



Analisis Penggunaan Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis

M Iqbal Arrosyad¹, Fanika Yuliana², Siti Nurjannah³, Marina Marina⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

Jl. KH Ahmad Dahlan KM 4 Kepulauan Bangka Belitung 33134

Email : fanikayuliana99@gmail.com², sitinurjannahbiasalah@gmail.com³, marinnaaa84@gmail.com⁴

Abstract. *The purpose of this study is to review more deeply the use of digital media kahoot: by dragon box in learning mathematics accompanied by a description of the obstacles experienced during the use of digital-based learning media: kahoot number by dragon box in learning mathematics in training children to think critically. Qualitative description methods with interview techniques and the application of digital media include participatory observation, interviews, and documentation. The subjects of this study were students aged 6-9 years from Kindergarten to Grade 3 Elementary School. The results of this study indicated that the implementation of digital teaching media was carried out in four stages, namely the action planning stage to develop a plan for using digital teaching media that is suitable for use in learning mathematics in training children to think critically, the stage of carrying out the action by learning mathematics material using digital media through the educational game kahoot: numbers by dragon box, the stage of the action results as an effort to successfully use digital teaching media that is good for the development of children's thinking from the beginning to the end of use, and the stage of reflection by assessing how the process implementation and results in the use of digital teaching media for children aged 6-9 years. And the obstacles found in the use of digital teaching media are in the form of installing applications and registering accounts, the process of carrying out digital teaching media.*

Keywords: *Digital media kahoot, Mathematics, Critikal Thinking.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk meninjau lebih dalam penggunaan media digital kahoot: by dragon box pada pembelajaran matematika disertai dengan deskripsi kendala yang dialami selama penggunaan media belajar berbasis digital: kahoot number by dragon box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis. Metode deskripsi kualitatif dengan teknik wawancara dan penerapan media digital meliputi observasi partisipatif, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa berusia 6-9 tahun kelas TK sampai SD kelas 3. Hasil penelitian ini menunjukkan pelaksanaan media ajar digital dilakukan empat tahap yaitu tahap perencanaan tindakan menyusun rencana penggunaan media ajar digital yang cocok digunakan pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis, tahap pelaksanaan tindakan dengan pembelajaran matematika materi berhitung menggunakan media digital melalui game edukasi kahoot: numbers by dragon box, tahap hasil

Received April 25, 2023; Revised Mei 30, 2023; Accepted Juni 07, 2023

* M Iqbal Arrosyad

pengamatan sebagai upaya keberhasilan penggunaan media ajar digital yang baik untuk perkembangan berfikir anak dari awal sampai akhir penggunaan, dan tahap refleksi dengan menilai bagaimana proses pelaksanaan dan hasil dalam penggunaan media ajar digital terhadap anak usia 6-9 tahun. Dan kendala yang ditemukan dalam penggunaan media ajar digital berupa penginstalan aplikasi dan pendaftaran akun, proses dalam melakukan media ajar digital.

Kata kunci: Media digital Kahoot, Matematika, Berfikir Kritis.

LATAR BELAKANG

Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dan fundamental bagi perkembangan. Pada usia 6-9 tahun perkembangan otak anak sedang mengalami perkembangan yang luar biasa dan berkembang dengan signifikan sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima anak pada masa itu sangat berpengaruh terhadap masa depannya terutama dalam berhitung matematika. Melalui suatu proses pembelajaran media digital yang diterapkan, diharapkan anak tidak saja siap memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Arrosyad & Nugroho, 2021), tetapi mengutamakan rangsangan-rangsangan yang diperoleh anak berupa fisikmotorik, kognitif, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya.

