

PENGARUH MEDIA *MATHPLAYGROUND* TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Syahrul Ramadani Setyawan¹, Wulan Sutriyani²

^{1,2}Fakultas Tahbiyah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama

Surel: sutriyani.wulan@gmail.com

Abstract

The research objective was to determine the effect of math playground learning media to increase elementary school students' interest in learning mathematics. This research uses a pre-experimental design research type with a one group pretest-posttest design research. The research sample was 15 class IV students. Data analysis uses the t test. The t-test results obtained a Sig value. (2-tailed) is 0.000. This means that the Sig value. (2-tailed) < 0.05, namely $0.000 < 0.05$. The results of the research show that there is an influence of math playground learning media to increase elementary school students' interest in learning mathematics.

Keyword: Mathplayground, Interest In Learning, Elementary School

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *mathplayground* untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pre-test post-test design*. Sampel penelitian sebanyak 15 siswa kelas IV. Analisis data menggunakan uji t. Hasil uji-t didapatkan nilai Sig. (2-tailed) adalah 0,000. Artinya nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 yaitu $0,000 < 0,05$. Dari penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *mathplayground* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Mathplayground, Minat Belajar, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa banyak dampak perubahan di berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Sehingga diperlukan untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran, agar pembelajaran dapat terus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Sehingga diperlukan seorang guru yang dapat menguasai dan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru memegang peran penting dalam pendidikan dan membentuk peserta didik dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki, karena guru merupakan seorang tokoh utama dalam dunia pendidikan. Untuk menciptakan proses

pembelajaran yang efektif, seorang guru harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir dan kemampuan dalam menyampaikan konsep pembelajaran nyata.

Kemajuan teknologi digital, informasi dan komunikasi telah memberikan kesempatan baru dalam memperluas aksesibilitas, meningkatkan keefektivan dalam belajar dan menginspirasi inovasi baru dalam pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mempermudah pelajar ataupun pengajar dalam mengelola, dan menyampaikan konsep serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Berbagai aplikasi dan *platform* online telah mengubah cara siswa belajar, salah satunya adalah

kemunculannya media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Sutirna dalam (Andari, 2020) *game education* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang didalamnya memuat unsur unsur yang mendidik dan sesuai dengan nilai nilai pendidikan. Sedangkan menurut Dony Novaliendry dalam (Rifqah Nabila, et al., 2022) *game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk mengajak siswa mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dan melatih kemampuan serta memotivasi siswa dalam memainkannya dalam rangka menunjang kegiatan pembelajaran. Keberadaan *game* edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan karena didalam *game* edukasi tersebut terdapat hal menarik yang menimbulkan perasaan senang dalam mengaksesnya sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran di kelas. Salah satunya dalam pelajaran matematika. Matematika merupakan suatu alat berpikir logis yang sangat dibutuhkan untuk mengembangkan cara berfikir manusia dalam kehidupan sehari-hari (Sari, et al., 2021). Namun, matematika seringkali dikenal oleh kebanyakan siswa sebagai mata pelajaran yang sulit, dikarenakan konsep dasar dari matematika itu sendiri yang abstrak dan mempunyai konsep dan prinsip yang saling berhubungan (Azzahra & Pramudiani, 2022).

Game edukasi dapat dijadikan sebagai alat yang efektif untuk mengajarkan konsep secara interaktif dan menyenangkan, menumbuhkan minat

belajar dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Menurut (Yulianti & Ekohariadi, 2020) permainan edukasi dapat digunakan sebagai salah satu sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Permainan edukasi ini dapat digunakan untuk mengundang penggunaanya agar dapat memperoleh ilmu pengetahuan, sehingga permainan edukasi digunakan dalam dunia pembelajaran. Banyak yang beranggapan bahwa *game* dapat memberikan pengaruh negatif terhadap penggunaanya, terutama pada anak anak. Namun, tidak semua *game* membawa dampak negatif, *game* juga bermanfaat sebagai media pembelajaran yang membantu anak dalam mengasah kemampuannya. (Adrian & Apriyanti, 2019). *Mathplayground* merupakan salah satu *game* edukasi yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar.

