

**Article History**

Received:  
21 November, 2023

Revised:  
28 November, 2023

Accepted:  
8 Desember, 2023

DOI: xxxxx

Available Online: 2023-12-27

**PENGENALAN PRODIGY SEBAGAI PLATFORM GAMIFIKASI  
DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SD/MI**

Ramdhan Yurianto<sup>1\*</sup>, Mujahidatul Aliah<sup>2</sup>, Mokhammad Misbah<sup>3</sup> Trisna Amalia Insani<sup>4</sup>

Universitas Nahdlatul Ulama Purwokerto<sup>1,3,4</sup>,

Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang<sup>2</sup>

E-mail: [r.yurianto@unupurwokerto.ac.id](mailto:r.yurianto@unupurwokerto.ac.id)<sup>1\*</sup>

\*Corresponding Author

**ABSTRAK**

Matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang membosankan dikarenakan monotonnya pengajaran yang dilakukan oleh guru. Untuk mengurangi permasalahan tersebut maka perlu adanya pemilihan metode lain yaitu gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran telah banyak diteliti dengan hasil mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Begitu pula gamifikasi dalam pembelajaran matematika. Gamifikasi dalam pembelajaran harus disertai dengan platform yang mendukung. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif menggunakan penelitian studi kepustakaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwasanya platform prodigy adalah platform gamifikasi matematika yang sudah didesain gratis dan bisa langsung digunakan oleh peserta didik. Adapun platform prodigy memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya adalah tidak perlu adanya membuat soal dan mengedit soal. Sedangkan kekurangannya adalah masih *full* menggunakan bahasa Indonesia sehingga perlu adanya pendamping. Resolusi gambar rendah lebih cocok untuk tablet dan tidak adanya fitur input soal sendiri sesuai dengan kurikulum.

**Keywords:** *Prodigy, Platform, Gamifikasi, Pembelajaran Matematika*

**PENDAHULUAN**

Memberikan pembelajaran tidaklah sama antara pemula, menengah dan mahir. Perbedaannya adalah dari segi pendekatan, kompleksitas materi dan tujuan pembelajaran. Terutama untuk pengajaran matematika bagi siswa menengah dan mahir yang memerlukan yang lebih kompleks serta adanya pengelolaan kelas yang efektif dan penggunaan media maupun bahan ajar yang bervariasi agar terciptanya pembelajaran yang menarik (Parnata et al., 2023). Perencanaan dalam pembelajaran tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu dalam hal ini adalah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran matematika.

Dimana tujuan dari pembelajaran matematika SD/MI adalah a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikannya b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, mampu

menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika c. Memecahkan permasalahan, merancang model matematika, menyelesaikan model d. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lainnya e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013) Sedangkan jika mengacu pada Kemendikbut 2023, tujuan pembelajaran matematika SD/MI supaya peserta didik tidak asing dengan angka-angka sederhana, operasi hitup sederhana, pengukuran dan bidang (Susriyati & Siti Yurida, 2019).

Problem yang ada dalam pembelajaran matematika tentu saja dilihat dari dua aspek yaitu problem dari aspek guru dan problem dari aspek siswa. Problem dari guru adalah karena adanya pendekatan pembelajaran konvensional (Nisa et al., 2021). Sedangkan problem yang sering dijumpai dari aspek siswa adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik untuk belajar matematika. Karena matematika dianggap susah dan pembelajarannya membosankan atau tidak menyenangkan, hal ini karena siswa menganggap bahwa matematika adalah hal yang sulit dan siswa tidak mampu menyelesaikan permasalahan menggunakan rumus (Kristina & Permatasari, 2021). Dengan adanya permasalahan ini maka menuntut adanya terobosan baru dalam pembelajaran matematika untuk menghilangkan ketakutan siswa dalam mempelajari bahasa Arab.

Ada beberapa strategi yang bisa di terapkan guru untuk menjadikan siswa suka pembelajaran matematika antara lain: (1) Menerapkan metode-metode dan aktifitas yang bervariasi, (2) Libatkan diri untuk membantu mengerjakan soal untuk mencapai hasil yang bagus, (3) pemberian penghargaan untuk memotivasi, (4) Hindari penggunaan ancaman dalam proses belajar mengajar (Rahmayani et al., 2020).