Diketahui matematika merupakan pelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa. Hal ini dikarenakan banyaknya rumus-rumus Matematika yang harus mereka ingat dan pelajaran penjumlahan ini membutuhkan daya ingat para siswa supaya hafal diluar nalar (Yulianty, 2019). Bagi siswa kelas sekolah dasar, matematika merupakan pelajaran yang sulit dimengerti (Sulistiyo, 2020). Hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi guru untuk mengajarkan matematika dengan cara yang mudah dipahami untuk siswa. Terlebih bagi siswa kelas 1 Sekolah Dasar, pembelajaran matematika menjadi semakin sulit dikarenakan karakteristik siswa kelas 1 yang masih suka bermain. Malasnya siswa dalam belajar matematika juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran mata pelajaran ini. Hal ini dapat menyebabkan hilangnya generasi penerus bangsa, dikarenakan matematika merupakan dasar dari bagian kehidupan. Selain itu, media pembelajaran yang kurang juga menjadi salah satu kendala dalam pembelajaran matematika. Selama ini siswa selalu belajar menggunakan buku ataupun e-book. Perlahan siswa akan merasa bosan karena belajar menggunakan teks secara terus menerus. Perkembangan pendidikan pada saat ini telah memungkinkan metode

pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa pada sebuah materi pelajaran (Nurhalimah, 2020).

Zaman selalu berubah dan berkembang sesuai dengan perubahan kondisi. Perkembangan zaman yang dimaksud adalah perkembangan yang bersifat abstrak dan fiktif yang terlihat dan yang tidak dapat dilihat, Yang dapat dilihat adalah perkembangan teknologi dan perkembangan barang dagangan. Sedangkan perkembangan yang tidak dapat dilihat adalah perkembangan watak atau sifat manusia. Perkembangan zaman terus berlanjut dan terus melahirkan berbagai macam teknologi dan perkembangan karakter selalu berbeda-beda, hal itu disebabkan oleh perbedaan manusia dan tergantung dari faktor yang mempengaruhi seseorang (Muhammad Iqbal Arrosyad, 2020). Pada era digital atau era informasi sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat. Perkembangan media digital memiliki dampak yang meluas dengan tersebarnya informasi dan pengetahuan dari seluruh dunia. Dalam perkembangannya hal ini dimanfaatkan menjadi sebuah media pembelajaran yang bermanfaat dengan melatih kemampuan berfikir kritis. Penerapan teknologi informasi bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan juga mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Dharmawati, 2017)(Hikmawan, 2018) sehingga proses pembelajaran berpusat pada siswa. Media pembelajaran telah maju dan berkembang seiring dengan lahirnya revolusi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran, selain media yang sudah ada sebelumnya seperti guru, buku teks dan papan tulis (Yaumi, 2018). Hal ini dibuktikan hasil penelitian (Nelvi, 2017) yang menyatakan bahwa siswa lebih aktif ketika proses pembelajaran beralih tidak berpusat kepada guru. Melainkan dengan memanfaatkan game edukasi dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak.

Game edukasi merupakan salah satu langkah revolusioner dalam pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Game sebagai media edukasi dapat membuat siswa belajar sambil bermain (Muni, 2016). Game edukasi juga dapat meningkatkan konsentrasi serta meningkatkan minat belajar (Y. Mayangsari, 2020) . Selain itu, masih terdapat beberapa kelebihan penerapan game sebagai media edukasi, antara lain : meningkatkan keaktifan siswa (Nurhayati, 2020) meningkatkan pemahaman pada siswa (Mauliyda, 2020) serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebuah game edukasi harus memperhitungkan berbagai hal agar game benar-benar dapat mendidik,

menambah pengetahuan dan meningkatkan keterampilan para pelajar sehingga tidak sematamata membuang banyak waktu yang tidak bermanfaat. Selain itu, game edukasi juga terbukti dapat digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran matematika (Muslimah, 2020). Hal ini membuktikan bahwa game sebagai media edukasi dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan pembelajaran matematika bagi siswa.

