Jurnal Elementary
Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar
ISSN 2614-5596
http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary
Vol. 8 No. 2 Juni 2025, hal. 58-63

Inovasi Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Berbasis Android di SD/MI

Nurlaela[1], Lukman[2], M. Firman Ramadhan [3], Junaidin [4]
[1,2,3,4]Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, nurlaela94@guru.sd.belajar.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 13-05-2025
Disetujui: 22-05-2025

Kata Kunci:

Anroid
Bilangan Bulat
Canva
Medi Pembelajaran
kompatibel

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk materi operasi hitung bilangan bulat pada siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan yang dikemukakan oleh Hoge, Tondora, dan Marrelli, yang terdiri dari tujuh tahap utama: (1) Menetapkan Tujuan, meliputi analisis kebutuhan dan penetapan tujuan pengembangan media pembelajaran; (2) Mencari Dukungan Teknis, memilih perangkat lunak yang tepat seperti Canva, iSpring Suite 10, dan Website 2 APK untuk konversi media ke format kompatibel Android; (3) Mengembangkan dan Mengimplementasikan Rencana Komunikasi dan Pendidikan, memastikan kolaborasi dengan ahli media dan materi untuk menyesuaikan konten dengan standar pendidikan; (4) Perencanaan Metode, mencakup pembuatan storyboard, pemilihan materi, dan desain antarmuka aplikasi; (5) Mengidentifikasi dan Menyusun Model, membangun dan menyempurnakan prototipe berdasarkan masukan dari ahli; (6) Mengaplikasikan Model, melakukan uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengevaluasi efektivitas serta pengalaman pengguna; dan (7) Evaluasi dan Perbaikan Model, memperbaiki media berdasarkan umpan balik pengguna dan data kinerja. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 45 Mataram selama semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, dengan melibatkan siswa kelas I dan IV. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik berdasarkan penilaian ahli, dengan skor rata-rata untuk aspek kelayakan konten sebesar 4,6 ('Sangat Baik'), desain media 4,5 ('Sangat Baik'), dan fungsionalitas teknis 4,7 ('Sangat Baik'). Uji coba pada kelompok kecil (10 siswa) menunjukkan skor kelayakan rata-rata 89,5%, sedangkan uji coba pada kelompok besar (20 siswa) mencapai 91,75%, keduanya termasuk kategori 'Sangat Layak'. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Android ini sangat efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika, sehingga layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di SD/MI.

Abstract: *This research aimed to develop an Android-based learning media for teaching integer arithmetic operations to elementary and primary school (SD/MI) students. The study employed a research and development (R&D) approach, adopting the model proposed by Hoge, Tondora, and Marrelli, which consists of seven systematic stages: (1) Defining Objectives, including a thorough needs analysis and goal setting for the learning media; (2) Securing Technical Support, which involved selecting appropriate software, including Canva, iSpring Suite 10, and Website 2 APK, to convert the media into an Android-compatible format; (3) Developing and Implementing Communication and Education Plans, ensuring collaboration with media and subject matter experts to align content with educational standards; (4) Planning the Methodology, including storyboard creation, material selection, and interface design; (5) Identifying and Creating the Model, building and refining prototypes based on expert feedback; (6) Applying the Model, conducting small and large group trials to evaluate effectiveness and user experience; and (7) Evaluating and Refining the Model, improving the media based on user feedback and performance data. The study was conducted at SD Negeri 45 Mataram during the first semester of the 2024/2025 academic year, involving first and fourth-grade students. Data were collected through observations, questionnaires, interviews, and documentation, with both qualitative and quantitative analysis. The results indicated that the developed learning media received high ratings across multiple aspects: content quality (average score 4.6, categorized as 'Excellent'), media design (average score 4.5, 'Excellent'), and technical functionality (average score 4.7, 'Excellent'). Small group trials with 10 students yielded an average feasibility score of 89.5%, while large group trials with 20 students reached 91.75%, both categorized as 'Highly Feasible'. These findings suggest that the developed Android-based learning media is highly effective in enhancing student motivation, understanding, and engagement in mathematics learning, making it a valuable tool for elementary education.*