Salah satu penerapan metode yang bervariasi adalah dengan adanya gamifikasi dalam pembelajaran matematika. Secara sederhana gamifikasi adalah konsep yang memanfaatkan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir yang berguna untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Jusuf, 2016). Beberapa penelitian telah dilakukan untuk meneliti penggunaan aplikasi ataupun platform dalam pembelajaran dan juga dampak gamifikasi dalam pembelajaran matematika. *Pertama*, Muhamad Khasanudin, dkk yang melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Animation pada mata pelajaran Matematika materi bangun ruang di MI NU 02 Nahdlatul Wathon Wonodadi. Dimana penelitian mereka menghasilkan kesimpulan bahwa metode audio visual berbasis animation patut diterapkan di MI NU 02 Wathon Wonodadi dan kemudahan saat pengambilan nilai pakar materi dan pakar media (Khasanudin et al., 2020).

*Kedua*, Penelitian lain juga dilakukan oleh Septy Nurfadhillah, dkk yang melakukan penelitian pengembangan media audio visual dalam pembelajaran matematika. Dimana didapati bahwa hasil penelitian diperoleh menjelaskan bahwa media audio visual memakai Microsoft power point dalam bentuk slide presentasi di tambahkan dengan gambar yang menarik sangat efektif dilaksanakan di SDN Pondok Bahar 3 Kota Tangerang (Nurfadhillah et al., 2021).

*Ketiga*, Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Vincent Nathaniel yang berjudul Penerapan Gamifikasi. Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan gamifikasi didalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan peningkatan motivasi belajar matematika para siswa sekolah dasar, selain itu hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat menyukai mata pelajaran matematika dengan alasan media pembelajaran yang memotivasi semangat belajar siswa terutama Ketika menggunakan konsep pembelajaran matematika dengan gamifikasi(Nathaniel, 2023).

Selain pada penggunaan gamifikasi pada pembelajaran adapula penelitian tentang peningkatan hasil belajar dan juga motivasi dan minat siswa dalam belajar matematik setelah diberlakukannya gamifikasi pada pembelajaran matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Clara Ayu Mia Permata dan Yosep Dwi Kristanto dengan judul desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Mindat Belajar Siswa. Dimana penelitian ini mendapatkan hasil bahwa perangkat pembelajaran yang baik sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa dan ini adalah salah satu strategi yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika(Ayu et al., 2020).

Penelitian lain yang dilakukann oleh Nurjannah, dkk dengan judul Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika, yang menyebutkan bahwa pemberian gamifikasi berupa Kahoot dan Quizziz ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat siswa lebih bersemangat karena pemberian materi secara terus menerus tanpa adanya game membuat para siswa malas dan bosan, sehingga perlu adanya gamifikasi dalam pembelajaran matematika(Nurjannah et al., 2021).

Seperti halnya penelitiann Ariyanto, dkk. Dengan judul Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. Dimana dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwasanya penggunaan gamifikasi wordwall untuk para siswa dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif, selain belajar para siswa juga dapat bermain game. Hal inilah yang membuat siswa terdorong untuk ingin tahu seperti apa aendingn dari suatu game yang akhirnya harus menyelsaikan gamifikasi tersebut dengan mengerjakan soal matmatika. Selain itu hasil belajar siswa juga meningkat dibuktikan dengan adanya hasil laporan game siswa(Ariyanto et al., 2023).

Dan ada juga penelitian menggunakan aplikasi game edukasi Matematika dasar yang dikembangkan dan telah digunakan sebagai sarana belajar dan mengajar di SDN Sasaksaat dengan hasil bahwa aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Matematika, selain itu karena berbasis game pembelajaran menjadikan siswa tidak bosan dan tidak merasa bahwa matematika adalah sesuatu yang sulit(Priyatna & Wiguna, 2021).

Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwasanya penggunaan gamifikasi itu memberikan dampak positif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian penggunaan platform untuk gamifikasi telah banyak digunakan, seperti kahoot, quizziz dan lain sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti bermaksud

memberikan penawaran atau mempromosikan platform yang masih jarang digunakan dan diketahui untuk membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematik dengan menggunakan platform prodigygames.

## METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan platform prodigy untuk pembelajaran matematika. Penelitian ini adalah penelitian studi pustaka (*library research*) untuk mendapatkan data dan informasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian kepustakaan dilakukan dengan menggunakan literatur seperti buku, catatan, laporan, jurnal dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan. Penelitian ini tidak melibatkan pengumpulan data dari lapangan, melainkan kepada analisis sumber-sumber tertulis (Harahap, 2014).