Salah satu game edukasi berupa media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media digital kahoot : numbers by dragon box pada pembelajaran matematika. Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar, siswa harus mampu menata dan meletakkan dasar pengetahuan matematika siswa yang dapat membantu memperjelas pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan angka dan simbol, serta mengembangkan sikap yang lebih logis, kritis, sikap hati-hati, disiplin, terbuka, optimis, dan menghargai matematika (Fandi Nugroho M. I., 2021). Game edukasi Kahoot ini memiliki keunggulan antara lain soal – soal yang disajikan dalam bentuk number atau penomoran. Dalam Game edukasi Kahoot memiliki alokasi waktu yang terbatas, serta adanya rintangan yang harus dihadapi dan diselesaikan sehingga siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan soal dengan media Kahoot. Keunggulan lain dari game edukasi Kahoot yaitu jawaban dari soal yang diberikan akan diwakili oleh gambar dan warna serta tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berganti menyesuaikan dengan nomor soal yang ditampilkan. Pada game edukasi kahoot: numbers by dragon box ini terdapat empat cara bermain yaitu sandbox, ladder, puzzel, dan run. Setiap permainan memiliki tantangan dan cara pengerjaan yang berbeda- beda. Apabila telah melalui tahap satu pada permainan anak akan mengumpulkan koin untuk permainan selanjutnya. Ke empat permainan tersebut tidak luput dari pembelajaran matematika yang mengharuskan anak untuk benghitung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis sebuah game edukasi berupa media digital kahoot : numbers by dragon box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis untuk anak usia 6-9 tahun. Game edukasi media digital ini mengenalkan angka dan penjumlahan kepada anak melalui sebuah kotak. Hal ini dapat digunakan menjadi salah satu cara dalam meningkatkan minat belajar siswa

serta menjadi salah satu media pembelajaran alternatif bagi guru, pengajar, maupun orang tua untuk mengajarkan matematika dan berhitung kepada anak.

KAJIAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran Berbasis Digital

Media pembelajaran merupakan hal yang digunakan pendidik dalam proses belajar untuk membantu peserta didik menyalurkan atau menyampaikan materi secara terencana agar peserta didik dapat belajar efektif dan efisien. Dalam proses belajar anak adanya perkembangan dalam media pembelajaran salah satunya yaitu berupa media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital ini menyajikan materi pembelajaran berupa audio maupun visual secara kontekstual sehingga pembelajaran menjadi menarik dan interaktif. Adapun manfaat yang didapatkan dari media pembelajaran digital (Mariana Jediut, 2021), diantaranya; (1) Menjadi media interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan sumber belajar untuk lebih komunikatif, (2) Memfasilitasi pendidik untuk menyampaikan materi ajar meskipun tidak dilakukan secara tatap muka, (3) Sebagai media transfer informasi dan interaksi selama pembelajaran jarak jauh, (4) Mendorong inovasi pembelajaran, (5) Membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien, baik sebagai produk maupun proses guna menyelesaikan permasalahan belajar, dan (6) Bukan hanya sebagai alat melainkan juga sebagai proses pembelajaran, termasuk strategi dan metode pembelajaran.

B. Aplikasi Kahoot: Numbers By Dragon Box

Aplikasi Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran yang membantu proses belajar peserta didik dalam bentuk game online maupun berupa kuis. Aplikasi Kahoot: Numbers By Dragon Box merupakan aplikasi berupa game online yang menyediakan permainan dalam bentuk pengenalan angka atau penomoran. Bentuk permainan dalam aplikasi Kahoot: Numbers By Dragon Box ini diantaranya sandbox, ladder, puzzel, dan run. Sehingga dengan berbagai macam bentuk permainan, pembelajaran menjadi hal yang menyenangkan untuk dipelajari.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D, 2018), adalah penelitian yang digunakan dengan cara mendeskripsikan maupun menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum ataupun generalisasi yang bertujuan untuk menganalisis data. Subjek penelitian ini diberikan kepada siswa berusia 6-9 tahun kelas TK sampai SD kelas 3 dan dilakukan di bimbel Al- Khawarizmi. Teknik pengumpulan data berupa proses menganalisis diantaranya observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Penelitian menjabarkan informasi media digital sebagai media pembelajaran pada pembelajaran matematika dalam membantu anak berfikir kritis dan penelitian ini dilakukan untuk anak usia 6-9 tahun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Media pembelajaran digital merupakan media ajar berupa game edukasi yang banyak digunakan orang tua atau guru dalam mengasah kemampuan belajar anak. Hal ini diteliti untuk mengetahui seberapa penting penggunaannya kepada anak dan dampak yang diperoleh penggunanya. Hasil penelitian ini dibahas dalam dua bagian yaitu 1) Analisis media digital kahoot: numbers by dragon box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis melalui empat tahapan pembelajaran yaitu tahap perencanaan tindakan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap hasil pengamatan, dan tahap refleksi, dan 2) menjelaskan mengenai kendala yang dialami setelah melakukan implementasi.