https://doi.org/10.31764/elementary.v8i2.31643
This is an open access article under the CC–BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha yang berkelanjutan untuk membina dan mengembangkan karakter manusia secara menyeluruh, mencakup aspek jasmani dan rohani (Elihami, 2018). Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk sikap, perilaku, dan keterampilan hidup seseorang secara bertahap (Indy, 2019). Menurut (Nur Shaumi, 2015), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam upaya mencapai kedewasaan melalui pengajaran dan pelatihan. Dengan demikian, pendidikan memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas hidup manusia dan menjadi dasar bagi perkembangan sosial, ekonomi, serta budaya suatu bangsa.

Komponen utama dalam sebuah proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran yang ada disekolah dasar pastinya akan ada beberapa komponen penting, Dimana komponen ini memiliki pengaruh sangat besar dalam proses pembelajaran, komponen utama ini adalah penggunaan model pembelajaran dan media pembelajaran (Anggraeni et al., 2024). Pembelajaran, sebagai salah satu komponen utama pendidikan, dapat dipahami sebagai upaya untuk memengaruhi aspek emosional, intelektual, dan spiritual seseorang sehingga mereka terdorong untuk belajar secara sukarela (Sitepu, 2021). Melalui proses ini, terjadi pengembangan moral, aktivitas, dan kreativitas peserta didik yang diperoleh melalui interaksi dan pengalaman belajar yang beragam. (Hanipah et al., 2022) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan belajar yang optimal untuk mendorong terjadinya proses belajar. Ini mencakup berbagai strategi untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan peserta didik. (Rajagukguk et al., 2021) menambahkan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu desain atau rancangan yang bertujuan untuk membuat siswa belajar secara efektif.

Belajar adalah proses yang menghasilkan perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan (Arifin, 2017). Proses belajar tidak mengenal batas ruang atau waktu, dan dapat terjadi kapan saja dan di mana saja (Junaidi, 2019). Belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas atau melalui buku, tetapi juga melalui berbagai pengalaman hidup, baik positif maupun negative (Mahfud & Wulansari, 2018). Dalam konteks ini, setiap individu memiliki kesempatan untuk belajar dari berbagai situasi, baik melalui interaksi sosial, observasi lingkungan, maupun refleksi pribadi. Dalam ajaran Islam, menuntut ilmu adalah kewajiban yang berlangsung dari lahir hingga akhir hayat, yang bertujuan untuk memperluas wawasan, memperdalam pemahaman, dan meningkatkan kualitas hidup (Maulidina et al., 2024).

Pentingnya ilmu pengetahuan juga ditegaskan dalam banyak budaya, termasuk dalam ajaran Islam. Dalam Al-Qur'an, Surah Al-Mujadilah ayat 11, disebutkan bahwa Allah akan meninggikan derajat orang-orang beriman dan berilmu pengetahuan, menunjukkan penghargaan tinggi terhadap ilmu dan pembelajaran.

Matematika, sebagai salah satu disiplin ilmu, dipandang sebagai aktivitas manusia yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata (Nursyeli & Puspitasari, 2021). (Sukma Anggreini et al., 2023) menyatakan bahwa matematika adalah hasil dari aktivitas manusia yang dapat dirasakan secara objektif melalui berbagai objek matematis. (Chyntia Yesaya et al., 2023) menambahkan bahwa matematika adalah aktivitas insani (*human activities*) yang harus selalu dikaitkan dengan realitas kehidupan. Proses belajar matematika melibatkan matematisasi, yaitu proses pengalihan dari dunia nyata ke dalam simbol-simbol matematika (matematisasi horizontal) dan pengembangan strategi penyelesaian masalah dalam konteks matematis yang lebih abstrak (matematisasi vertikal) (Nur & Palobo, 2017).

