

PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PENGGUNAAN GAME EDUKASI *KAHOOT!* PADA PERKULIAHAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Oleh : Kristina Gita Permatasari

STAI Muhammadiyah Blora

Email: kristinagita@gmail.com

Abstrak

Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. *Smartphone* yang digunakan sekarang semakin berkembang menjadi berbasis android yang dilengkapi dengan jaringan internet, *smartphone* memiliki keunggulan yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. *Game* merupakan suatu media hiburan untuk menghilangkan jenuh atau sekedar mengisi waktu senggang bagi penggunanya, game juga dapat digunakan menjadi hal yang positif dalam dunia pendidikan. Platform *Kahoot!* merupakan salah satu media yang bisa dijadikan alternatif dalam pembelajaran. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap game edukasi *Kahoot!* dalam menunjang perkuliahan pembelajaran matematika. Tujuan tersebut dilatarbelakangi oleh fenomena berupa adanya asumsi masyarakat setempat yang menganggap game mempunyai dampak negatif dalam perkuliahan. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisioner dan wawancara. Teknik analisis data yang dipakai adalah model Miles dan Huberman (*Analysis Interactive Model*). Penelitian ini dilakukan di STAI Muhammadiyah Blora, subjek penelitian dalam penelitian ini sebanyak 15 orang. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa sebanyak (80%) mahasiswa setuju bahwa penggunaan game edukasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran mempermudah mereka dalam perkuliahan pembelajaran matematika. Hanya terdapat 3 mahasiswa yang tidak setuju bahwa game edukasi *Kahoot!* akan mempermudah mereka dalam perkuliahan pembelajaran matematika.

Kata Kunci : *Game edukasi; Kahoot!; Matematika; Pembelajaran Matematika.*

I. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi di zaman globalisasi dan era digital ini tidak dapat dikesampingkan dan menjadi suatu kebutuhan yang sangat vital oleh masyarakat, sehingga perkembangan teknologi informasi sangat berkembang pesat dan maju serta mendapat minat yang sangat baik oleh masyarakat (Eyus, 2021). Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini tidak dapat dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan. Era globalisasi menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi sejak tahun 2011 kita telah memasuki era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan meningkatnya konektivitas dan interaktivitas melalui teknologi informasi dan komunikasi. Dunia pendidikan juga perlu mempersiapkan diri memasuki era revolusi industri 4.0 ini dengan melakukan berbagai penyesuaian dalam menerapkan metode pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan hal

tersebut bahkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Anwar Makarim, mencanangkan lima gagasan besar untuk membenahi sistem pendidikan di Indonesia yang di antaranya adalah pemberdayaan teknologi dalam bidang pendidikan (Yanuar, 2019).

Matematika merupakan ilmu dasar yang bermanfaat bagi kehidupan manusia seperti dasar perkembangan teknologi dan memajukan pola berpikir manusia. Matematika merupakan ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan matematika di kehidupan sehari-hari dapat melatih pola berpikir mahasiswa dalam pemahaman suatu konsep dan juga dapat melihat sebuah keterkaitan antar konsep dalam matematika atau bahkan keterkaitan konsep dengan kehidupan sehari-hari (Shinta dkk, 2020). Pada lingkup pendidikan matematika, khususnya pembelajaran matematika dasar, potensi penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika saat ini telah diakui secara luas. Teknologi menawarkan

kesempatan baru bagi mahasiswa untuk berkomunikasi dan menganalisis pemikiran matematis mereka dengan cepat dan akurat, mengumpulkan dan menganalisis data, serta mengeksplorasi hubungan antara representasi numerik, simbolik, dan grafik (Geiger dkk., 2015).

Menurut Eyus (2021) Penggunaan teknologi digital diharapkan dapat menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran karena memberikan banyak peluang untuk mengeksplorasi dan mengomunikasikannya sesama peserta didik. Tujuan penggunaan teknologi digital adalah agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuannya dan pengajar sangat berperan dalam menyediakan kondisi bagi siswa untuk menggunakan teknologi dalam tugas-tugas perkuliahan dan pengajar harus membimbing, membina, dan menganalisis proses peserta didik agar dapat memahami dan membangun pengetahuan matematika (Santos-Trigo dkk., 2015). Menurut Keefe dibutuhkan lingkungan belajar interaktif yang dirancang untuk mendorong kolaborasi dan diskusi sehingga mahasiswa mampu bersosialisasi

meskipun dalam pembelajaran dengan teknologi digital yang cenderung individual (Pepin dkk., 2017).