Berikut tahapan yang dilakukan dalam penelitian: 1). Mencari jenis pustaka yang diperlukan untuk penelitian. Pada tahap ini, peneliti memisahkan sumber pustaka primer dan sekunder. Sumber primer berasal dari buku. Sedangkan untuk sumber sekunder menggunakan penelitian-penelitian yang relevan dari artikel ilmiah, modul, buku yang relevan dan hasil-hasil seminar. 2). Mengkaji dan mengumpulkan bahan pustaka serta menyajikan studi kepustakaan dengan kutipan langsung dan kutipan tidak langsung. Pada tahap ini, peneliti membaca, menulis, dan menelaah literatur yang dipilih dan sesuai dengan pokok kajian yang diteliti (Sari & Asmendri, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Prodigygames

Prodigygames<sup>1</sup> adalah platform pendidikan yang hadir untuk memberikan tawaran gamifikasi pembelajaran matematika gratis untuk para peserta didik, hal ini memungkinkan para siswa untuk berlatih keterampilan matematika. Namun tidak hanya itu ada juga permainan bahasa Inggris yang sesuai dengan standar permainan pembelajaran yang didesain secara adaptif dan menyenangkan. Salah satu keunggulan platform ini adalah karena tidak berbayar hal ini memungkinkan siapa saja dapat memanfaatkan platform ini dengan mudah khususnya untuk pembelajaran matematika siswa.,

Prodigygames hadir dengan gaya gamifikasi yang kemudian didalamnya terdapat beberapa soal-soal matematika yang disajikan untuk dapat melanjutkan keberlangsungan permainan yang ada didalam platform. Prodigygames tidak memerlukan langganan berbayar baik untuk siswa maupun untuk guru. Guru dapat memanfaatkannya untuk pemberian tugas, melihat data siswa, bahkan menugaskan Pekerjaan Rumah (PR) untuk para siswanya, dan itu semua gratis tanpa ada biaya apapun.

Game dalam Prodigygames ini kurang lebih ada 65.000 jenis pertanyaan sesuai standar yang mencakup setiap topik matematika baik dari kelas 1 hingga kelas 8. Hal lain yang menjadikan Prodigygames ini menarik adalah karena modelnya *games*/permainan hal ini menjadikan siswa dapat ikut berinteraksi

---

<sup>1</sup> <https://www.prodigygame.com/dashboard/#math> diakses pada 20 November 2023 pukul 16:06 WIB

dengan kecepatan mereka sendiri, membantu meningkatkan kepercayaan diri dan kecemasannya akan matematika.

### Menu Prodigygames

Seperti halnya platform gamifikasi yang lainnya prodigygames juga terdapat beberapa menu, diantaranya *home, classrooms, student roster, math dan English*

#### 1. Home

*Home* atau tampilan tatap muka para pengguna platform. Secara singkat dijelaskan permainan seperti apa yang didapatkan siswa di platform ini. Secara simpel platform ini mengajak siswa memainkan game, menjelajahi dunia fantasi, menyelesaikan misi, menyelamatkan hewan peliharaan, dan naik level, semuanya dengan menyelesaikan soal matematika dalam pertarungan penyihir! Siswa dapat memainkan game ini di sekolah dan di rumah melalui perangkat apa pun, secara gratis.

Selain itu juga ada banyak informasi singkat mengenai fitur-fitur yang dapat digunakan oleh pengguna. Siswa mengakses alat dan dukungan saat mereka mengerjakan soal matematika sesuai kecepatan mereka sendiri. Untuk mendukung siswa, pertanyaannya meliputi: petunjuk, pelajaran video, manipulative, penghitung, blok basis sepuluh, dan strip pecahan, set pensil digital, kemampuan teks-ke-ucapan konten game dengan pelajaran dan tugas.

Selain itu sebagai guru juga dapat melacak kemajuan kelas secara real-time. Mendapatkan pembaruan kemajuan di Dasbor Matematika dan melalui email. Bahkan ada juga laporan *placement test* atau uji penempatan siswa yang memudahkan untuk memberikan wawasan mendetail dalam membantu siswa merencanakan langkah selanjutnya.

#### 2. Classrooms

*Classrooms* atau ruang kelas ini adalah menu yang memudahkan para guru untuk membagi kelas yang digunakan oleh siswa-siswinya, guru dapat membaginya sesuai keinginannya. Guru juga dapat melihat ada berapa banyak siswa yang mengikuti kelas ini dan berapa jumlah siswa yang saat ini sedang aktif dalam gamifikasi didalam platform ini. Menu ini juga dapat disinkronkan dengan *google classroom* ataupun *clever*.

