



PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS V SDN 3 BANJARSARI

Sulmiati*

Sekolah Dasar Negeri 3 Banjarsari, Indonesia
e-mail: sulmiatispd6@gmail.com

Abstrak: Internet sendiri adalah gabungan dari berbagai LAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah lokal) dan WAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah soal tes dan lembar observasi pembelajaran. Hasil pemberian perlakuan berupa game online pada kelas eksperimen dalam pemberian post-test, diperoleh nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yang didapatkan 80 dengan nilai rata-rata diperoleh 73,95. Hal ini menandakan bahwa kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang cukup signifikan. Sedangkan untuk nilai rata-rata pada post-test pada kelas kontrol diperoleh sebesar 79,1 dan merupakan rata-rata tertinggi dari keempat test yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

Kata-kata Kunci: Game Online, Sekolah Dasar, Pembelajaran Interaktif

THE INFLUENCE OF ONLINE GAMES ON LEARNING OUTCOMES OF MATHEMATICS LESSONS FOR CLASS V STUDENTS OF SDN 3 BANJARSARI

Abstract: The internet itself is a combination of various LANs (a computer network that covers a local area) and WAN (a computer network that covers a wide area and uses more sophisticated technology) that are located throughout computer networks in the world, so that a network with a wider scale is formed. and globally. The type of research used is experimental quantitative. The instruments used to collect data were test questions and learning observation sheets. The results of the treatment in the form of online games in the experimental class in the post-test, the lowest score was 60 and the highest score was 80 with an average value of 73.95. This indicates that there is no significant difference between the two classes. Meanwhile, the average score on the post-test in the control class was 79.1 and was the highest average of the four tests given. This shows that the average value of student learning outcomes in the two classes there is a significant difference.

Keywords: : Online Games, Elementary School, Interactive Learning

PENDAHULUAN

Kita hidup dalam era 4. 0, artinya bahwa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi begitu massif hingga dampaknya dapat dirasakan disegala aspek kehidupan masyarakat, dan tak terkecuali dunia pendidikan. Tentu jika kita berbicara 2 tahun kebelakang, dunia pendidikan Indonesia dihadapkan dengan pandemik covid-19 yang mengharuskan untuk semua orang menguraingi kontak secara langsung atau saling menjaga jarak sebagai ikhtiar bersama

untuk memutus mata rantai perkembangannya (Giuseppe Lippi and Mario Plebani, 2020). Hal tersebutlat menjadi dasar sehingga pembelajaran, baik ditingkat SD, SMP, SMA, maupun perguruan tinggi untuk menjalankan melalui model pembelajaran daring (online). Perkembangan IPTEK inilah yang menjadi tonggak penopang sehingga proses belajar-mengajar tidak berhenti ditengah pandemic (Sinaga & Sinaga, 2021). Proses belajar-mengajar dimasa pandemik memanfaatkan berbagai flatform digital seperti zoom, meet, whatapp, dan lain sebagainya sebagai metode pengajaran

alternative guru dalam menyampaikan materi maupun memberikan tugas kepada siswa. Tentu agar koneksi antara guru dan siswa dalam menggunakan berbagai platform tersebut terjalin, maka diperlukan akses internet yang memadai.

Internet sendiri adalah gabungan dari berbagai LAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah lokal) dan WAN (suatu jaringan komputer yang mencakup wilayah luas dan menggunakan teknologi yang lebih canggih) yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global (Efriyanti & Annas, 2020). Namun, tak selamanya arus perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dapat disiasi oleh segala lapisan masyarakat dengan baik. Adanya perkembangan IPTEK berupa penyediaan jaringan internet disatu sisi membuat kemudahan siswa dalam mengakses materi-materi yang belum dipahami, sebagai forum diskusi dengan teman, dan masih banyak lainnya. Disatu sisi, justru dengan adanya kemudahan dalam mengakses internet inilah, dapat menyebabkan permasalahan yang cukup kompleks khususnya bagi siswa yaitu lahirnya budaya bermain game online hingga menyebabkan siswa menjadi kecanduan (Widodo & Wartoyo, 2020).