Dalam konteks pembelajaran matematika, operasi hitung bilangan bulat merupakan materi dasar yang mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan positif, nol, dan bilangan negatif (Saputri, 2018). Pemahaman yang baik tentang operasi hitung ini sangat penting karena menjadi dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memperlancar proses belajar mengajar. (Husna & Supriyadi, 2023) mendefinisikan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan secara efisien dan efektif. (Pangastuti, 2019) menambahkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian, media pembelajaran bukan hanya alat fisik, tetapi juga mencakup berbagai strategi untuk mengoptimalkan proses belajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, platform Android telah menjadi salah satu sistem operasi yang paling banyak digunakan pada perangkat pintar seperti smartphone. Media pembelajaran menunjukan hasil yang sangat significant terhadap hasil belajar anak (Pradnyana, 2024). Dengan dukungan berbagai perangkat lunak seperti Android Studio, Eclipse, Xamarin, dan Unity, pengembang aplikasi memiliki banyak pilihan untuk menciptakan aplikasi pendidikan yang inovatif. Di era digital ini, banyak siswa yang sudah menggunakan smartphone, namun belum sepenuhnya memanfaatkannya untuk belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis Android

dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi dan kualitas belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Matematika untuk siswa SD/MI. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikemukakan oleh Hoge, Tondora, & Marrelli, yang mencakup tujuh langkah utama dalam proses pengembangan, yaitu:

a. Menetapkan Tujuan (*Defining the Objectives*), yaitu menentukan tujuan pengembangan media pembelajaran, termasuk analisis kebutuhan dan karakteristik pengguna.
b. Mencari Dukungan Sponsor (*Obtain the Support of a Sponsor*), memperoleh dukungan teknis dan perangkat lunak yang diperlukan untuk pengembangan produk.
c. Mengembangkan dan Mengimplementasikan Komunikasi dan Rencana Pendidikan (*Develop and Implement a Communication and Education Plan*) adalah membangun komunikasi dengan ahli media dan materi untuk memastikan kualitas produk.
d. Perencanaan Metode (*Plan the Methodology*) yaitu merancang metode pengembangan, termasuk storyboard dan struktur materi.
e. Mengidentifikasi Model dan Menyusun Model (*Identify the Model and Create the Model*) dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan menyusun prototipe produk.
f. Mengaplikasikan Model (*Apply the Model*), melakukan uji coba produk untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks pembelajaran.
g. Evaluasi dan Perbaikan Model (*Evaluate and Update the Model*) dengan melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba untuk menghasilkan produk akhir yang siap digunakan.
h. Produk akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Android yang dapat diinstal di perangkat siswa untuk mendukung pembelajaran operasi hitung bilangan bulat.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 45 Mataram, khususnya di kelas I dan IV, pada semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025, yaitu pada bulan September 2024. Lokasi ini dipilih karena relevan dengan karakteristik pengguna media pembelajaran yang dikembangkan.

3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini mengikuti tujuh tahap pengembangan produk berdasarkan model Hoge, Tondora, & Marrelli, yang diadaptasi untuk konteks pengembangan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Menetapkan Tujuan, menentukan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis Android, yaitu untuk meningkatkan motivasi dan kualitas pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat untuk siswa SD/MI.
b. Mencari Dukungan Sponsor, mencari dukungan teknis dalam bentuk perangkat lunak pengembangan seperti Canva, iSpring Suite 10, dan Website 2 APK untuk mengonversi media ke format yang kompatibel dengan perangkat Android.
c. Mengembangkan dan Mengimplementasikan Komunikasi dan Rencana Pendidikan, melakukan konsultasi dengan ahli media dan ahli materi untuk menyusun desain pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
d. Perencanaan Metode, menyusun storyboard, memilih materi, dan menentukan desain antarmuka aplikasi yang menarik dan mudah digunakan siswa.
e. Mengidentifikasi Model dan Menyusun Mode, menyusun prototipe aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan masukan dari ahli.
f. Mengaplikasikan model, melakukan uji coba produk pada siswa kelas I dan IV untuk mengukur efektivitas dan respon terhadap produk.
g. Evaluasi dan Perbaikan Model, memperbaiki produk berdasarkan masukan dari pengguna dan ahli untuk menghasilkan produk akhir yang siap digunakan.