Mathplayground adalah salah satu *game* matematika daring yang memuat evaluasi diri yang dapat dibuka dengan umpan *Mathplayground.com*. Platform *game* edukasi tersebut terdapat 133 *game* matematika daring yang diperuntukkan bagi setiap tingkatan peserta didik, baik dari kelas 1 sampai kelas 6. Materi yang terdapat dalam platform bermacam macam, dari yang paling sederhana tentang bilangan, bentuk geometri dan pengukuran, serta penyajian data. Pada *game* matematika online itu juga terdapat evaluasi diri dan dapat digunakan oleh guru sebagai portofolio, yaitu tampilan piala dan sertifikat *game* yang bisa dicetak. (Wibowo, 2020)

Melihat pentingnya matematika maka seharusnya matematika menjadi pelajaran yang diminati dan digemari oleh siswa, sehingga siswa akan lebih tertarik dan lebih termotivasi dalam

pembelajaran matematika (Yulia & Asharianti, 2022). Pembelajaran matematika merupakan salah satu pembelajaran wajib dalam kurikulum sekolah dasar. Sayangnya siswa sering menghadapi tantangan dalam memahami konsep matematika yang kompleks dan abstrak. Untuk mengatasi hal ini, pemanfaatan media pembelajaran edukatif berbasis *game* saat ini menjadi populer dalam dunia pendidikan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 2 Damarjati pada tanggal 21 Juni diperoleh informasi bahwasanya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Damarjati masih berpusat pada guru sehingga dalam proses belajar mengajar siswa kurang aktif, selain itu guru juga kurang inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Oleh sebab itu, minat belajar siswa menjadi kurang. Dalam hal ini, tentunya perhatian terhadap siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar dapat dilihat melalui faktor dari minat belajar siswa. Hal ini diperkuat melalui hasil wawancara dengan siswa dan didapatkan kurangnya pengajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga mereka merasa kesulitan memahami konsep konsep yang disampaikan, khususnya dalam materi pecahan, karena konsep konsep pecahan tidak bisa hanya disampaikan, tetapi memerlukan contoh penerapan pecahan secara langsung, yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Untuk itu guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa.

Minat dikatakan sebagai bentuk kebutuhan atau keinginan seseorang terhadap suatu benda ataupun kegiatan tertentu sehingga munculnya perasaan suka atau tertarik terhadap hal itu. Sikap yang baik dan memperhatikan guru saat

melakukan proses pembelajaran menjadi satu hal bukti bahwa siswa tersebut memiliki minat dalam pembelajaran tersebut (Sadiyah & Afriansyah, 2023). Oleh sebab itu, minat menjadi pendukung yang sangat penting dalam kegiatan. Dalam hal ini, tentunya perhatian terhadap siswa untuk memperoleh keberhasilan belajar dapat dilihat melalui faktor dari minat belajar siswa. (W. A. Putri, 2023).

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk menetap, memperhatikan dan mengingat beberapa aktivitas. Minat pada umumnya merupakan rasa tertarik akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu. Semakin besar atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. (Elvionita, et al., 2022)

Minat belajar merupakan pendukung utama pada proses belajar siswa. Minat belajar menjadi sesuatu pijakan kemajuan seseorang. Minat mampu membara dalam diri siswa apabila telah tertanam dalam pribadinya tentang keinginan untuk maju dan bangkit (Dyah Anungrat Herzamzam, 2018). Apabila seorang siswa memiliki rasa suka yang besar dengan pembelajaran matematika, maka dia akan ingin mengetahui secara mendalam materinya sampai ia memahaminya, sehingga ia akan mencapai hasil belajarnya yang lebih baik. Indikator minat belajar menurut Brown di antaranya adalah: a) Perasaan senang; b) Ketertarikan; c) Perhatian; d) Keterlibatan dalam belajar; e) Rajin mengerjakan tugas dan belajar; f) disiplin dan tekun saat belajar; serta g) Mempunyai jadwal belajar (Armania, et al., 2018). Indikator ini memungkinkan guru untuk lebih memahami minat belajar setiap siswa secara individu, mengetahui apa yang menarik dan

memotivasi siswa, dan indikator ini juga dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana pembelajaran berhasil dalam membangkitkan minat belajar siswa.

Guru perlu menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan dan interaktif agar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Penggunaan media online atau media berbasis multimedia merupakan salah satu solusi untuk membuat peserta didik mampu memahami materi pelajaran dengan baik. Beberapa teknologi informasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di antaranya dengan menggunakan e-learning (Astini, Sari, 2020).

Matematika menjadi suatu materi ajar yang terdapat pada setiap satuan jenjang pendidikan dimulai dari memasuki dunia pendidikan hingga ke jenjang perkuliahan. Untuk membekali siswa supaya dapat menjadikan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis, sistematis, logis, kreatif bahkan dapat menunjukkan keahlian dalam bekerja sama dapat diperoleh melalui pelajaran matematika (B. B. A. Putri, et al., 2019). Hal tersebut sangat diperlukan bagi siswa-siswi untuk menghadapi teknologi yang berkembang terus menerus dan sebagai upaya dapat bersiteguh pada keadaan yang terus berubah sesuai dengan perkembangan zaman (Machmud, et al., 2022).

