yang berkaitan dengan usaha untuk melatih kecerdasan dan keterampilan siswa khususnya dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan perhitungan. Dalam berhitung dapat mengembangkan beberapa tujuan diantaranya: 1). Menanamkan pengertian dalam konsep bilangan, 2). Mengembangkan kemampuan berfikir logis serta kritis dalam memecahkan masalah, 3). Mengembangkan kemampuan bersikap rasional.

Implementasi penggunaan *Math Games* di bimbel al-khawarizmi berdasarkan pengamatan di lapangan sangat membantu siswa dalam menghitung perkalian dengan cepat serta sangat memudahkan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat menambah ingatan siswa, dengan demikian dapat menambah kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Perkembangan siswa setelah digunakannya *Math Games* dalam pembelajaran yaitu lumayan cepat sehingga siswa dapat dengan mudah melakukan operasi perkalian dan penggunaannya sangat bermanfaat dikarenakan dalam game tersebut terdapat penilaian dan evaluasi sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa

dalam berhitung. Cara mengatasi keterbatasan media *Math Games* yaitu dengan menggunakan model portofolio (Muryaningsih and Irianto, 2015).

Respon siswa dalam pembelajaran setelah digunakannya *Math Games* yaitu sangat antusias, di mana mereka memiliki minat untuk mendownload aplikasi *Math Games* di handphone masing-masing sehingga tidak membutuhkan waktu lama dalam seminggu siswa dapat menghafal perkalian dengan baik dan cepat. Adapun sasaran pengguna media *Math Games* di bimbil al-khawarizmi yaitu siswa kelas 3 SD. Media pembelajaran *Math Games* cukup efektif diterapkan di bimbil al-khawarizmi, namun banyak siswa yang sulit menempatkan dan lupa posisi angka dalam berhitung. Adapun penerapan metode dari media pembelajaran tersebut yaitu diskusi melalui teman sebangku.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Math Games* pada materi perkalian siswa kelas 3 Bimbil Al-Khawarizmi dilaksanakan melalui dua tahap yaitu tahap pelaksanaan tindakan dan tahap hasil pengamatan. Pada tahap pelaksanaan tindakan, pembelajaran dihadiri 10 siswa, materi yang disampaikan mengenai perkalian yang dibuat contoh menggunakan papan tulis kemudian dilaksanakan oleh siswa menggunakan *Math Games* dalam proses pembelajaran langsung terdapat obertivar yang bertindak mengamati proses belajar mengajar. Pada tahap hasil pengamatan, dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A.R & Kowiyah. 2021. *Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran Matematika Operasi Perkalian Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol. 5, No. 4
- Agustina, K et.all 2018. *Penerapan Guided Inquiry Berbantu Memory Match Game untuk Meningkatkan Retensi dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pembelajaran Biologi. Vol. 7, No. 1
- Anugrahini, M Y. 2017. *Pengembangan Game Bubble Match Sebagai Media Pembelajaran Pembagian dalam Bentuk Pengurangan Berulang Untuk Siswa Kelas 2 SD*. Vol. 4, No. 1
- Sardiman, A.M 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Jakarta
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). *Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 3462–3472.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>

- Arrosyad, M. I., Suryadin, A., & Prayitno, H. J. (2020). Flip Fabric and Name Board (Case Study in Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands). *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12(1), 44. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v12i1.6551>
- Arrosyad, M IN. (2021). Implementasi Penanggulangan Penyebaran Covid-19 Di Tempat Wisata Air Terjun Mangkol. *J-Abdi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 781–788. <https://doi.org/10.1016/J.Sjbs.2016.02.019.4>
- Arrosyad, M I A. S. (2016). The Implementation Of Teaching Material Based On Banner And Nameplate Of Quick Reading Subject In Elementary School. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 9–14. https://www.researchgate.net/profile/Rully_Prahmana/publication/304022469_Peningkatan_Kemampuan_Penalaran_Matematis_Siswa_Menggunakan_Pendekatan_Pendidikan_Matematika_Realistik/links/5763a4e508ae192f513e458e.pdf
- Diwimuri, A., & Soebagyo, J. (2022). Perancangan Game Edukasi “Thinking Math” Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Matematis. *EduMatSains : Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains*, 7(1), 113–130. <https://doi.org/10.33541/edumatsains.v7i1.3916>
- Hernawan, A. H., & Resmini, N. (2015). Konsep Dasar dan Model-model Pembelajaran Terpadu. *Pembelajaran Terpadu*, 1(1), 1–35. <http://repository.ut.ac.id/4039/1/PDGK4205-M1.pdf>
- Hakim, Lukman Dori, dkk. 2019. *Aplikasi Game Matematika Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Matematis*. Vol 12, No.1
- Indrawati, D. 2013. *Pengembangan Media Travel Game Untuk Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD*. Jurnal Prima Edukasi. Vol. 1, No. 2
- Lathifah, N. N., & Maryanti, R. (2021). Basic Arithmetic Learning through Math Online Games for Elementary School Students during the Pandemic. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 1(2), 379–384. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v1i2.38546>
- Mariyani, A., Arrosyad, M. I., Utomo, S., & Sumarmi. (2021). Pembelajaran Cara Cepat Belajar Matematika Di SDN 01 Dan 05 Jepon Kecamatan Jepon Kabupaten Blora. *Abdi Masya*, 1(2), 77–82. <https://doi.org/10.52561/abma.v1i2.134>

- Muryaningsih, S., & Irianto, S. (2015). Math Games Domino Effect on the Results of the Learning Math Fractions in Class IV SD Negeri 1 Kalikabong. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*, 7(2), 31–42.
- Nugroho, F., & Arrosyad, M. I. (2020). Learning multimedia development using articulate storyline for students. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 575–579.
- Pertiwi, A. B. (2019). Penggunaan Math Game Kartu Remi Berhitung (Karetung) Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.29300/equation.v2i1.2312>
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41–54. <https://doi.org/10.36706/jls.v2i1.11445>
- Rofiqoh, I. 2020. *Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 2, No. 1
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.