
**PENGUNAAN GAME-BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA
OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT PADA SISWA KELAS V SD N 02
PALEMBANG)**

Novia Maya Dewi¹⁾, Dwi Cahaya Nurani²⁾, Ruri Tria Astika³⁾

^{1,2}Prodi PGSD, FKIP Universitas Sriwijaya, Jalan Sriwijaya Kampus KM 5,5 Palembang
Korespondensi. E-mail: dwicahayanurani@fkip.unsri.ac.id

Abstrak

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat, melalui penerapan model Game-Based Learning (GBL). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas V.b SD Negeri 02 Palembang dengan jumlah peserta didik sebanyak 35 orang. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis untuk mengukur kemampuan berpikir kritis, observasi untuk mengamati aktivitas siswa, wawancara untuk memperoleh informasi mendalam, dan dokumentasi untuk mendukung data lainnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa.

Nilai rata-rata siswa meningkat dari 44,8 pada tahap pratindakan menjadi 72,5 pada siklus I, dan mencapai 85,3 pada siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan belajar meningkat dari 14,3% menjadi 71,4%, dan akhirnya mencapai 94,3%. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan Game-Based Learning secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika di jenjang sekolah dasar.

Kata Kunci : Berpikir Kritis, Game-Based Learning, Matematika, Operasi Bilangan Bulat, Sekolah Dasar

***Implementing Game-Based Learning to Enhance Critical Thinking Skills in Teaching Integer
Arithmetic to Fifth Grade Students at SDN 02 Palembang.***

Abstract

Abstract: This study aims to improve students' critical thinking skills in mathematics learning, particularly in the topic of integer operations, through the implementation of the Game-Based Learning (GBL) model. This Classroom Action Research (CAR) was conducted in two cycles in class V.b of SD Negeri 02 Palembang, involving 35 students. Each cycle consisted of the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through written tests to assess critical thinking skills, observations to monitor student activities, interviews to obtain in-depth information, and documentation to support other data. The results indicated a significant improvement in student learning outcomes. The average score increased from 44.8 in the pre-action stage to 72.5 in the first cycle, and reached 85.3 in the second cycle.

Furthermore, the percentage of students achieving mastery improved from 14.3% to 71.4%, and finally to 94.3%. These findings demonstrate that the use of Game-Based Learning is effective in enhancing students' critical thinking skills in mathematics learning at the elementary school level. This innovative approach not only engages students but also fosters a deeper understanding of mathematical concepts. As a result, educators are encouraged to integrate Game-Based Learning techniques into their curricula to further support student development and achievement.

Keywords: Critical Thinking, Game-Based Learning, Mathematics, Integer Operations, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pendidikan pada abad ke-21 menuntut adanya transformasi besar dalam pendekatan pembelajaran. Peserta didik tidak lagi cukup dibekali dengan kemampuan menghafal, tetapi juga harus mampu berpikir kritis, kreatif, dan solutif dalam menghadapi berbagai persoalan kehidupan. Dalam kerangka ini, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu keterampilan kunci yang wajib dikembangkan sejak dini. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi secara objektif, mengevaluasi argumen, serta menarik kesimpulan yang logis dan relevan terhadap situasi yang dihadapi. Menurut Nugroho dan Riyadi (2018), berpikir kritis merupakan kemampuan penting dalam pengambilan keputusan berdasarkan data dan logika, yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan abad 21. Sejalan dengan itu, Zubaidah (2016) menjelaskan bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan membuat inferensi dari informasi yang diperoleh untuk memecahkan masalah secara efektif.

Dalam lingkup pembelajaran Matematika, kemampuan berpikir kritis menjadi komponen utama yang harus terintegrasi dalam setiap proses pengajaran. Matematika bukan sekadar menghitung, tetapi melibatkan pemahaman konsep, penalaran logis, pemecahan masalah, serta kemampuan mengevaluasi hasil kerja. Hal ini diperkuat oleh pendapat Surya dan Putri (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika harus dirancang untuk mendorong siswa dalam berpikir kritis dan kreatif, karena matematika merupakan alat untuk melatih kemampuan bernalar dan memecahkan masalah secara sistematis.