Dari hasil wawancara menyatakan bahwa media pembelajaran digital ini sangat membantu anak mengedukasi dalam mengasah kemampuan belajar anak dan membantu anak berfikir kritis serta memahami konsep berhitung. Seperti hasil wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa usia 9 tahun kelas 3 SD dan siswa TK usia 5 tahun, yaitu:

”Gamenya seru kak, ada monsternya, bisa belajar angka 1-10, ada puzzelnya juga, terus ada mosternya yang lari terus kalau ada rintangannya simonster lompatnya pakai angka1,2,3,4”

Sehingga dapat disimpulkan, media pembelajaran digital kahoot : numbers by dragon box pada pembelajaran matematika dapat melatih anak berfikir kritis dalam menghadapi setiap tantangan dan mengenal angka atau penomoran dalam pembelajaran matematika.

B. Pembahasan

1. Analisis Media Digital Kahoot: Numbers By Dragon Box Pada Pembelajaran Matematika Dalam Melatih Anak Berfikir Kritis.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat kerap membuat proses pendidikan mengalami perkembangan pula (M Iqbal Arrosyad, 2022). Tuntutan sekarang adalah pemanfaatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada implementasi proses pembelajaran (Wahyuno, 2017). Dalam pengimplementasikan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box terdapat empat permainan yang bisa digunakan anak, seperti sandbox, ladder, puzzel, dan run. Setiap permainan memiliki cara bermain yang berbeda beda. Sandbox dimainkan dengan menghitung jumlah balok yang akan balok lalui, dalam satu level biasanya terdiri dari penjumlahan persepuluh. Ladder dimainkan dengan mengumpulkan koin dengan memenuhi aturan bermain yaitu memilih latar tempat dan menempatkan balok tepat di bawah bintang dan mengeluarkan balok yang diperlukan hingga sampai menuju bintang. Puzzel di mainkan untuk memenuhi ruanh sesuai kebutuhannya, run yaitu balik yang harus mendapatkan koin dengan ketepatan posisi di atur oleh angka.

Menurut (Harlina, 2017)Kahoot merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Hal ini juga bermanfaat untuk melatih pola berfikir anak menjadi kritis dalam menghadapi sebuah permasalahan. Di pertegas bahwa game edukasi, menurut (Ismail, 2009), merupakan suatu kegiatan yang mendidik yang sifatnya menyenangkan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa dan berpikir, meningkatkan konsentrasi serta memecahkan masalah.

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap perencanaan tindakan dilakukan pada anak usia 6-9 tahun dengan percobaan bermain 2 menit per setiap permainan, dengan total seluruh 8 menit untuk menggunakan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box. Pada tahap ini dilakukan sebagai upaya praktis mengurangi kecenderungan dan kebosanan dalam permainan.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Penggunaan dan pembelajaran dilakukan secara individu dengan memanfaatkan ponsel android. Materi yang disampaikan berupa angka yang berada pada pembelajaran matematika tahap awal yaitu pengenalan angka atau number. Pelaksanaan tindakan ini menggunakan media digital sebuah game edukasi yaitu kahoot: Numbers By Dragon Box.

c. Tahap Hasil Pengamatan

Pada tahap hasil pengamatan yang dimulai sampai awal hingga akhir permainan, dengan proses pembelajaran berbasis media edukasi pada pembelajaran matematika yaitu pengenalan angka serta mengajar anak untuk berfikir cepat. Pembelajaran digital menurut (Nandang, 2019) dalam jurnalnya menyebutkan bahwa pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru dan/atau peserta didik di lokasi kelas fisik yang berbeda. Adapun menurut Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (Wes, 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, pembelajaran itu haruslah bermakna dan menekankan pada pentingnya program pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak (Fandi Nugroho M. I., 2020).

Kegiatan pertama yang dilakukan yaitu pastikan ponsel android orang tua atau guru memiliki kuota dan sinyal yang cukup serta ruang penyimpanan yang banyak, untuk memastikan tidak adanya kendala yang berkepanjangan. Setelahnya, bukalah playstore aplikasi untuk mulai menginstal aplikasi media digital kahoot: Numbers By Dragon Box untuk memulai permainan. Lalu setelah proses penginstalan telah berhasil jika aplikasi telah berada diberanda ponsel anda, bukalah dan tunggu untuk proses awal memasukkan akun anda untuk memulai tahapan pada game edukasi.