Smartphone yang digunakan sekarang semakin berkembang menjadi berbasis android yang dilengkapi dengan jaringan internet dan aplikasi yang dapat memudahkan guru dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang menarik dan inovatif. *Smartphone* memiliki keunggulan yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran, seperti dapat merubah persepsi bahwa matematika yang dianggap kurang menarik dan membosankan. Jenis media yang dapat digunakan salah satunya adalah *game* (Shinta, 2020). *Game* merupakan suatu media hiburan untuk menghilangkan jenuh atau sekedar mengisi waktu senggang bagi penggunanya, biasanya pengguna tersebut adalah anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa pun dapat memainkannya (Gegana, 2022). Terdapat 54,1% anak di Indonesia mengalami kecanduan *game online*, di mana 2-10 jam perminggu digunakan untuk bermain *game online*

(Riset & Asahan, 2020). Dalam perkembangannya yang pesat, *game* menjadi salah satu media yang sering diakses oleh banyak orang. Menurut Newzoo; *The destination for games market insights* pada 2019 pengguna *smarthphone* di Indonesia berjumlah 82 juta dimana 52 jutanya adalah pemain *game mobile*, hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke 17 dunia sebagai pengguna *game mobile* terbanyak dan menyumbang sebesar USD 624 juta atau setara Rp 8,7 triliun untuk mobile gaming sepanjang tahun 2019 (Rahmatullah & Azhar, 2021).

Dengan adanya kemajuan perkembangan teknologi dan pola pikir individu yang makin terbuka terkait hal ini, *game* juga dapat digunakan menjadi hal yang positif dalam dunia pendidikan, *game* mulai dijadikan oleh guru sebagai media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar dikelas. Tentunya *game* yang dimaksud ialah *game* edukasi, *game* edukasi adalah *game* yang didalamnya terdapat unsur-unsur edukasi dan pembelajarannya. Pada *game* edukasi siswa dapat belajar berbagai hal sekaligus

mendapatkan hiburan tersendiri saat memainkannya (Gegana, 2022). Selanjutnya menurut Wiwik (2022) *Game* edukasi berbasis simulasi didesain untuk menstimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, sedangkan menurut Menurut Nikensasi dkk (Salsabila, Wulandari, Lu, Wahyu, & Kerinci, 2020) Permainan edukasi adalah salah satu bentuk inovasi dalam dunia permainan mobile. Maka dari itu guru harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkan media pembelajaran berbentuk *game* edukasi sebagai salah satu contohnya.

Untuk belajar konsep dasar matematika, penggunaan *game* edukasi matematika dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas. *Game* edukasi matematika dapat disisipkan konten pembelajaran matematika berupa soal-soal yang bermuat konsep dasar matematika dan materi matematika itu sendiri. Dilihat dari keadaan sekarang *game* edukasi matematika masih belum

banyak tersedia, walaupun sudah banyak literatur yang meneliti dan membahas tentang ini dan menunjukkan bahwa game edukasi matematika memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran (Gegana, 2022). Salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan yaitu media pembelajaran game edukasi *Kahoot!*.

Menurut Wiwik (2021) *Kahoot!* merupakan aplikasi kuis/permainan berbasis android atau laptop. Dimana aplikasi ini membangun visualisasi dalam proses hingga proses pembelajaran lebih efektif. *Kahoot!* Itu sendiri merupakan aplikasi permainan mendukung visual demonstrasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan *Kahoot!* Siswa belajar serasa bermain. Karena *Kahoot!* Menampilkan kuis adu cepat menggunakan Hand Phone. Permainan ini bisa individu atau team. Semakin cepat menjawab semakin besar pula poin yang didapat walaupun jawaban sama-sama benar. Hal ini senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Sri (2019) yang menjelaskan bahwa Pada game edukasi *Kahoot!* terdapat dua cara