4. Metode Pengumpulan Data

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa metode berikut:

a. Observasi dengan cara mengamati penggunaan media pembelajaran pada siswa kelas I dan IV di SD Negeri 45 Mataram untuk mengetahui tingkat keterlibatan dan interaksi siswa dengan media yang dikembangkan.
b. Menyebarkan kuesioner kepada siswa dan guru untuk mengukur tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran.
c. Melakukan wawancara dengan guru untuk memperoleh data kualitatif mengenai pengalaman menggunakan media pembelajaran berbasis Android.
d. Mengumpulkan foto, video, dan catatan proses pengembangan serta pelaksanaan uji coba untuk mendukung analisis data.

5. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menilai efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket akan dianalisis menggunakan statistik

deskriptif untuk melihat kecenderungan dan persepsi pengguna terhadap produk.

Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang inovatif, mudah digunakan, dan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Matematika, khususnya pada operasi hitung bilangan bulat.

Tabel 1.
Kriteria Skor yang Digunakan Dalam Memberikan Penilaian Pada Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Untuk menentukan hasil presentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungan

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan : P = Angka persentase atau skor penilaian
f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
N = Jumlah Frekuensi/skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

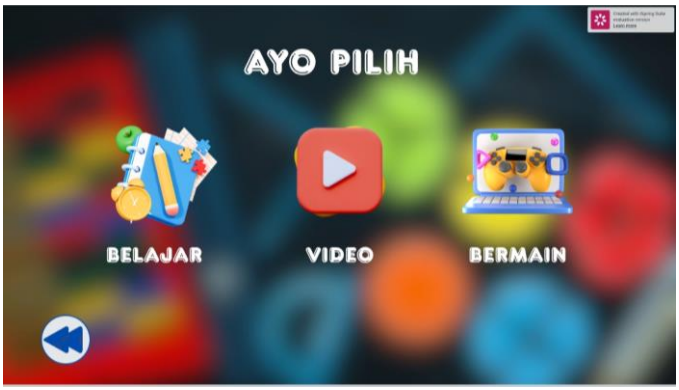
1. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android

Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dievaluasi melalui kombinasi validasi ahli dan uji coba pengguna. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru matematika yang menilai aspek konten, desain, dan fungsionalitas teknis aplikasi. Kriteria evaluasi meliputi keakuratan konten, desain antarmuka pengguna, kemudahan navigasi, dan stabilitas teknis.

Berdasarkan hasil validasi, aplikasi ini memperoleh skor rata-rata sebagai berikut:

1. Kelayakan Konten: 4,6 (Sangat Baik)
2. Kelayakan Media: 4,5 (Sangat Baik)
3. Kelayakan Teknis: 4,7 (Sangat Baik)

Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar. Para ahli menyoroti bahwa konten aplikasi sudah sesuai dengan kurikulum, desainnya menarik dan mudah digunakan siswa, serta kinerja teknisnya stabil pada berbagai perangkat Android.



Gambar 1. Tampilan Halaman Awal Aplikasi

1. Pengaplikasian Model

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis android dilakukan pada peserta didik dari kelas IV SDN 45 Mataram Tentang Pengaplikasian dalam dua tahap yakni uji kelompok kecil (uji coba terbatas) dan uji kelompok besar (uji coba luas). Menghitung respon peserta didik.

a. Data Hasil Penelitian Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil 10 orang peserta didik dari kelas I sebagai responden. Peserta didik yang dipilih secara acak. Peserta didik sebagai responden diberikan produk media pembelajaran berbasis android untuk dicoba. Setelah responden selesai melihat mencoba media pembelajaran berbasis android tersebut, peserta didik dimintai memberikan penilaian menggunakan angket. Hasil penilaian responden kelompok kecil nampak pada Tabel 2.

