

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam membangun suatu negara dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan abad 21 yang semakin kompleks dan dinamis. Di Indonesia upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan telah menjadi fokus utama dalam beberapa tahun terakhir dan salah satu gagasan menarik yang telah diluncurkan yaitu konsep kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah suatu pendekatan dalam sistem pendidikan yang diperkenalkan oleh pemerintah Indonesia untuk menjawab tuntutan perkembangan zaman, khususnya dalam konteks abad ke-21. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru untuk mengembangkan kurikulum sendiri sesuai dengan karakteristik, tantangan dan kebutuhan lokal.

Dalam kurikulum merdeka, literasi numerasi menjadi komponen penting dalam pembelajaran. Pendidikan literasi numerasi menjadi pondasi kuat bagi siswa dalam memahami, berkomunikasi, berpikir kritis, dan memecahkan masalah. Kurikulum merdeka mengharapkan agar siswa khususnya sekolah dasar mampu meningkatkan kompetensi dan mengembangkan ketrampilan literasi numerasi khususnya dalam hal literasi hitung. Literasi hitung sebagai bagian dari literasi numerasi yang fokus menekankan pada kemampuan dasar untuk melakukan operasi hitung, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Literasi hitung sebagai salah satu karakteristik utama pendidikan abad ke-21. Hal ini dilakukan untuk mencapai tujuan dalam rangka mewujudkan kebijakan kurikulum merdeka dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan serta peluang dalam era global.

Pembelajaran abad 21 mengarah pada perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat dari waktu ke waktu. Siswa harus mampu berpikir kritis, berinovasi, mahir menggunakan teknologi, serta mampu meningkatkan kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotoriknya (Rahayu, Iskandar, dkk., 2022; Sexcio & Dafit, 2022). Pembelajaran abad 21 menuntut siswa untuk berinovasi, memiliki kecakapan hidup dan menguasai teknologi informasi dan komunikasi. Tujuannya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran abad 21, antara lain mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kemajuan modern, mengasah keterampilan dan kemampuan siswa bersaing di era globalisasi (Aliftika & Utari, 2019; Widodo dkk., 2020).

Ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan teknologi ini sangat bermanfaat di semua bidang. Penggunaan teknologi dalam ilmu kependidikan akan meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang telah ada. Pembelajaran telah dikembangkan dengan berbagai inovasi yang berbeda sesuai dasar pemikiran Ki Hajar Dewantara, (2009:21) bahwa manusia dipengaruhi oleh kodrat alam dan kodrat zaman. Dimana Peran seorang guru dalam pembelajaran harus selalu mengikuti perkembangan zaman, tanpa meninggalkan nilai luhur budaya yang telah melekat di masyarakat. Hasil teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam bidang pendidikan (Nasution 2011:99). Guru harus dapat

memberikan pelayanan dalam pelajaran tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Pelayanan yang sangat diperlukan oleh siswa sehingga dapat menambah motivasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Azhar Arsyad, 2011: 4). Media pembelajaran dapat berupa perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*), pada komputer ataupun isi pesan yang disimpan dalam material, adapun perangkat keras meliputi peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada *audien*. Berbagai media pembelajaran yang diterapkan, contohnya proyektor *overhead*, proyektor film, *video tape recorder*, proyektor slide, proyektor *filmstrip* (Daryanto, 2013: 17). Berbagai macam media pembelajaran yang ada, dapat digunakan untuk membuat sumber belajar, salah satu penerapannya adalah media pembelajaran berbasis teknologi.

Teknologi merupakan salah satu alat bantu dalam mengajar. Media pembelajaran perangkat keras dapat berupa modul, *trainer* dan alat praktik lainnya, sedangkan perangkat lunak berupa *software* yang digunakan pada perangkat teknologi. Perangkat lunak yang biasa dipakai untuk media pembelajaran digunakan untuk sumber belajar. Salah satu contoh dari program pembelajaran melalui *game*. Perkembangan teknologi kini semakin maju di bidang *game*, sehingga *game* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran melalui *game* edukasi.

Game edukasi adalah *game* yang mendukung proses pembelajaran dengan permainan. Media pembelajaran *game* edukasi melalui pendekatan *game* menerapkan sistem pembelajaran secara langsung. *Game* edukasi dapat digunakan

sebagai kegiatan pembelajaran interaktif. *Game* edukasi dapat digunakan untuk aktivitas belajar mengajar agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar. *Game* adalah suatu aktivitas yang dikerjakan oleh pemain yang di dalamnya terdapat suatu aturan-aturan yang telah ditetapkan. *Game* dirancang agar para pemain merasakan kebanggaan atas prestasinya. Penggunaan *gadget* untuk aktivitas bermain telah menjadi gaya hidup sebagian besar siswa. Siswa lebih sering menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game*. Penggunaan teknologi berbasis *website* bagi siswa kebanyakan bukan untuk belajar melainkan bermain *game*. Tingginya penggunaan teknologi sebagai sarana bermain bagi siswa, dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dikemas dalam bentuk *Game* edukasi yang dirancang untuk memuat sumber belajar yang menarik pada mata pelajaran operasi hitung bagi siswa kelas 1 di sekolah dasar.