Game online adalah suatu permainan yang dimainkan dengan menggunakan sambungan internet melalui jaringan komputer (*computer network*), bisa menggunakan PC (*personal computer*), atau kontrol game biasa, dan biasanya dimainkan oleh banyak pemain dalam waktu yang bersamaan, dimana antar pemain bisa saling tidak mengenal (Erfan et al., 2020). Game online layaknya sebuah mata pisau, disatu sisi bermanfaat dalam merangsang perkembangan motoric anak, melatih konsentrasi, menguraingi stress, relasi pertemanan cukup banyak (Pratiwi & Karneli, 2021). Sisi lainnya game online dapat menyebabkan siswa untuk bolos agar bisa bermain di warnet, uang jajan yang digunakan untuk membeli voucher internet, kesehatan mata terganggu, serta yang perlu mendapatkan sorotan bahwa bermain game online dengan intensitas tinggi akan berdampak langsung terhadap hasil belajar siswa dalam kelas.

Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar (Sutarti, 2017). Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu (Sucipto & Mauliddin, 2017). Hasil belajar merupakan hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur (Arikunto, 2015).

Hasil belajar siswa salah satunya dapat diamati pada mata pelajaran matematika. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep (Afriyansyah & Putri, 2014). Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya (Yusri & Sari, 2018). Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika. Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin membuktikan apakah game online memberikan pengaruh yang signifikan atau tidak terhadap hasil belajar siswa, meskipun penelitian ini cukup banyak yang membahas, namun peneliti merasa tertantang untuk memuktikannya secara langsung. Dari hal tersebut, sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 3 Banjarsari Tahun Ajaran 2021/2022".

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian ini dikategorikan ke dalam penelitian eksperimen dan model penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Menurut pendapat (Sugiyono, 2019), menyatakan bahwa penelitian yang

akan dilaksanakan oleh peneliti adalah mencari perbandingan antar-kelas diberi perlakuan (game online) dengan tanpa perlakuan khusus dari hasil pre-test dan post-test.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Banjarsari Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek penelitian adalah siswa kelas V A dan B SD Negeri 3 Banjarsari yang berjumlah 40 siswa, dan peneliti membagi siswa kedalam kelompok kelas VA (*sebagai kelas kontrol*) dan kelas VB (*sebagai kelas eksperimen*).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara, observasi, dan test tertulis. Wawancara ini digunakan sebagai tahap awal untuk dapat mengelompokkan siswa yang sebelumnya telah memiliki kebiasaan bermain game online atau tidak. Teknik observasi digunakan sebagai pendukung data-data yang diperoleh oleh peneliti, dan tes tertulis digunakan untuk mengelompokkan siswa mana yang akan masuk ke kelompok kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

Instrumen penelitian ini menggunakan tes tertulis. Tes tertulis pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahap. Tahap pertama menggunakan soal pre-tes, tes ini sebagai tahap awal untuk menentukan peserta didik yang masuk di kelas eksperimen dan kontrol. Tahap kedua menggunakan soal post-test tes ini sebagai tahap kedua untuk melihat seberapa pengaruhnya peserta didik yang diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap awal, peneliti memberikan pre-test terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk melihat sejauh mana kemampuan awal siswa dari kedua kelompok populasi. Tahap berikutnya, peneliti memberikan perlakuan yang berupa game online terhadap kelas eksperimen/VB. Perlakuan yang diberikan berupa game online tidak diimplementasikan dalam kelas kontrol dan pembelajaran dijalankan sebagaimana biasanya. Kemudian, pada tahap akhir setelah peneliti memberikan perlakuan (game online)

terhadap kelas eksperimen, peneliti memberikan post-test kepada kedua kelompok populasi, yaitu kelas VA (kelas kontrol) dan VB (kelas eksperimen) untuk melihat sejauh mana perbandingan antara kelas yang diberikan perlakuan dengan yang tidak.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	Jumlah Siswa (N)	Test	Nilai	Nilai	Rata-rata
			tertinggi	Terendah	
Kontrol	20	Pre-test	86	60	74,7
		Post-test	90	70	79,1
Eksperimen	20	Pre-test	86	65	76,8
		Post-test	80	60	73,95