Dari penjelasan diatas didapatkan rumusan masalah, bagaimana pengaruh media pembelajaran *mathplyaground* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Damarjati. Tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *mathplayground* terhadap minat belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Damarjati.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan salah satu cara untuk penelitian ilmiah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pre experimental designs* dengan bentuk penelitian *one group pretest-posttest design*. Dalam penelitian *pre experimental designs* siswa diberi terlebih dahulu tes awal sebelum diberikan treatment kemudian baru diberikan tes akhir (Sari, et al., 2020).

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pre-Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-Test</i>
X ₁	Y	X ₂

Keterangan:

Y: diperlakukan dengan menerapkan *mathplayground* sebagai media pembelajaran

X₁: hasil pengukuran sebelum menggunakan media *mathplayground* sebagai media pembelajaran

X₂: hasil pengukuran setelah menerapkan media *mathplayground* sebagai media pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Damarjati yang beralamat di Desa Damarjati Kecamatan Kalinyamatan Kabupaten Jepara. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD N 2 Damarjati. Penelitian ini menggunakan seluruh siswa kelas IV sebagai sampel penelitian.

Adapun instrumen dan langkah langkah sebagai berikut: (1) tahapan persiapan, meliputi menentukan waktu penelitian, alokasi waktu, media yang digunakan, kisi kisi pertanyaan dan membuat pertanyaan berdasarkan kisi kisi yang ada; (2) tahap pelaksanaan, diawal siswa diberi test awal (*pre-test*) untuk mengukur minat belajar, kemudian peserta didik diberikan perlakuan

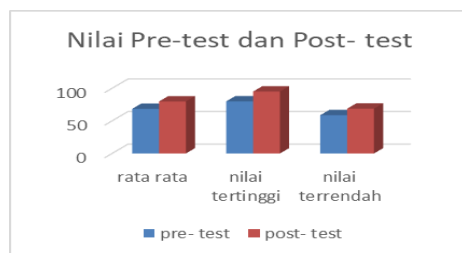
(*treatment*) menggunakan media *mathplayground*. *treatment* akan dilakukan sebanyak tiga kali. Selanjutnya sampel akan diberikan tes akhir (*post-test*) guna mengetahui minat belajar matematika. (3) tahap analisis, setelah melakukan test maka diadakan analisis terdiri dari, uji normalitas, uji *homogenitas* dan uji *t-test*.

Instrumen yang akan digunakan untuk penelitian ini menggunakan angket minat belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil test minat belajar matematika siswa diperoleh dari hasil angket yang dilaksanakan dalam penelitian yaitu *pre-test* dan *post-test*. Angket terdiri atas 20 butir pertanyaan. Tes pada penelitian ini berupa *pre-test* yang dilakukan sebelum mencoba *platform mathplayground* dan *post-test* yang diberikan setelah tiga kali *treatment*. Hasil rata rata test minat belajar matematika siswa pada *pre-test* 68,5 sedangkan *post-test* 79,8.

Berikut data disajikan dalam diagram batang:



Gambar 1. Hasil Pre-test dan Post-test

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil *posttest* dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 67,75. Sedangkan untuk nilai rata-rata adalah 79,8. Dari hasil data *pre-test* dan *post-test* diatas menunjukkan bahwa adanya peningkatan dari nilai *pre-test* yang sebelum diberikan perlakuan (*treatment*)

dan nilai *post-test* setelah diberi perlakuan (*treatment*) pada kelas.

Setelah didapatkan data *pre-test* dan *post-test* maka kemudian dilakukan uji prasyarat berupa uji *normalitas*, *homogenitas* serta analisis data menggunakan uji *t test*. Uji *normalitas* akan dilakukan guna mengetahui data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji *normalitas* dilakukan dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan bantuan program SPSS 23.0. Kaidah pengambilan keputusan adalah apabila nilai probabilitas 0,05 lebih besar atau sama dengan Sig. maka data berdistribusi normal. Hasil dari analisis data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Tes Kolmogorov-Smirnov Satu Sampel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,29594015
Most Extreme Differences	Absolute	,131
	Positive	,131
	Negative	-,120
Test Statistic		,131
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Berdasarkan data diatas, diperoleh nilai Sigifikansi untuk uji *normalitas* dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* nilai sig. 0,514. Artinya sig. 0,514 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan menggunakan populasi yang berdistribusi normal.

Setelah di uji normalitas, maka data selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Pengujian homogenitas menggunakan uji *levne* dengan bantuan SPSS 23. Hasil uji *homogenitas* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Uji Homogeneity of Variances

Test of Homogeneity of Variances

skor minat			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.004	1	28	.953

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada uji *homogenitas* bernilai $0,953 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa sampel memiliki varians yang sama atau homogen. Setelah memenuhi persyaratan *normalitas* dan *homogenitas*, maka dilakukan pengujian hipotesis.