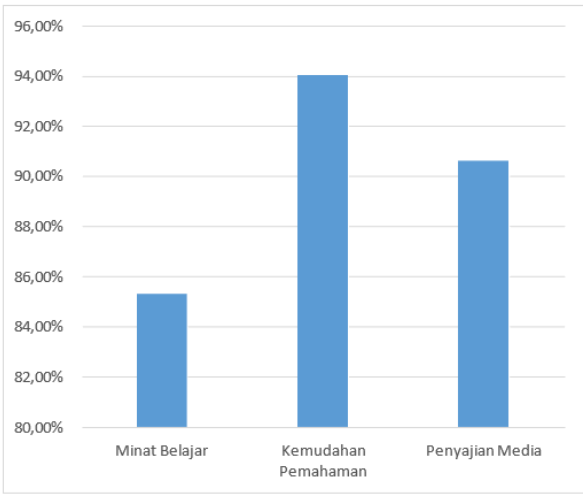
Tabel 2.
Data Hasil Pengaplikasian terhadap Peserta Didik (Kelompok Kecil)

Aspek Penilaian	X Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Minat Belajar	128	150	85,3%	**Sangat Layak**
Kemudahan Pemahaman	94	100	94%	**Sangat Layak**
Penyajian Media	136	150	90,6%	**Sangat Layak**
Jumlah	358	400	89,5%	**Sangat Layak**

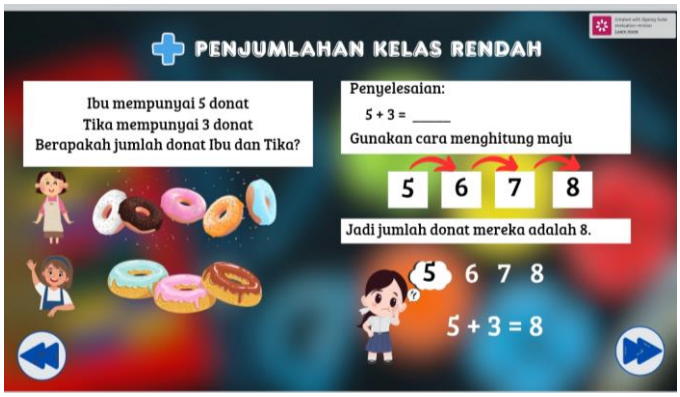
Berdasarkan hasil validasi penilaian pengaplikasian pada peserta didik diperoleh pada aspek minat belajar memperoleh jumlah 128 dengan skor maksimal 150 persentase 85,3%, aspek kemudahan pemahaman memperoleh jumlah 94 dengan skor maksimal 100 persentase 94 %, aspek penyajian media memperoleh jumlah 136 dengan skor maksimal 150 persentase 90,6%,. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 89,5%, dengan kategori sangat layak dari jumlah 358, dengan skor maksimal 400. Hal tersebut diperkuat

dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan.
Hasil data penilaian peserta didik selain disajikan dalam bentuk tabel, juga dalam bentuk grafik sebagai berikut.