bermain yaitu *Classic* dan *Team Mode*. Bermain cara *classic* berarti siswa bermain secara individu sedangkan bermain cara *team mode* berarti siswa bermain secara berkelompok. Jika bermain cara *classic* akan muncul satu nama siswa sedangkan jika bermain cara *team mode* akan muncul nama - nama siswa dalam satu kelompok.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan peningkatan kualitas perkuliahan dalam menghadapi perkembangan teknologi. Dengan bantuan media pembelajaran berbasis game edukasi *Kahoot!* ini apakah dapat membantu mahasiswa dalam perkuliahan atau sebaliknya yaitu mempersulit mahasiswa karena mahasiswa yang tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah mengetahui pandangan mahasiswa sebagai individu yang menggunakan media pembelajaran berupa game edukasi *Kahoot!* pada perkuliahan pembelajaran matematika.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian deskriptif dengan jenis *one-shot case study* mengikuti penelitian (Sudihartinih & Wahyudin, 2019) agar dapat meneliti secara fokus dan menghemat waktu serta biaya. Selain itu Menurut Nurmalasari & Erdiantoro (2020) Penelitian deskriptif kualitatif (QD) adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif. Alur induktif ini maksudnya penelitian deskriptif kualitatif (QD) diawali dengan proses atau peristiwa penjelas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan sebuah kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa yang terdiri atas 15 orang (3 orang laki-laki dan 12 orang perempuan) yang mengikuti perkuliahan pembelajaran matematika di Prodi PGMI STAI Muhammadiyah Blora.

Miles & Huberman (Gegana, 2022) menjelaskan model ini terdiri dari empat tahapan yakni; data collection (pengumpulan data), data reduction (reduksi data), data display (penyajian

data), dan conclusions (penarikan kesimpulan). Instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah kuisisioner yang berisi beberapa pertanyaan yang nantinya akan diberikan kepada subyek penelitian.

Pada penelitian ini mahasiswa akan diberikan beberapa pertanyaan yang diantaranya pertama memuat pertanyaan “media pembelajaran apa saja yang diketahui oleh kalian yang dapat digunakan pada perkuliahan matematika?”. Pertanyaan kedua memuat pertanyaan “media pembelajaran apa saja yang pernah digunakan dosen ketika perkuliahan berlangsung pada mata kuliah pembelajaran matematika”. Adapun pertanyaan ketiga “Apakah kalian sudah pernah mengetahui dan mengaplikasikan game edukasi *Kahoot!* untuk perkuliahan matematika?. Selanjutnya pertanyaan keempat “apakah kalian akan mudah belajar jika pembelajaran matematika di dalam kelas menggunakan game edukasi *Kahoot!*?”. Mahasiswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang tersedia di kuisisioner yang telah diberikan menurut pandangan mereka

beserta alasannya. Jawaban mahasiswa tersebut yang nantinya menjadi data yang akan diolah untuk hasil penelitian ini. Data tersebut diolah secara kuantitatif, kemudian hasilnya dideskripsikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Dari penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah uraian hasil penelitian berupa data yang diperoleh dari kuisisioner yang diberikan kepada Mahasiswa PGMI STAI Muhammadiyah Blora yang mengikuti perkuliahan pembelajaran matematika.. Pada pertanyaan pertama terhadap pengetahuan mahasiswa terhadap media pembelajaran, menunjukkan pengetahuan mahasiswa terhadap media pembelajaran masih tergolong baik yaitu sebesar 68%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa mengerti apa yang dipelajarinya pada saat perkuliahan ketika

dosen menggunakan media pembelajaran.

Kemudian pada pertanyaan kedua tentang persentase penggunaan media pembelajaran oleh dosen pada saat perkuliahan berlangsung. Hasil yang didapat dari data kuisisioner yang diberikan adalah mahasiswa menjawab dosen sering sekali menggunakan media pembelajaran pada saat perkuliahan. Ditinjau dari hasil yang diperoleh ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh dosen pada saat perkuliahan matematika berlangsung sangat baik. Selanjutnya, kuisisioner juga menyediakan pertanyaan kepada mahasiswa tentang Media pembelajaran apa saja yang dipakai oleh dosen saat perkuliahan Matematika berlangsung. Mahasiswa diberikan beberapa opsi pilihan media pembelajaran, hasil dari pertanyaan ini dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Media yang pernah dipakai dosen saat perkuliahan

MEDIA	TOTAL	PRESENTASE
Modul perkuliahan	1	7%
PPT	7	50%
Alat peraga	0	0%

LKS	0	0%
HP	2	10%
Komputer (Laptop)	5	33%
Game	0	0%

Dari tabel 1 di atas menunjukkan jenis media apa saja yang pernah dipakai oleh dosen pada saat perkuliahan. Terlihat bahwa media yang sering digunakan oleh dosen adalah *Powerpoint* (PPT), kemudian media yang juga sering digunakan oleh dosen dalam perkuliahan selain PPT adalah computer/laptop. Selanjutnya penggunaan modul perkuliahan hanya sesekali dalam pembelajaran dikelas. Sedangkan dosen tidak pernah

menggunakan media game dalam perkuliahan. Ini berarti dosen masih melakukan pembelajaran matematika secara konvensional dengan materi dan penugasannya melalui PPT maupun komputer yang berpusat di dosen saja.