Pada penelitian ini uji hipotesis dilakukan menggunakan uji t dengan bantuan SPSS 23. Uji hipotesis (uji-t) ini diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan minat belajar matematika siswa sebelum dan setelah diberikan *treatment* menggunakan *mathplayground*. Hasil penghitungan uji-t adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Sampel Berpasangan

Paired Samples Test

	Paired Differences						t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t			
				Lower	Upper				
Pa pretest - ir posttest 1	-11,333	5,376	1,388	-14,310	-8,356	8,165	14	.000	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Dimana nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,5, dapat dituliskan $0,000 < 0,5$. Selain melalui nilai signifikansi (2-tailed) dapat juga dilihat nilai T hitung sebesar 8,165 dan dilihat dari T tabel sebesar 1,761 yang artinya nilai T hitung $>$ T tabel sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh yang

positif dari pemanfaatan *mathplayground* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengujian data, peneliti dapat membuat kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif dari penggunaan media *mathplayground* dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa dan penggunaan media *mathplayground* lebih efektif digunakan dari pada hanya menggunakan metode saja, khususnya pada mata pelajaran matematika pada materi pecahan siswa kelas IV Sekolah Dasar. Hal ini diperkuat dengan adanya perbedaan minat belajar sebelum diberi perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberi perlakuan (*post-test*). Nilai rata-rata minat belajar siswa sebelum diberi *treatment* adalah 68,75 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *mathplayground* nilai rata-rata naik menjadi 79,8.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengungkapkan terimakasih atas keberbagai pihak yang telah membantu dalam penyelesaian jurnal ilmiah ini. Yang pertama pada rekan penelitian yang telah memberikan wawasan, masukan dan diskusi yang memperdalam terhadap topik ini. Yang kedua pada siswa siswi kelas 4 SD N 2 damarjati yang telah menjadi responden dalam penelitian. Penelitian ini merupakan hasil dari berbagai pihak. Tanpa dukungan dari berbagai pihak, penelitian ini tidak akan terwujud.

DAFTAR RUJUKAN

Adrian, Q. J. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis

- Android. *Jurnal Teknoinfo*, 13(1), 51-54.
<https://doi.org/10.33365/jti.v13i1.159>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Armania, M., Eftafiyana, S., & Sugandi, A. I. (2018). Analisis hubungan kemampuan komunikasi matematis dan minat belajar siswa smp dengan menggunakan pendekatan realistic mathematic education. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(6), 1087-1094.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i6.p1087-1094>
- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13-25.
<https://e-journal.stkip-amlapura.ac.id/index.php/jurnallampuhyang/article/view/194>
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203-3213.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1604>
- Elvionita, D., Fatimatuazzahroh, F. S., & Sutriyani, W. (2022). Peran Model Cooperative Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Penyajian Data Diagram Kelas V SDN 03 Menganti. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(3), 263-268.
<https://doi.org/10.55927/fjas.v1i3.772>
- Herzamaz, D. A. (2018). Peningkatkan minat belajar matematika melalui pendekatan matematika realistik (PMR) pada siswa sekolah dasar. *Visipena*, 9(1), 67-80.
<https://doi.org/10.46244/visipena.v9i1.430>
- Machmud, T., Pusi, R. A., & Pauweni, K. A. (2022). Deskripsi disposisi matematis mahasiswa pada mata kuliah kalkulus 1. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 349-358.
<http://dx.doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.1486>
- Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). PEMANFAATAN GAME EDUKASI ONLINE MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 355-362.
- Putri, B. B. A., Muslim, A., & Bintaro, T. Y. (2019). Analisis faktor rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 4 Gumiwang. *Jurnal Educatio Fkip UNMA*, 5(2), 68-74.

- <https://doi.org/10.31949/educatio.v5i2.14>
- Putri, W. A. (2023). Faktor rendahnya minat belajar siswa kelas v sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(2), 123-128.
- Sadiyah, D. S., & Afriansyah, E. A. (2023). Miskonsepsi siswa ditinjau dari tingkat penyelesaian masalah pada materi operasi pecahan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 31-44.
- Sari, F. B., Amini, R., & Mudjiran, M. (2020). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Model Integrated di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1194-1200. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.524>
- Sari, R. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Media Video Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Spldv Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Nganjuk Tahun Pelajaran 2020/2021. *Dharma Pendidikan*, 16(2), 59-68. <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/view/179>
- Wibowo, A. (2020). Pemanfaatan Game Matematika Daring untuk Penilaian Portofolio Pada Siswa Sekolah Dasar. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 50-64. <https://doi.org/10.33654/math.v6i1.909>
- Yulia, E. R., & Asharianti, T. (2022). Potensi Math Playground dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNPM)* 3(1), 45-52.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukasi menggunakan aplikasi construct 2 pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527-533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>