Salah satu materi dasar yang penting dan sering menjadi sumber kesulitan bagi siswa adalah operasi hitung bilangan bulat. Konsep bilangan bulat tidak hanya abstrak tetapi juga menuntut siswa untuk memahami perbedaan nilai, arah, dan fungsi operasi pada angka positif maupun negatif. Jika tidak ditangani dengan pendekatan yang sesuai, materi ini cenderung menyebabkan

miskonsepsi dan melemahkan motivasi belajar siswa.

Observasi awal yang dilakukan di kelas V.b SD Negeri 02 Palembang menunjukkan rendahnya capaian siswa dalam memahami operasi bilangan bulat. Berdasarkan hasil pretest, diketahui bahwa dari 35 siswa, hanya 5 siswa (14,3%) yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, dengan rata-rata klasikal hanya mencapai 44,8. Sebagian besar siswa menyelesaikan soal dengan mengandalkan hafalan tanpa memahami konteks atau alasan di balik langkah penyelesaian. Hal ini sejalan dengan pendapat Bransford, Brown, dan Cocking (2000), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang tidak bermakna akan berdampak pada rendahnya transfer pengetahuan ke situasi baru, karena siswa hanya menghafal tanpa memahami struktur mendasar dari materi yang dipelajari.

Selain itu, metode pembelajaran yang digunakan masih berpusat pada guru (teacher-centered) dan minim interaksi, sehingga tidak memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses berpikir dan bertanya secara mendalam. Vygotsky (1978) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran, di mana siswa belajar lebih efektif melalui kolaborasi dan diskusi dalam zona perkembangan proksimal mereka.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan mampu memfasilitasi pengembangan kemampuan berpikir kritis secara terstruktur. Salah satu pendekatan yang relevan dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar dan tuntutan pembelajaran saat ini adalah Game-Based Learning (GBL). GBL merupakan strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan ke dalam proses belajar, dengan tujuan menciptakan suasana yang interaktif dan menantang, sekaligus menguatkan. Aspek kognitif dan afektif siswa. Menurut Prensky, permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, memperdalam pemahaman konsep, dan membangun strategi berpikir yang sistematis.

Senada dengan itu, menurut Kiili (2005), pembelajaran berbasis permainan memberikan lingkungan yang aman bagi siswa untuk bereksperimen, membuat kesalahan, dan mengembangkan solusi kreatif terhadap masalah yang kompleks. Penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas GBL dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika. Paulina et al. menemukan bahwa penggunaan GBL secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar serta mendorong kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar. Dalam studi lain, Meitriani et al. mengungkapkan bahwa pembelajaran bilangan bulat yang dikombinasikan dengan permainan edukatif memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dan membangun rasa percaya diri dalam menyelesaikan soal-soal Matematika.

Melalui penelitian tindakan kelas ini, GBL diimplementasikan melalui permainan "Bilangan Petualangan" yang didesain dengan tantangan-tantangan operasional berbasis level. Permainan tersebut bukan hanya menghadirkan aspek hiburan, tetapi juga mengaktifkan proses berpikir kritis dengan menyajikan soal-soal kontekstual yang menuntut strategi, pemahaman konsep, dan kerja sama antar siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan pada siklus I dan II. Pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 72,5 dengan 71,4% siswa tuntas. Kemudian pada siklus II, rata-rata naik menjadi 85,3 dengan 94,3% siswa mencapai ketuntasan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan Game-Based Learning memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya pada materi operasi bilangan bulat di Sekolah Dasar. Pendekatan ini tidak hanya merangsang partisipasi aktif, tetapi juga memperkuat integrasi antara kesenangan dalam belajar dan pencapaian kompetensi akademik yang lebih optimal.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis kualitatif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD Negeri 02 Palembang melalui penerapan model Game-Based

Learning (GBL) dalam pembelajaran Matematika, khususnya pada materi operasi hitung bilangan bulat. Desain penelitian mengikuti model spiral dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahap berulang dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana masing-masing siklus terdiri atas dua kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, yakni dari 16 April 2025 hingga 17 Mei 2025.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V.b SD Negeri 02 Palembang, berjumlah 35 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan, serta guru kelas yang menjadi mitra kolaboratif dalam pelaksanaan tindakan. Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama, yaitu:

- 1) Tes tertulis (pre-test dan post-test) untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa.
- 2) Observasi, menggunakan lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Wawancara, dilakukan terhadap guru kelas untuk memperoleh informasi reflektif dan mendalam.
- 4) Dokumentasi, berupa foto kegiatan, arsip hasil belajar, dan jurnal refleksi.