Setelah tahap awal telah selesai, selanjutnya melakukan tahap kedua yaitu melakukan permainan sesuai minat dengan di bimbing oleh orang tua atau guru untuk mengajarkan dan mengenalkan angka secara langsung. Dalam proses ini anak akan dituntut untuk berfikir kritis dalam menghadapi rintangan dalam permainan, serta melatih kesabaran mereka, hal ini di karenakan tidak semua permainan berdurasi cepat.

Dapat kita simpulkan bahwa game edukasi ini digunakan hanya sebagai alat bantu belajar atau media ajar yang memperdalam ilmu pengetahuan yang dimiliki anak sehingga dampingan dan bimbingan masih sangat diperlukan dalam mengajarkan dan mengawasi perkembangannya.

d. Tahap Refleksi

Refleksi tindakan pada anak dimulai dari awal mempersiapkan ponsel android hingga sampai permainan diselesaikan. Pada kegiatan refleksi ini peneliti bersama-sama menentukan dan mendiskusikan hasilobservasi yang diamati dari penggunaan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis terhadap anak usia 6-9 tahun. Pada tahap refleksi membahas dimulai dari tahap perencanaan hingga pengumpulan informasi seperti yang di sampaikan oleh (Arkunto, 2009) Refleksi adalah suatu tindakan atau kegiatan untuk mengetahui serta memahami apa yang terjadi sebelumnya, belum terjadi, dihasilkan apa yang belum dihasilkan, atau apa yang belum tuntas dari suatu upaya atau tindakan yang telah dilakukan. Setelah melalui tahap

pengumpulan data, menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2018), teknik pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berpartisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menurut (Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, 2018) terdiri atas observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Hasil observasi tersebut didapati bahwa hal ini dapat dijadikan acuan atau perantara belajar anak di rumah, maupun di sekolah, dan dijadikan masukan dan tanggapan mengenai penerapan media digital berbasis game edukasi kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis ini. Pada pelaksanaannya sudah baik disertai proses belajar dengan terarah. Anak bermain dengan penuh konsentrasi, dan efektif dengan terselesaikannya setiap levelnya.

Pelaksanaan pembelajaran berjalan baik dan lancar, anak dapat bermain dari awal level sampai akhir waktu yang ditentukan, tentunya dengan level yang akan bertambah sulit. Anak akan diarahkan untuk melakukan pengenalan secara bertahap dan terus menerus, sehingga meminimalisir kebingungan. Siswa juga dapat memahami materi ajar matematika dalam mengenal dan berhitung angka dengan baik. Hal ini dapat dibuktikan bahwa penggunaan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis dapat digunakan pada anak usia 6-9 tahun.

2. Kendala- Kendala Yang Ditemui Saat Pengimplementasikan Bahan Ajar Berbasis Media Digital Yaitu Game Edukasi.

Kendala merupakan hambatan yang dialami anak maupun orang tua dalam mengimplementasikan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis. Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, bahwa terdapat beberapa kendala yang dialami dalam mengimplementasikan media digital berbasis game edukasi tersebut diantaranya yakni terkait penginstalan dan pendaftaran akun, yang terkadang banyak yang tidak bisa pada melainkan ada sedikit rintangan yang harus

diselesaikan, banyak laman permainan yang tahap awal, kebingungan dalam memasuki laman beranda pada game edukasi dimana setelah di daftarkan akun media digital tidak langsung menuju beranda permainan terjunci sehingga harus mengumpulkan koin untuk membuka permainan baru.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan diperoleh bahwa implementasi pembelajaran menggunakan media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis dilaksanakan dengan empat tahap yaitu tahap perencanaan tindakan untuk mempersiapkan media digital utama berupa android dan aplikasi sesuai, tahap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan bahan ajar berbasis game edukasi yaitu media digital kahoot: Numbers By Dragon Box pada pembelajaran matematika dalam melatih anak berfikir kritis, tahap pengamatan, tahap refleksi dalam kegiatan ini peneliti menentukan hasil observasi. Disertai dengan kendala-kendala yang ditemukan terdiri dari proses penginstalan dan pendaftaran akun, tahap pembuka, dan laman permainan yang terkunci.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dikemukakan, maka diharapkan media pembelajaran digital ini dapat diterapkan dilingkungan sekolah dalam pembelajaran matematika sehingga membantu anak dalam berfikir kritis menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara yang menyenangkan.