Dari Tabel 1 di atas, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada pemberian pre-test (test awal) pada kelas kontrol, dengan jumlah siswa 20 orang, diperoleh nilai terendah 60 dan tertinggi 86 dengan nilai rata-rata sebesar 74,7. Kemudian pada pemberian post-test pada kelas kontrol, diperoleh nilai terendah 70 dan tertinggi sebesar 90 dengan nilai rata-rata meningkat menjadi 79,1 pada kelas kontrol. Sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada kelas eksperimen pada pemberian test awal/pre-test dengan jumlah siswa 20 orang, diperoleh nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 86 dengan nilai rata-rata sebesar 76,8. Kemudian pada saat pemberian perlakuan berupa game online pada kelas eksperimen dalam pemberian post-test, diperoleh nilai terendah yaitu 60 dan nilai tertinggi yang didapatkan 80 dengan nilai rata-rata diperoleh 73,95.

Pada Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan pada kelas eksperimen sebesar 76,8 dan perolehan pada kelas kontrol sebesar 74,7, sehingga selisih antar kedua kelas pada pre-test sebesar 2,1. Hal ini menandakan bahwa kedua kelas tersebut tidak ada perbedaan yang cukup signifikan.

Sedangkan untuk nilai rata-rata pada post-test pada kelas kontrol diperoleh sebesar 79,1 dan merupakan rata-rata tertinggi dari keempat test yang diberikan. Kemudian untuk nilai rata-rata pada kelas eksperimen

setelah diberikan perlakuan (game online) diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,95 dan merupakan rata-rata terkecil, sehingga selisih antara kelas kontrol dan eksperimen sebesar 5,15. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Setelah data hasil penelitian didapatkan, maka data akan diolah untuk pengujian hipotesis. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu melakukan pengujian prasyarat, yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen atau tidak, sehingga membantu peneliti dalam melakukan uji statistic untuk menentukan kebenaran hipotesis, apakah menggunakan uji parametrik ataupun non-parametrik. Uji prasyarat ini menggunakan aplikasi *statistical Package for the Sosial Sciences / SPSS* versi 22

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji Kolmogorov-smirnov dengan bantuan SPSS versi 22 dengan taraf signifikan 0,05 atau 5%. . Data dinyatakan normal jika nilai signifikan (*sig*) > 0,05 dan sebaliknya jika nilai signifikan (*sig*) < 0,05, maka data dalam penelitian tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan data pre-test pada kelas kontrol sebesar 0,200 dan post-test sebesar 0,200. Hal ini menandakan bahwa nilai signifikan uji normalitas pada kelas kontrol, baik dalam pre-test dan post-test hasil belajar siswa lebih besar dari 0,05. Begitu pula dalam kelas eksperimen, hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan data pre-test pada kelas kontrol sebesar 0,129 dan post-test sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05. Berdasarkan hal tersebut, sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas yang dianalisis menggunakan rumus Levene Statistic dengan bantuan SPSS versi 22, dimana peneliti mengambil hasil belajar siswa pada kelas eksperimen saat diberikan post-test dan pre-test. Dasar penarikan kesimpulan dilihat dari jika nilai signifikan (*sig*) pada *based on Mean* > 0,05, maka data tersebut sama atau homogen, namun sebaliknya jika nilai signifikan (*sig*) pada *based on Mean* < 0,05, maka data penelitian tidak homogen. Dari hasil uji homogenitas di atas, terlihat variable hasil belajar siswa pada kelas eksperimen saat diberikan post-test dan pre-test, nilai signifikan (*sig*) pada *Based on Mean* sebesar 0,676. Hal ini menandakan karena nilai signifikan pada *Based on Mean* yaitu 0,676 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data-data memiliki varian yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis yang dianalisis menggunakan rumus Paired Sampel t-test dengan menggunakan bantuan SPSS versi 22, dimana dasar pengambilan keputusan dilihat dari nilai *sig* (*2-tailed*). Jika nilai *sig* (*2-tailed*) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data pre-test dan post test, begitupula sebaliknya, jika nilai *sig* (*2-tailed*) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada data pre-test dan post test. Berdasarkan uji hipotesis di atas dalam pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas eksperimen, diperoleh nilai *sig* (*2-tailed*) sebesar 0,000 < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada data pre-test dan post-test (diberikan perlakuan game online) atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2020. Penelitian ini dilaksanakan selama satu minggu, dimulai dari 22 Mei sampai 28 Mei 2020 pada siswa kelas V SD Negeri 3 Bajarsari. Subjek penelitian yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Banjarsari yang berjumlah 40 siswa, dengan 12 siswa