Instrumen penelitian mencakup soal berpikir kritis, lembar observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Validitas data diperoleh melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber, serta validitas isi yang diperoleh melalui kajian ahli (expert judgment). Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Untuk data kualitatif, digunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sedangkan untuk data kuantitatif, digunakan analisis deskriptif-komparatif untuk melihat peningkatan kemampuan berpikir kritis dari siklus ke siklus. Indikator keberhasilan tindakan ditentukan melalui tercapainya ketuntasan klasikal minimal 85% siswa dengan nilai 2 KKM (70), serta peningkatan aktivitas berpikir kritis secara nyata dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan tes awal (pretest), observasi proses pembelajaran, dan wawancara dengan guru kelas. Hasil kegiatan belajar tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi bilangan hitung bulat tergolong masih rendah. Sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 0. Data kemampuan awal siswa dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. *Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa (Pratindakan)*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
0-20	3	8,6
21-40	12	34,3
41-60	15	42,9
61-80	4	11,4
81-100	1	2,8
Jumlah	35	100

Rata-rata Klasikal: **44,8**

Ketuntasan Klasikal: **14,3%**

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa hanya 5 siswa (14,3) yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 30 siswa (85,7%) lainnya belum mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah, baik dari segi nilai maupun dari partisipasi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melaksanakan tindakan pada siklus I dengan menerapkan model Game-Based Learning menggunakan media permainan "Bilangan Petualangan". Hasil post-test pada siklus I dapat dilihat pada Tabel II berikut:

Tabel 2. *Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus I*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
0-40	3	5,7
41-60	8	22,9
61-80	14	40,0
81-100	11	31,4
Jumlah	35	100

Rata-rata Klasikal: **72,5**

Ketuntasan Klasikal: **71,4%**

Berdasarkan Tabel 2 diatas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan pratindakan. Siswa yang mencapai nilai 270 meningkat menjadi 25 orang (28,6%) yang belum tuntas, sehingga dilakukan tindakan lanjutan pada siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilakukan dengan jumlah perbaikan, seperti penambahan tingkat kesulitan dalam permainan, refleksi kelompok, dan diskusi terarah untuk mendorong argumentasi kritis. Hasil post-test pada siklus II disajikan Tabel 3:

Tabel 3. *Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Siklus II*

Interval	Frekuensi	Persentase (%)
41-60	2	5,7
61-80	7	20,0
81-100	26	74,3
Jumlah	35	100

Rata-rata Klasikal: **85,3**

Ketuntasan Klasikal: **94,3%**

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa peningkatan hasil belajar pada siswa siklus II cukup signifikan. Sebanyak 33 siswa (94,3%) telah mencapai nilai diatas KKM. Rata-rata kelas juga meningkat dari 72,5 menjadi 85,3. Ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi, yaitu minimal 85% siswa mencapai nilai 270.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, baik dari segi pencapaian nilai maupun aktivitas berpikir selama proses pembelajaran.

Data yang diperoleh dari tahap pratindakan, siklus I, dan siklus II dianalisis secara menyeluruh untuk menilai efektivitas penerapan model Game-Based Learning (GBL) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Matematika materi operasi hitung bilangan bulat.

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa sebelum tindakan dilakukan, sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, sebagaimana terlihat dari rendahnya nilai pretest. Pada tahap pratindakan, hanya 5 dari 35

siswa (14,3%) yang berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Nilai rata-rata kelas pun hanya mencapai 44,8. Hasil ini mencerminkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah.

Menurut Ennis (1996), berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk berpikir secara masuk akal dan reflektif yang berorientasi pada pengambilan keputusan. Dalam konteks ini, rendahnya hasil pratindakan menunjukkan bahwa siswa belum mampu secara optimal menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan soal matematika. Secara lengkap, perkembangan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Secara lengkap, perkembangan nilai siswa dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4: *Perkembangan Nilai Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*

Keterangan	Pratin dakan	Siklus I	Siklus II	Siklus II
Nilai Tertinggi	82	96	100	100
Nilai Terendah	18	32	60	56
Rata-rata Kelas	44,8	72,5	85,3	85,3
Ketuntasan Klasikal	14,3%	71,4%	94,3%	94,3%

Peningkatan yang signifikan terlihat setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I. Rata-rata nilai meningkat menjadi 72,5 dan jumlah siswa yang mencapai nilai 270 juga naik menjadi 25 siswa (71,4%). Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan GBL melalui permainan “Bilangan Petualangan” mulai memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa.