#### 3. Student Roster

*Student Roster* atau daftar kelas adalah menu yang memudahkan untuk para guru mendapatkan informasi daftar seluruh siswanya yang mengikuti gamifikasi matematika. Terdapat pula data siapa yang sedang mengerjakan game, atau siapa saja yang masuk *placement test*, bahkan bukan hanya itu namun juga dapat mengundang wali murid untuk ikut bergabung dalam acara wali murid. Dalam menu ini guru juga bisa menambahkan siapa siswa yang akan ikut *games* atau mengurangi siapa saja siswa yang tidak layak mengikuti *games*.

#### 4. Math

*Math* atau matematika ini adalah menu yang didalamnya nantinya para siswa bisa mengikuti gamifikasi matematika, itu dapat dilakukan saat guru membagikan kelas gamifikasi, yang kemudian para siswa ikut *login* atau *join games*. Dalam menu ini terdapat pula laporan akhir. Dimana guru dapat mengecek sejauh mana kemampuan atau kecakapan siswa terhadap Pelajaran

matematika. Bukan hanya *games* yang bersifat spontan, namun ada pula games yang terjadwalkan, hal ini memungkinkan guru memberikan tugas dirumah dan siswa bisa aktif secara mandiri mengikuti aktifitas pembelajaran tanpa didampingi oleh guru.



Gambar.1 Reports Atau Laporan Hasil Siswa

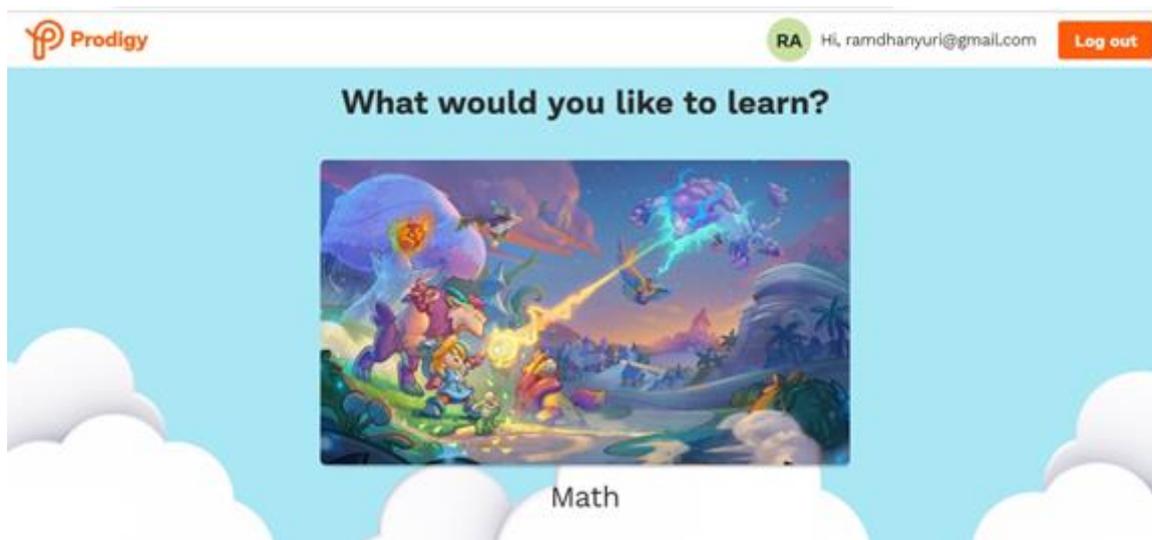
## 5. English

*English* atau bahasa Inggris, yaitu menu yang memudahkan guru memberikan gamifikasi tentang bahasa Inggris. Sama halnya dengan *math* atau matematika, dalam menu *English* ini siswa juga disuguhkan dengan permainan dan terdapat rapor atau laporan hasil keberhasilan anak.

### Gamifikasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Platform Prodigy

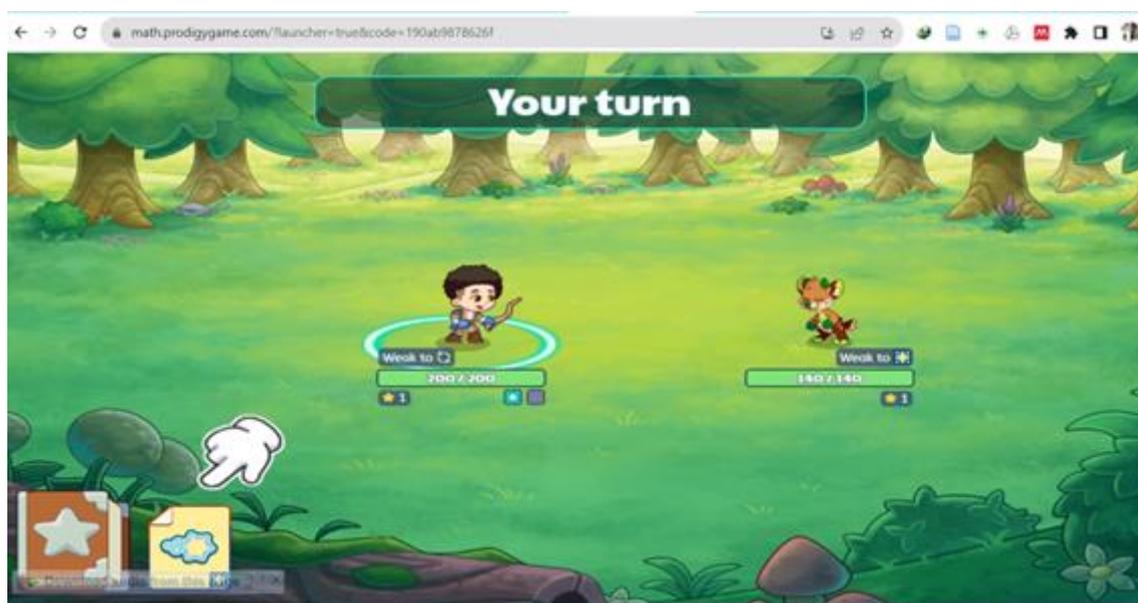
Gamifikasi menggunakan platform prodigy sudah didesain dari platform itu sendiri. Berbeda dengan kahoot atau quizis yang harus membuatnya secara manual. Ini adalah satu kelebihan dari platform ini. Sehingga para pengakses cukup menunggu kode kelas yang diberikan dan diperbolehkan oleh guru baru dapat mengakses platform ini. Nantinya siswa hanya perlu mengikuti arahan selanjutnya yang sudah ada di platform prodigy.

Adapun tampilan layar tatap mukanya adalah seperti pada gambar berikut ini:



**Gambar.2 Fitur Gamifikasi Math Prodigygames Prapermainan**

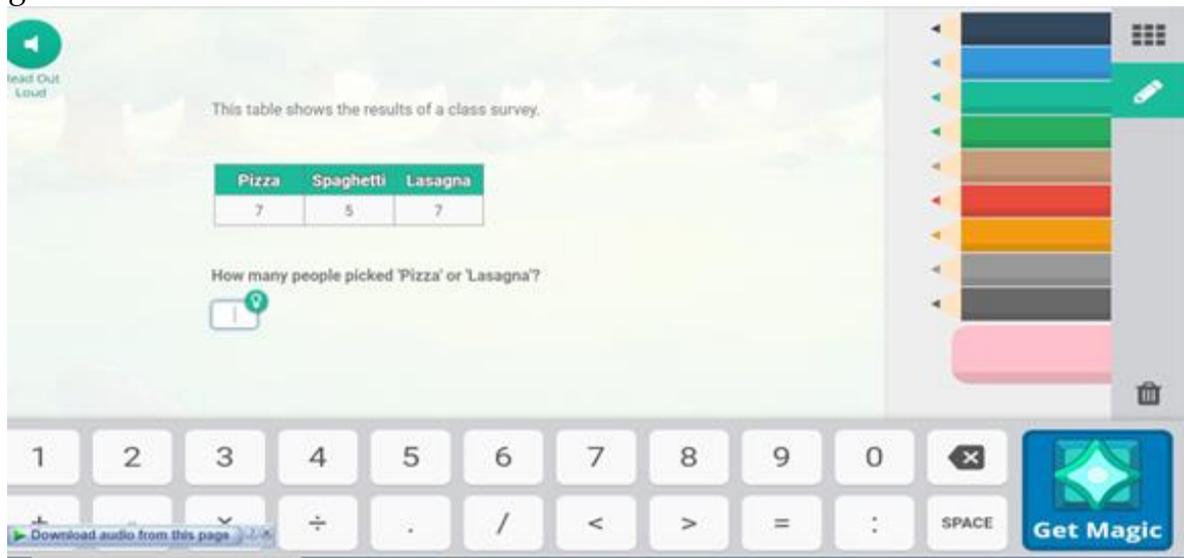
Setelah melihat adanya tampilan *math* atau gamifikasi diatas, kemudian para pengakses atau siswa tinggal melanjutkan untuk mengikuti alur dari game yang sudah disediakan di dalam platform. Untuk gamifikasi *math* ini sendiri seperti bermain *games* dengan bertarung melawan musuh untuk bertahan hidup, dan ditengah permainan nantinya ada tombol atau fitur serang. Untuk visualisanya seperti pada gambar.4 berikut ini.