Berikutnya mahasiswa disuguhkan pertanyaan mengenai pengetahuan mereka mengenai game edukasi *Kahoot!* Serta pengaplikasian game edukasi *Kahoot!* Ini dalam perkuliahan. Hasil data dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Jumlah mahasiswa yang mengetahui dan pernah mengaplikasikan game edukasi *Kahoot!*

Game edukasi <i>Kahoot!</i>	Total	Presentasi
Pernah	2	13%
Tidak Pernah	13	87%

Ditinjau dari tabel 2 jumlah responden yang sudah mengetahui dan sudah pernah mengaplikasikan game edukasi *Kahoot!* Adalah sebanyak 2 responden (13%), dan yang tidak mengetahui atau tidak pernah mengaplikasikan game edukasi

Kahoot! ini sebanyak 13 (87%) responden. Hal ini berarti bahwa hampir sebagian besar mahasiswa belum mengetahui dan juga belum pernah mengaplikasikan game edukasi *Kahoot!* ini. Sehingga berdasarkan hasil responden

tersebut maka perlu adanya pengenalan lebih lanjut mengenai media game edukasi *Kahoot!* sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran dan juga pengaplikasian materi-materi perkuliahan agar mahasiswa dapat memahami materi perkuliahan yang diberikan oleh Dosen.

Selanjutnya mahasiswa juga

diberikan pertanyaan mengenai jika mereka menggunakan game edukasi *Kahoot!* dalam perkuliahan pembelajaran matematika. Apakah mereka merasa setuju atau tidak tertarik pada penggunaan game edukasi *Kahoot!* dalam pembelajaran matematika. Hasil data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Jumlah mahasiswa yang setuju perkuliahan dengan game edukasi *Kahoot!* lebih mudah

Game edukasi Kahoot! lebih mudah	Total	Presentase
Setuju	12	80 %
Tidak setuju	3	20%

Ditinjau dari tabel 3 jumlah responden yang setuju jika penggunaan game edukasi *Kahoot!* dapat mempermudah mereka dalam perkuliahan matematika adalah sebanyak 12 responden (80%). Dan yang tidak setuju sebanyak 3 responden (20%). Hal ini berarti bahwa mahasiswa akan lebih tertarik dan adaptif dalam perkuliahan pembelajaran matematika yang diberikan dosen jika menggunakan game edukasi *Kahoot!*.

B. Pembahasan

Pada Penelitian ini sebagian besar mahasiswa beranggapan baik terhadap penggunaan game edukasi *Kahoot!* apabila digunakan dalam perkuliahan pembelajaran matematika. Pada survei yang telah dilakukan ternyata pengetahuan mahasiswa terhadap apa itu media pembelajaran, jenis - jenis media pembelajaran, dan media pembelajaran apa yang sering digunakan oleh dosen pada saat pembelajaran di kelas cukup baik. Kemudian untuk

penggunaan media pembelajaran oleh dosen pada saat mengajar di dalam kelas masih sering digunakan. Hal ini dapat dilihat dari 12 responden menjawab dosen masih menggunakan media pembelajaran untuk mengajar, dan 3 responden menjawab dosen menggunakan media pembelajaran hanya sesekali. Peneliti berhipotesis bahwa mahasiswa yang menjawab sesekali menggunakannya adalah siswa yang jarang masuk perkuliahan. Berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian yang dilakukan oleh Gegana (2022) menunjukkan bahwa faktor dari kedisiplinan belajar siswa berasal dari dirinya sendiri yang malas untuk sekolah, malas untuk belajar, maupun mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan rata-rata dari hasil jawaban mahasiswa adalah dosen selalu menggunakan media pembelajaran pada saat pembelajaran. Dan 0 responden yang menjawab dosen tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar di dalam kelas.

Menurut Gegana (2022) Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap

hasil belajar siswa hal ini didukung oleh Luh & Ekayani (2021). Dilihat dari data yang didapat menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi *Kahoot!* untuk perkuliahan belum populer dan sangat jarang digunakan sebagai media pembelajaran oleh dosen. Pada zaman sekarang ini pemanfaatan game edukasi terutama berbasis digital untuk perkuliahan di kelas harus lebih ditingkatkan lagi terutama pemanfaat game *Kahoot!* untuk pembelajaran perlu dimaksimalkan lagi dalam perkuliahan. Hal ini dikarenakan bagian kehidupan global tak terpisahkan dari yang namanya teknologi, setiap institusi berlomba-lomba dalam memaksimalkan teknologi guna meningkatkan dan memberdayakan sumber daya manusia agar bias bersaing di era global (Mulyadi, Zulkarnain, & Laugu, 2019).