Pendapat ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Prensky (2001), yang menyatakan bahwa integrasi elemen permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa secara aktif, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Namun demikian, masih terdapat 10 siswa (28,6%) yang belum mencapai KKM, sehingga tindakan perlu dilanjutkan ke siklus II. Beberapa kendala pada siklus I di antaranya adalah kurang optimalnya pemanfaatan waktu dalam bermain sambil belajar, kurangnya refleksi mendalam, dan terbatasnya diskusi antar siswa dalam memecahkan permasalahan kontekstual yang disajikan dalam permainan.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, siklus II dilaksanakan dengan sejumlah perbaikan seperti peningkatan tingkat kesulitan tantangan dalam permainan, penguatan sesi refleksi kelompok, dan pengorganisasian diskusi terarah untuk mendorong kemampuan berpikir kritis yang lebih mendalam. Hasilnya, pada siklus II terjadi lonjakan positif. Sebanyak 33 dari 35 siswa (94,3%) mencapai nilai di atas KKM, dan nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 85,3.

Peningkatan ini terjadi seiring dengan semakin efektifnya penerapan model Game-Based Learning. Siswa menjadi lebih aktif dalam menganalisis soal, membuat keputusan, dan bekerja sama dalam kelompok. Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan dan menantang secara langsung mendorong keterlibatan emosional dan intelektual siswa.

Menurut Piaget (1970), pembelajaran aktif yang melibatkan interaksi dengan lingkungan dapat mendorong perkembangan kognitif secara optimal. Dengan pendekatan GBL, siswa tidak hanya menghafal konsep tetapi mengonstruksi pengetahuan melalui pengalaman belajar yang nyata.

Secara keseluruhan, model GBL terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa baik secara kognitif maupun afektif. Pencapaian nilai, keterlibatan dalam proses berpikir, dan diskusi kritis mengalami peningkatan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Indikator keberhasilan penelitian pun. Tercapai, yakni minimal 85% siswa mencapai nilai 270 dan menunjukkan peningkatan kualitas berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Paulina et al. (2021) menyatakan bahwa penerapan GBL dalam

pembelajaran matematika memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian pula, Meitriani et al. (2020) menyebutkan bahwa pembelajaran bilangan bulat yang terintegrasi dengan media permainan edukatif mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan soal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa implementasi model Game-Based Learning merupakan pendekatan yang efektif dan relevan dalam konteks pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, terutama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi operasi hitung bilangan bulat. Keberhasilan ini menjadi bukti penting bahwa integrasi pembelajaran inovatif dapat memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Game-Based Learning secara efektif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran Matematika pada materi operasi hitung bilangan bulat. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa dari siklus ke siklus.

Selain itu, GBL juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir dan pemecahan masalah. Dengan demikian, GBL dapat menjadi alternatif pendekatan pembelajaran yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, R., & Kurniawan, H. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Permainan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 33-41.
- Hasanah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Operasi

Matematika yang Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 171-180.

- Lozano, A. 5, & Canlas, R. J. B (2023). A Game-Based Learning Application to Help Learners to Practice Mathematical Patterns and Structures, *International Journal of Computing Sciences Research*, 7, 2212-2226
- Meitriani, N. P. W., Surya, L. M. de Suarjana, I. M. (2019). Pengaruh Media Permainan Edukatif terhadap Pemahaman Bilangan Bulat Siswa Sekolah Dasar. *Miniatur PGSD Undiksha*, 7(2), 1-10.
- Paulina, E., Sunarto, & Wahyuni, S. (2000), Game-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (JPSD)*, 6(3), 67-76.
- Purwanti, K. Y. & Putra, L. V. (2022). The Effectiveness of Game Based Learning Method with Perfect Number Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students, *Jurnal Pendidikan Dasar Nesantant*, 7(21) 45-53.
- Reychan, (2025), Pengaruh Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Biodik Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 11-24
- Siregar, R. Z., Pumomo, T. W. Nurmayani, & Sirait. A. P. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V di SD Negeri 106164 Sambirejo Timur T.A 2024 2025. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 55-63
- Wulandari, A. & Ramadhani, R. (2023), Pengembangan Media Game Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1).