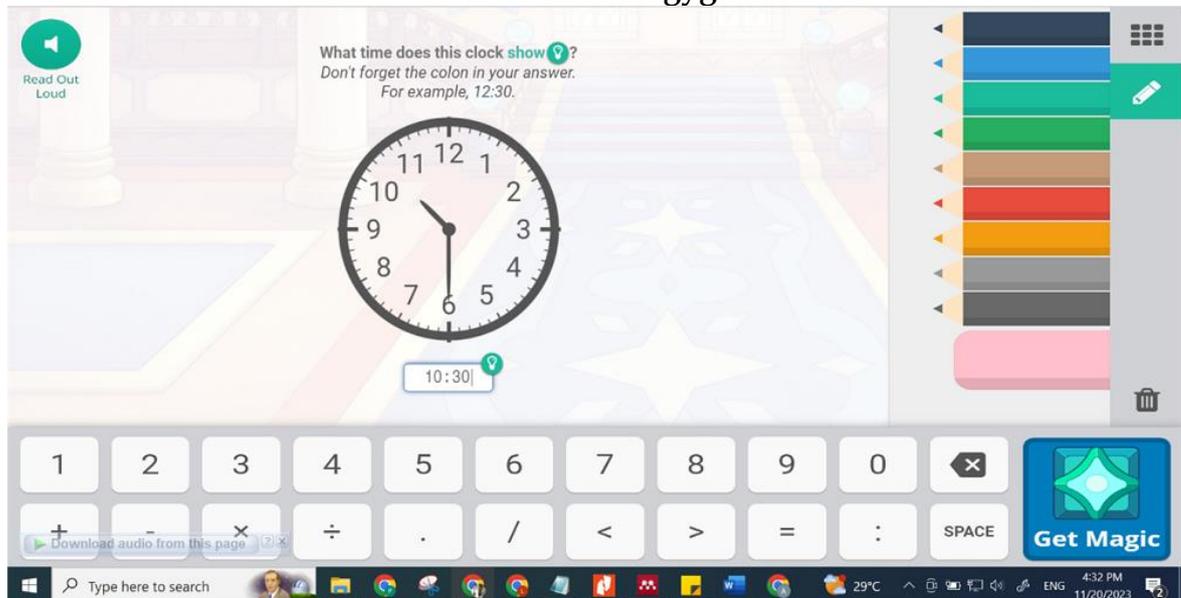
**Gambar.3 Fitur Gamifikasi Math Prodigygames Dalam Permainan**

Adapun adanya unsur pembelajaran pada gamifikasi prodigygames adalah terletak pada menu menyerang untuk tetap bertahan dalam gamifikasi tersebut. Nantinya siswa akan disuguhkan dengan adanya beragam persoalan sesuai dengan jenjang sekolah yang ditempuh. Misalnya diawal guru telah memilihkan soal kelas 1, maka nantinya siswa hanya dapat mendapatkan soal matematika dengan tingkat kesukaran khusus kelas 1. Begitu pula untuk kelas yang lebih tinggi maka akan mendapatkan tingkat kesulitan soal yang lebih tinggi. Adapun untuk visualisasi