perempuan dan 28 siswa Laki-Laki. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V SD Negeri 3 Banjarsari pada tahun ajaran 2020/2021.

Sebagai langkah awal, peneliti memberikan angket kepada seluruh siswa untuk mendapatkan gambaran awal siswa mana yang sebelumnya memiliki kebiasaan bermain game online dan yang tidak. Hal ini digunakan oleh peneliti untuk menentukan siswa mana yang akan masuk kedalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti membagi kelompok populasi kedalam dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Setelah kedua kelas terbagi, peneliti kemudian memberikan soal pre-test pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata pre-test pada kelas kontrol sebesar 74,7 dan kelas eksperimen sebesar 76,8. Dari hal tersebut terlihat bahwa kemampuan awal siswa kedua kelas tidak jauh berbeda.

Selanjutnya pemberian perlakuan berupa game online terhadap kelas eksperimen (VB. sedangkan untuk kelas kontrol (VA) tanpa diberikan perlakuan didalamnya dan menjalankan proses belajar-mengajar sebagaimana biasanya. Setelah diberi perlakuan, kemudian kedua kelompok populasi diberikan post-test untuk mengetahui pengetahuan akhir setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen. Hasil nilai rata-rata post-test untuk kelas kontrol sebesar 79,1 dan merupakan nilai rata-rata tertinggi diperoleh siswa, kemudian untuk kelas eksperimen yang sebelumnya diberikan perlakuan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa merupakan yang terkecil yaitu sebesar 73,95. Dari hal ini, jelas memberikan informasi bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai kelompok yang diberikan perlakuan. Data-data hasil pre-test dan post-test ini kemudian menjadi dasar peneliti untuk melakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji prasyarat menjadi landasan peneliti untuk menentukan uji hipotesis apa yang akan digunakan, baik uji parametrik ataupun menggunakan uji non-parametrik.

Uji normalitas pada kelas kontrol dan

kelas eksperimen dianalisis dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov. Dari keempat hasil belajar siswa, baik hasil pre-test dan post-test pada kelas kontrol berturut-turut sebesar 0,200 dan 0,200 dan hasil pre-test dan post-test pada kelas eksperimen berturut-turut sebesar 0,129 dan 0,200, menunjukkan nilai signifikan (sig) > 0,05. Hal ini menandakan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya uji homogenitas dengan menggunakan Levene Statistic, diperoleh nilai sig pada *Based on Mean* sebesar 0,676 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen saat diberikan post-test dan pre-test memiliki varian yang sama/homogen. Uji normalitas dan uji homogenitas sama-sama dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 22.