Materi operasi hitung merupakan materi yang sangat penting dan menjadi salah satu pondasi matematika yang terpenting bagi siswa kelas 1 pada sekolah dasar. Materi ini mempelajari tentang dasar bagaimana cara menghitung yang dapat direalisasikan dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini memberikan dasar untuk pemahaman konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan dan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Materi operasi hitung adalah langkah awal yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi materi matematika yang lebih rumit di tingkat sekolah yang lebih tinggi. Tanpa pemahaman yang kuat tentang dasar matematika yaitu operasi hitung, siswa akan mengalami kesulitan untuk memahami konsep matematika yang lebih kompleks lagi. Apalagi pada kurikulum merdeka dimana materi kelas 1 sekolah dasar sudah

sangat kompleks dan anak-anak dihadapkan dengan berbagai soal yang menuntut mereka harus berpikir kritis untuk membangun pemahaman dasar mereka.

Pada kenyataannya, pendidikan di Indonesia masih menghadapi beberapa permasalahan sehingga pelaksanaannya kurang optimal. Salah satu masalah utama dalam pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa di sekolah utamanya pada mata pelajaran matematika. Han, et al (2017) menyatakan bahwa literasi numerasi berkaitan dengan matematika, meskipun keduanya merupakan hal yang berbeda. Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari siswa dari pendidikan dasar, menengah hingga pendidikan tinggi. Data di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan matematika khususnya literasi masih sangat rendah. Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil survei PISA (*Programme of International Student Assessment*) tahun 2018, Indonesia berada pada peringkat 10 terbawah (OECD, 2019). Rendahnya kemampuan literasi siswa disebabkan karena proses pembelajaran yang belum optimal, sehingga diperlukan adanya inovasi pembelajaran.

Hal ini diperkuat berdasarkan fakta di lapangan banyak ditemukan siswa yang masih rendah dalam hal literasi hitungnya. Pendidikan pada jenjang PAUD/TK seperti yang kita tahu bahwa anak tidak diperbolehkan mendapatkan pembelajaran calistung karena pendidikan pada usia PAUD/TK lebih ditekankan pada pendidikan karakter. Realitanya yang kita lihat saat ini pada kurikulum merdeka bahwa materi matematika di kelas 1 sekolah dasar terlalu kompleks. Ini membuat siswa yang belum memiliki dasar yang kuat akan merasa kesulitan dan menyebabkan hasil belajar menjadi rendah. Sebenarnya pemahaman dasar literasi hitung harus diberikan secara bertahap dan berdasarkan tingkat usia.

Untuk melihat kesesuaian hasil penelitian PISA tersebut dengan kondisi di lapangan, peneliti mengadakan observasi dan wawancara pada Selasa, 22 Agustus 2023 di SD Negeri 5 Baler Bale Agung, Kecamatan Negara dan menurut hasil observasi menunjukkan bahwa masih banyak guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional dan kurangnya buku penunjang pembelajaran, serta pemanfaatan perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang kurang maksimal. Hal itu juga dibenarkan melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas I di SD Negeri 5 Baler Bale Agung, Kecamatan Negara dimana pembelajaran matematika hanya terpaku pada buku paket dan LKS serta kurang tersedianya media pembelajaran yang mendukung. Adapun Dampak yang ditimbulkan berdasarkan kenyataan di lapangan adalah dilihat dari hasil observasi hari Selasa, 22 Agustus 2023 diperoleh bahwa rata-rata nilai matematika pada Penilaian Sumatif Akhir semester 1 kelas I SD Negeri 5 Baler Bale Agung Tahun pelajaran 2022/2023 memperoleh nilai rata-rata 63,4 dibawah KKM yang mana di Sekolah Dasar Negeri 5 Baler Bale Agung menetapkan KKM dengan standar nilai yaitu 65 pada mata pelajaran Matematika.