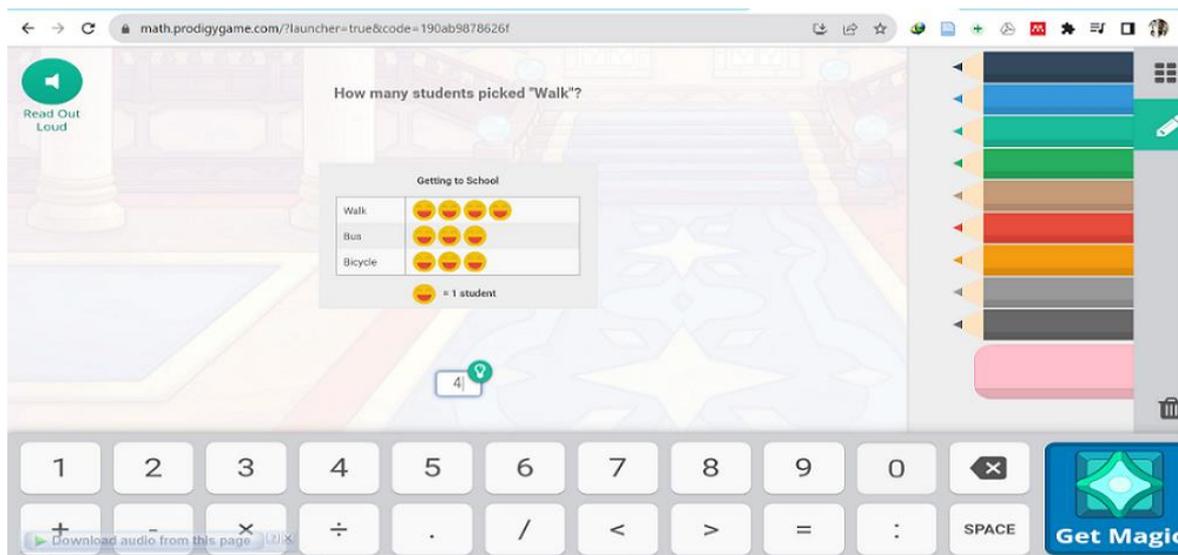
dari tampilan soal yang disuguhkan kepada siswa ada di gambar.5 gambar.6 dan gambar.7 berikut ini.



**Gambar.4 Fitur Gamifikasi Math Prodigygames Dalam Permainan**



**Gambar.5 Fitur Gamifikasi Math Prodigygames Dalam Permainan**



**Gambar.6 Fitur Gamifikasi Math Prodigygames Dalam Permainan**  
**Kelebihan dan Kekurangan Prodigygames Sebagai media Pembelajaran**  
**Matematika**

1. Kelebihan Prodigygames:

a. Guru tidak perlu membuat soal

Salah satu keuntungan yang didapatkan guru adalah karena dalam platform ini tidak perlu membuat soal karena soal sudah didesai dari kelas 1 sampai dengan 8 yang berkisar total 65.000 jenis soal yang berbeda di tiap-tiap tingkatan. Hal ini menjadikan guru tidak perlu mengeluarkan banyak usaha berlebih.

b. Guru cukup membuat ruang kelas saja

Selain tidak perlu membuat soal, guru juga dimudahkan dengan cukup membuat ruang kelas yang kemudian nantinya cukup dibagikan kepada para siswa, dan dari kode kelas inilah nanti para siswa dapat mengikuti gamifikasi. Adapun ruang kelas yang dimaksud adalah sama seperti google classroom, sehingga dapat diakses oleh semua siswa dan dapat dipantau oleh guru.

2. Kekurangan Prodigygames

a. Perlu Menyesuaikan Soal Dengan Kurikulum

Dikarenakan soal telah disediakan dari pihak prodigy maka guru secara tidak langsung tidak bisa membuat soal sendiri, hal ini berdampak kepada tidak dapat mengukur kemampuan peserta didik sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini karena alat yang digunakan untuk mengukur yaitu butir soal berbeda. Namun dapat diatasi dengan mengedit butir soal dari platform prodigy. Sebab soal yang baik adalah soal yang sesuai dengan kurikulum(Mujimin, 2012).

b. Belum Tersedianya Bahasa Indonesia

Prodigygames masihlah *full* menggunakan bahasa Inggris, sehingga meskipun bisa digunakan oleh semua kalangan karena tidak berbayar namun tetap hanya bisa digunakan bagi yang memahami bahasa Inggris. Sebab salah satu kendala yang paling mencolok adalah minimnya penguasaan bahasa asing(Yani et al., 2018). Sehingga peran guru dalam memberikan pengarahan atau dampingan orang tua sangat diperlukan. Hal ini untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami perintah yang diberikan.

a. Resolusi Gambar Rendah

Jika melihat pada resolusi gambar yang diberikan oleh prodigygames nampaknya lebih cocok untuk pengguna tablet ataupun *smartphone*, hal dikarenakan saat diakses menggunakan computer ataupun laptop gambar terasa blur atau kurang jelas. Namun tidak menjadi suatu permasalahan yang berarti karena informasi masih dapat terbaca dengan jelas dalam platform prodigygames. Sebab pada dasarnya penggunaan audio visual sudah terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Fitriani et al., 2022).

b. Tidak Ada Batasan Soal

Sejauh simulasi atau percobaan yang dilakukan peneliti nampaknya belum dijumpai adanya batasan soal yang diberikan dalam gamifikasi menggunakan prodigygames ini. Artinya games akan terus berlanjut sampe selesainya jam pelajaran, dan guru hanya dapat melihat sudah seberapa jauh atau seberapa banyak soal yang mampu dikerjakan dan benar dalam menjawabnya.