Hasil yang didapat dari data memperlihatkan bahwa sebagian besar mahasiswa setuju jika penggunaan game edukasi *Kahoot!* mempermudah mereka dalam perkuliahan pembelajaran matematika, mahasiswa akan lebih tertarik jika belajar sambil bermain dan meningkatkan

minat belajar mereka. Hal tersebut selaras dengan Gegana (2022) yang mengemukakan bahwa dengan suasana belajar yang menyenangkan menyebabkan siswa lebih mudah memahami konsep matematika. Siswa dikatakan memahami konsep jika siswa mampu mendefinisikan konsep dengan jelas, mengenali dan memberi contoh atau contoh dari konsep, dan menggunakan matematik dalam konteks di luar matematika (Nila, 2008). Beberapa studi penelitian yang telah dilakukan juga menemukan bahwa game edukasi memberikan dampak positif bagi penggunaannya.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang ada dan pembahasan yang telah dilakukan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa data hasil penelitian diperoleh melalui lembar angket untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap penggunaan game edukasi *Kahoot!* menyatakan bahwa dosen matematika masih menggunakan pembelajaran konvensional dalam kegiatan

perkuliahan pembelajaran matematika. Hal ini membuat mahasiswa kesulitan dalam memahami materi matematika yang diberikan oleh dosen. Dengan menggunakan media tambahan berupa game edukasi *Kahoot!* diharapkan mahasiswa akan lebih tertarik dan adaptif dalam pembelajaran matematika yang diberikan dosen. Kemudian dari hasil survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hampir seluruh mahasiswa belum mengetahui apa itu dan bagaimana mengaplikasikan game edukasi *Kahoot!* serta hampir sebagian besar setuju dengan penggunaan game edukasi *Kahoot!* sebagai media pembelajaran mempermudah mereka dalam perkuliahan pembelajaran matematika.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang persepsi serta peranan game edukasi *Kahoot!* untuk perkuliahan pembelajaran matematika.

Bima Hendrawan, Gegana And Rina Marlina. *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika*. 2022. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* Vol 5 No 2.

Geiger, V., Goos, M., & Dole, S. (2015). The Role of Digital Technologies in Numeracy Teaching and Learning. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 13(5), 1115-1137.

Mulyadi, M., Zulkarnain, I., & Laugu, N. (2019). Adaptasi pustakawan dalam menghadapi kemajuan teknologi. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 15(2), 163. <https://doi.org/10.22146/bip.39843>

Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). *Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier*. *Quanta*, 4(1), 44-51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Permatasari, Shinta, Mohammad Asikin, Nuriana Rachmani Dewi. 2020. *Potensi Game Edukasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring*. SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA 2020.

Rahmatullah, A. S., & Azhar, M. (2021). Edukasi Sadar Virus Game Online Kepada Masyarakat Akademik Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Madureso Kecamatan *SELAPARANG Jurnal Pengabdian ...*, 4(April), 143-154.

Riset, A., & Asahan, K. K. (2020). *The Relationship Between the Habit of Playing Online Games in School Age Children with*. 3(3), 116-122.

Salsabila, N. H., Wulandari, N. P., Lu, U., Wahyu, T., & Kerinci, I. (2020). Pandangan Mahasiswa Pendidikan Matematika : Apakah Siswa akan Mudah Belajar dengan Permainan Edukasi? *Jurnal Karya Pendiidkan Matematika*, 7(2), 1-5.

Sudihartinih, Eyus, Mimi Nur Hajizah, dan Marzuki. 2021. *Penggunaan Teknologi*

Digital pada Perkuliahan Matematika Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa. Suska Journal of Mathematics Education Vol. 7, No. 1, 2021.

Sudihartinih, E., & Wahyudin, W. (2019). Pembelajaran Berbasis Digital: Studi Penggunaan Geogebra Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Tatsqif* , 17 (1), 87-103. <https://doi.org/10.20414/jtq.v17i1.944>

Sulistiyawati, W, Sholikhin, R, Septi, D & Listiawan, T. 2021. *Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika.* Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 15 No 1

Yanuar, Y. 2019 . *5 Kebijakan Mendikbud Nadiem untuk Kembangkan Pendidikan.*