DAFTAR REFERENSI

- Arkunto, S. (2009). *Daasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dharmawati. (2017). Penggunaan Media E-Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English For Business. *QUERY. Jurnal Sistem Informasi Herlambang* , Vol. 1, No. 1, pp. 43-49.
- Fandi Nugroho, M. I. (2021). Penerapan Metode Blended Learning Menggunakan Articulated Storyline Dalam Pembelajaran Fraksi Kelas 4 SD Muhammadiyah, Pangkal Pinang. *BERUMPUN International Journal of Social, Politics, and Humanities* , 42.
- Fandi Nugroho, M. I. (2020). Pengembangan Multimedia Moodle pada Pembelajaran Tematik Integratis berbasis Web Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesional Akademisi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 50-63.
- Harlina, N. Z. (2017). Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Kahoot Dalam Pengajaran Abad 21. *Seminar Serantau* , 627-635.
- Hikmawan, T. d. (2018). Pembelajaran Berbasis Media Pembelajaran Edmodo Dalam Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidika Manajemen Khabidin* , Vol. 1, No. 2, pp. 78-85 .
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Isman, A. (2011). *Intructional Design In Education : New Model*. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* , Vol. 10, No. 1, pp. 136-142.
- M Iqbal Arrosyad, F. N. (2022). Pengembangan Digital Transformasi Role,Playing Games (RPG) Bse Learning Pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 3452-3472.
- Mariana Jediut, E. S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motofasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar* , Vol. 2, No. 2, ISSN : 2746-1505.
- Maulyda, M. E. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android. *PALAPA J. Studi keislam. dan Ilmu Pendidik* , Vol. 8, No. 2 , pp 418-127.
- Muhammad Iqbal Arrosyad, F. N. (2020). Pengembangan Variasi Salam Sebelum dan Setelah Mempelajari Karakter Moral Siswa Di Sekolah Dasar. *DINAMIKA Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 90-96.
- Muni, Y. H. (2016). Rancang Bangun Game ' Yulon Pelindung Semesta'. *J. Manaj. Inform* , Vol. 6, No. 2, pp. 51-62.
- Muslimah, P. A. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Si Putar Berbasis Android Materi Perkalian Sebagai Media Belajar Di Sekolah Dasar. *J. Penelit. Guru Sekolah Dasar* , Vol. 8, No. 3, pp. 528-538.
- Nandang, H. d. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar* , Vol. 2, No. 1, pp. 10-15.

- Nelvi, N. F. (2017). Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa Kelas VII MTSN 1 Kota Bengkulu dengan Model Pembelajaran Talking Stick. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Sekolah (JP2MS)* , Vol. 1, No. 2, pp. 41-46.
- Nurhalimah, J. K. (2020). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Melalui Metode Bercerita Wayang Kontemporer Kelas A di RA Plus Tunas Islam Wandanpuro Bululawang-Malang. *Alulya Jurnal Pendidikan Islam* , Vol, 5. No. 2, pp. 184-209.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid- 19. *J. Peadagogy* , Vol. 8, No. 2. pp 418-427.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyo. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Pada Siswa Kelas Tinggi. *J. Kajian Pendidikan Agama Islam* , Vol. 2, No. 1, pp. 104-133.
- Wahyono, A. R. (2017). Pengembangan Digital Transformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 3462-3472.
- Wahyono, A. I. (2017). Implementation of Scientific Approoach Based Learning to Think High Levels in State Senior High School in Ketapang. *International Journal of Education and Research* , 5(8), 221-230.
- Wes, R. E. (2016). An Analysis of Intructional Design and Technology Departments. *Educational Technology Research* , Vol. 65, No. 4, pp. 868-888.
- Y. Mayangsari, M. d. (2020). Rancangan Bangun Game Edukasi Tebak Gambar Bagi Siswa SMPLB Insan Madani Metro. *J. Mhs. Sist. Inf.* , Vol. 2, No. 1. pp 1408-1418.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yulianty, N. (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *J. Pendidikan Matematika Raflesia* , Vol. 4, No. 1, pp. 60=65.