Setelah uji prasyarat dilakukan, dengan mendapatkan data -data yang berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen/sama, sehingga peneliti dapat menentukan uji hipotesis apa yang akan digunakan yaitu uji parametrik. Uji hipotesis ini menggunakan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) yang dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 22. Uji hipotesis dengan menggunakan data dalam pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas eksperimen, dengan diperoleh nilai sig (*2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika pada data pre-test dan post-test (diberikan perlakuan game online) dalam kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, hipotesis yang dapat diberikan yaitu "Ada pengaruh game online terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Banjarsari Tahun Ajaran 2020/2021", atau H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Sari Ananda Matonda pada thun 2019 yang berjudul "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran PKN Di SMA Negeri 1 Tanjung Balai T. P 2019/2020" (Ananda, 2019). Jenis penelitian ini termasuk kedalam penelitian eksperimen yang dilakukan di SMA Negeri 1

Tanjung Balai T. A 2019/2020. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kecanduan game online terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas XI IS 1 di SMA Negeri 1 Tanjung Balai, yang menyatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online akan menyebabkan hasil belajar siswa semakin menurun.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa ada pengaruh game online terhadap hasil belajar mata pelajaran Matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Banjarsari Tahun Ajaran 2020/2021. Hal ini berdasarkan kepada hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t berpasangan (paired sampel t-test), diperoleh nilai *sig* (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini menandakan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara pengaruh game online terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil inilah, dapat diketahui bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat diberikan beberapa saran diantaranya sebagaimana hasil penelitian ini, yang menyatakan bahwa game online memegang peranan penting atau berpengaruh dalam menentukan kesuksesan siswa dalam pencapaian hasil belajarnya. Maka dari itu, diperlukan perhatian dan pengawasan yang maksimal dari berbagai pihak, khususnya orang tua siswa dalam memberikan pengawasan dan kontrol kegiatan anaknya selama berada dilingkungan keluarga, seperti dengan membatasi penggunaan gadget untuk hal-hal yang tidak penting, dan mengarahkannya ke hal-hal yang positif seperti sarana mengakses materi yang belum dipahami. Maka dengan begitu, akan berdampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyansyah, E. A., & Putri, R. I. I. (2014). Design Research: Konsep Nilai Tempat Pada Operasi Penjumlahan Bilangan Desimal Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 13–24. <https://doi.org/10.22342/jpm.8.1.1857>. 13-24
- Ananda, M. S. (2019). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Pkn Di Sma Negeri 1 Tanjung Balai Tp 2019/2020*.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 28–40.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, Radiusman, & Ratu, T. (2020). Development of Android-Based Educational Game “Kata Fisika” for Elementary School Children on Concept of Force. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 1–9. https://www.researchgate.net/profile/Muhammad_Erfan2/publication
- Giuseppe Lippi and Mario Plebani. (2020). Laboratory abnormalities in patients with COVID-2019 infection in: Clinical Chemistry and Laboratory Medicine (CCLM) - Ahead of print. *De Gruyter, February*, 1–4. <https://www.degruyter.com/view/journals/cclm/ahead-of-print/article-10.1515-cclm-2020-0198>
- Pratiwi, R., & Karneli, Y. (2021). Counseling with Self-Management Techniques to Improve Learning Motivations. *Jurnal Neo Konseling*, 3(3), 1–4.
- Sinaga, D., & Sinaga, S. I. P. (2021). Pengaruh Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3), 873–880.
- Sucipto, L., & Mauliddin, M. (2017). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Dalam Memahami Konsep Bilangan Real. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(2), 197. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i2.37>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (5th ed.). PT Rineka Cipta.
- Sutarti, T. (2017). Efforts to Increase Students Reading Interest on Educational Reference Through Classical Guidance and Counseling Experiential Learning Model. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 2(1), 118. <https://doi.org/10.26737/jetl.v2i1.152>
- Widodo, A., & Wartoyo, F. X. (2020). Lockdown and Gadget Addicted

Phenomenon. *Proceedings of the 4th International Conference on Learning Innovation and Quality Education*, 1-8. <https://doi.org/10.1145/3452144.3452163>

Yusri, A. Y., & Sari, M. (2018). Profil Pemahaman Konsep Nilai Tempat Ditinjau Dari Kemampuan Awal Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 133 Takalala Soppeng. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 141-152. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.301>