2. Presentase Penialaian Peserta Didik



Gambar 2. Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik (Kelompok Kecil)



Gambar 3. Tanpilan Aplikasi Kelas Rendah

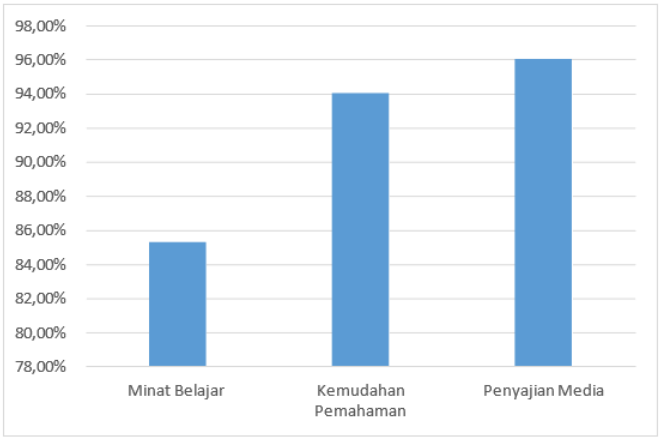
2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok dilakukan dengan mengambil 20 orang peserta didik dari kelas I sebagai responden. Peserta didik yang dipilih secara acak. Peserta didik sebagai responden diberikan produk media pembelajaran berbasis android untuk dicoba. Setelah responden selesai melihat mencoba media pembelajaran berbasis android tersebut, peserta didik dimintai memberikan penilaian menggunakan angket. Hasil penilaian responden kelompok besar nampak pada Tabel 3.

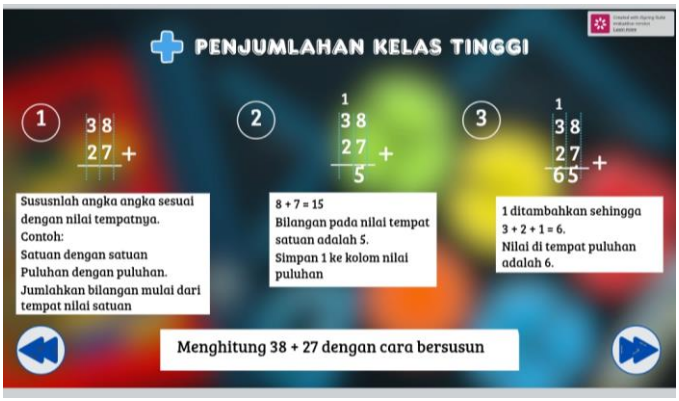
Tabel 3.
Data Hasil Pengaplikasian terhadap Peserta Didik (Kelompok Besar)

Aspek Penilaian	X Per Aspek	Skor Maksimal	Skor (%)	Kategori
Minat Belajar	256	300	85,3%	**Sangat Layak**
Kemudahan Pemahaman	188	200	94%	**Sangat Layak**
Penyajian Media	290	300	96%	**Sangat Layak**
Jumlah	734	800	91,75%	**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil validasi penilaian pengaplikasian pada peserta didik diperoleh pada aspek minat belajar memperoleh jumlah 256 dengan skor maksimal 3000 persentase 85,3%, aspek kemudahan pemahaman memperoleh jumlah 188 dengan skor maksimal 200 persentase 94 %, aspek penyajian media memperoleh jumlah 290 dengan skor maksimal 300 persentase 96%,. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 91,75%, dengan kategori sangat layak dari jumlah 734, dengan skor maksimal 800.
Hasil data penilaian peserta didik selain disajikan dalam bentuk tabel, juga dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 4. Grafik Hasil Penilaian Peserta Didik (Kelompok Besar)



Gambar 5. Tanpilan Aplikasi Kelas Rendah

C. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk materi bangun ruang sisi datar menggunakan model Hoge, Tondora, & Marrelli telah berhasil menghasilkan aplikasi yang efektif dan layak untuk digunakan. Proses pengembangan meliputi penetapan tujuan, pencarian dukungan software, komunikasi dengan para ahli, perencanaan metode, identifikasi model, pengaplikasian, serta evaluasi dan perbaikan produk, dengan hasil akhir berupa aplikasi berbentuk file *.apk yang dikembangkan menggunakan Canva, Ispiring Suite 10, dan Website 2 APK.