## SIMPULAN

Permasalahan pembelajaran matematika tidak hanya terdapat pada gurunya namun juga muridnya, meskipun secara lebih banyak terdapat kepada murid, sehingga perlu adanya metode baru yaitu gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran telah banyak terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa dalam hal ini adalah untuk pembelajaran matematika. Adapun platform khusus yang sudah didesain untuk gamifikasi matematika adalah platform prodigygames. Platform yang sudah tersedia dengan didesain sesuai dengan jenjang kelas 1 sampai dengan 8. Adapun platform prodigygames sendiri memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya diantaranya tidak perlu membuat soal dan hanya perlu menyediakan kelas atau *classroom* saja. Adapun kekurangannya adalah belum tersedianya bahasa Indonesia dan tidak ada batasan soal dan standar sesuai kurikulum.

## REFERENSI

- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., Diva, S. A., & Kudus, U. M. (2023). Penggunaan Gamifikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.33365/JM.V5I1.2080>
- Ayu, C., Permata, M., Kristanto, Y. D., & Artikel, I. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279–291. <https://doi.org/10.33603/JNPM.V4I2.3877>
- Fitriani, Faisal, M., & Fatmawati. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Audio Visual. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1108–1115.
- Harahap, N. (2014). Penelitian Kepustakaan. *Jurnal Iqra*, 8(1), 68–73.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*, 5(1), 1–6.
- Khasanudin, M., Cholid, N., Indiyarti Putri, L., & Universitas Wahid Hasyim, P. (2020). Pengembangan Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259–267. <https://doi.org/10.22460/COLLASE.V3I5.5888>
- Kristina, O. :, & Permatasari, G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL PEDAGOGY*, 14(2), 68–84.
- Mujimin. (2012). Kompetensi Guru Dalam Menyusun Butir Soal Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 6(2), 106–112.
- Nathaniel, V. (2023). Penerapan Gamifikasi Pada Proses Belajar Matematika untuk Anak Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal ICTEE*, 3(2), 46–50. <https://doi.org/10.33365/JICTEE.V3I2.2300>
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy:Journal of Primary Education*, 4(1), 95. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v4i1.11655>
- Nurfadhillah, S., Elfrisca, D., Saadah, L., Hanifah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Matematika Materi Kesetaraan Uang Di SDN Pondok Bahar 3. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 169–182.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). EFEKTIFITAS GAMIFIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193
- Parnata, I., Maharani, L. P., Hidayat, L., Pramudia, T. E., & Rofiki, I. (2023). Profil Pengajaran Guru Matematika Berdasarkan Kemampuan Pengelolaan Kelas di Sekolah Menengah Pertama. *Suska Journal of Mathematics Education*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.24014/SJME.V9I1.19986>
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2021). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218–227.
- Rahmayani, V., Rizki Amalia, dan, Riau, K., Studi Pendidikan Guru Pendidikan

- Anak Usia Dini, P., Ilmu Pendidikan, F., & Pahlawan Tuanku Tambusai, U. (2020). Strategi Peningkatan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas. *Journal on Teacher Education*, 2(1), 18–24. <https://doi.org/10.31004/JOTE.V2I1.901>
- Sari, M., & Asmendri, A. (2020). Penelitian Kepustakaan (Library Research) dalam Penelitian Pendidikan IPA. *Natural Science*, 6(1), 41–53. <https://doi.org/10.15548/NSC.V6I1.1555>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Susriyati, D., & Siti Yurida. (2019). Peningkatan hasil belajar pemecahan masalah matematika melalui model problem based learning berbasis karakter. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1).
- Yani, I. A., Ratnamulyani, I. A., & Kusumadinata, A. A. (2018). Pengaruh Kompetensi Berbahasa Asing Dan Pengorganisasian Dalam Menunjang Karir Di Bidang Public Relations. *Jurnal Komunikatio*, 4(1). <https://doi.org/10.30997/JK.V4I1.1208>