Berdasarkan penilaian, aplikasi ini memperoleh kategori "Sangat Baik" dari ahli media dan materi dengan skor 46 (92%), serta dari guru dalam kelompok kecil dan besar dengan skor rata-rata masing-masing 64,67 (92,3%) dan 64,4 (92,28%). Respon peserta didik juga sangat positif, dengan rata-rata skor 35,8 (89,5%) pada kelompok kecil dan 36,7 (91,75%) pada kelompok besar, menunjukkan bahwa media ini sangat layak sebagai alat bantu pembelajaran matematika di SD/MI. Untuk meningkatkan efektivitas aplikasi ini, disarankan untuk terus memperbarui konten, menambahkan fitur interaktif, dan mempertimbangkan masukan dari pengguna untuk memastikan aplikasi tetap relevan dan menarik bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Anggraeni, M. N., Ansori, I., & Saptarini, A. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantukan Media Diorama Pada Topik Konsep Siklus Daur Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Krapyak. *Jurnal Elementary*, *7*(2), 58–64. https://doi.org/10.31764/elementary.v7i2.549

Arifin, H. Z. (2017). Perubahan Perkembangan Perilaku Manusia Karena Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, *2*(1), 53–79.

Chyntia Yesaya, M., Persulessy, S. I., Ambon, P. N., Elektro, J. T., & Korespondensi, P. (2023). SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Penggunaan Game (Wordwall) Dalam Mata Kuliah Matematika Informatika Bagi Mahasiswa Jurusan Teknik Elektro. *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *1*(1), 11–17.

Elihami. (2018). PENERAPAN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MEMBENTUK KARAKTER PRIBADI YANG ISLAMI Elihami Elihami Abdullah Syahid A . Pendahuluan Pendidikan Agama Islam sebagai suatu proses ikhtiyariyah mengandung ciri dan watak khusus , yaitu proses penanaman ,. *Jurnal Edumaspul*, *2*, 79–96.

Hanipah, A. D., Amalia, T. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Jurnal sosial humaniora dan pendidikan. *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *2*(3), 41–51.

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Indy, R. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, *12*(4), 1–18.

Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurna;l Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, *3*(14), 12.

Mahfud, M. N., & Wulansari, A. (2018). Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan. *Penggunaan Gadget Untuk Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif*, 58–63.

Maulidina, N., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2024). Membangun Motivasi Ibu Rumah Tangga : Partisipasi dalam Kegiatan Pengajian di Masjid As-Syukur Desa Grujugan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan. *BEKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(1), 32–42.

Nur, A. S., & Palobo, M. (2017). Pemecahan Masalah Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(1), 10–17. https://doi.org/10.46244/visipena.v1i2.26

Nur Shaumi, A. (2015). Pendidikan Kecakapan Hidup (LifeSkill) dalam Pembelajaran Sains di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *2*(2), 240–252.

Nursyeli, F., & Puspitasari, N. (2021). Studi Etnomatematika pada Candi Cangkuang Leles Garut Jawa Barat. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *1*(2), 327–338. https://doi.org/10.31980/plusminus.v1i2.905

Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, *1*(1), 50–59. https://doi.org/10.15642/jeced.v1i1.496

Pradnyana, P. B. (2024). Pelaksanaan PDK (Pembelajaran Daring Kalaboratif) Itp Markandeya Bali Dengan Stkip Sinar Pancasila Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Tahun 2023. *Jurnal Elementary:Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, *7*(1), 14. https://doi.org/10.31764/elementary.v7i1.20606

Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 14–22.

Saputri, J. P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Melalui Media Kartu Bilangan Pada Kelas V Di Sdn 24 Temmalebba Kec. Bara Kota Palopo. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, *1*(2), 127–138. https://doi.org/10.24256/pijies.v1i2.400

Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, *1*(1), 242–248. https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195

Sukma Anggreini, I., Muhyi, M., & Ketut, I. (2023). Hakikat Ilmu Dan Pengetahuan Dalam Kajian Filsafat Ilmu. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(17), 396–402.