Kesimpulan yang diperoleh bahwa hasil belajar kelas 1 terhadap mata pelajaran matematika sangat kurang. Hal ini disebabkan karena guru kurang berinovasi dan kurang terampil dalam memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat serta mengembangkan media pembelajaran, sehingga menjadi salah satu kendala dalam melaksanakan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika cenderung abstrak, sementara itu kebanyakan guru dalam mengajar masih kurang memperhatikan kemampuan berpikir siswa dan guru lebih cenderung melakukan pembelajaran bersifat konvensional. Dalam kegiatan pembelajaran

matematika, guru masih menggunakan media buku sebagai panduan dan masih kesulitan dalam mengembangkan media yang baru. Kegiatan pembelajaran dengan media buku menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang menarik dan siswa menjadi sangat bosan. Guru lebih mendominasi melalui kegiatan berceramah dan siswa hanya menyimak menjadi pendengar pasif, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menjadi menurun karena materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kurang terserap dengan baik oleh siswa.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, diperlukan adanya sebuah solusi alternatif yang dirasa efektif dan inovatif dalam mengatasi permasalahan keterbatasan tersebut dalam proses pembelajaran. Solusi yang dimaksud ialah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dikemas dalam sebuah *game* edukasi. *Game* Edukasi dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mengatasi permasalahan terhadap kesulitan pembelajaran matematika yang mana akan membawa pengaruh besar pula terhadap hasil belajar. Penerapan teknologi multimedia membuktikan bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan media digital mempunyai manfaat lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran berbasis media konvensional berupa buku teks (Rita: 2012). *Game* edukasi ini sangat menarik untuk dikembangkan. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) berhasil membuktikan bahwa *game* sangat berguna untuk meningkatkan logika dan pemahaman pemain terhadap suatu masalah melalui proyek *game* yang dinamai *Scratch*. Melalui *game* edukasi ini dapat mengasah aspek kognitif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam berhitung. Dengan adanya *game* edukasi ini juga diharapkan hasil belajar siswa

dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung

Adapun upaya yang dilakukan dalam pengembangan media *game* edukasi berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya memberikan dampak yang positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian yang relevan tersebut adalah penelitian (Risqi Ervera Nur Arifah, dkk : 2018) yang menunjukkan efektivitas pengembangan media *game* edukasi Bilomatika terhadap hasil belajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah memainkan *game* Bilomatika yang dilakukan terhadap 25 siswa SD N 77 Nayu Surakarta, Rata-rata nilai *pre-test* yaitu, sebesar 62,4 dan rata-rata nilai *post-test* sebesar 89,6. Sehingga didapatkan hasil peningkatan rata-rata/*N-gain* sebesar 0,72 yang termasuk dalam kategori kriteria tinggi dengan selisih nilai rata-rata 27,2. sehingga dari pengujian yang dilakukan menggunakan uji normalitas, *Mann-Whitney U test*, serta *N-gain* dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dan pengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan sebelum dan sesudah penggunaan *game* Bilomatika yang dilakukan oleh siswa. Adapun kekurangan yang ada pada penelitian yang dilakukan oleh (Risqi Ervera Nur Arifah, dkk : 2018) adalah *game* edukasi Bilomatika dari segi tampilan *game* kurang menarik dan konsep *game* dibuat sangat sederhana.

Merujuk pada dampak positif dari penelitian tersebut menjadi tolak ukur untuk mengembangkan media *game* edukasi, guna mengaitkan materi operasi hitung yang disertai dengan karakter dan tampilan gambar serta alur permainan yang menarik dan menantang. Adapun kelebihan *game* edukasi berbasis *website* ini pada visualisasi dari permasalahan nyata dimana siswa dapat beinteraksi langsung

dengan konten pembelajaran dan membuat mereka menjadi lebih aktif. Pengembangan media *game* edukasi untuk materi operasi hitung di kelas I ini diharapkan dapat mencapai hasil yang baik dan valid. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* edukasi sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Selain penelitian yang relevan pengembangan media *game* edukasi juga memperoleh dukungan dari pengawas, ibu kepala sekolah dan semua bapak dan ibu guru di gugus I Nakula menyatakan semua sangat setuju dengan pembuatan media pembelajaran matematika *game* edukasi ini.

Pembuatan media *game* edukasi tidak terlepas dari penggunaan model *ADDIE* yang dikembangkan oleh (Tegeh & Jampel, 2017). Model pengembangan *ADDIE* ini menggunakan lima tahapan yaitu dimulai dari melakukan analisis dengan cara mengobservasi ke tempat penelitian, lalu tahap desain yaitu merancang media pembelajaran, dilanjutkan dengan tahap pengembangan yakni merealisasikan produk yang akan dikembangkan, lalu tahap implementasi yaitu mengujicobakan produk yang telah direalisasikan kemudian tahap terakhir adalah evaluasi yaitu hasil penilaian akhir dan hasil revisi pada produk oleh dosen selaku ahli materi serta ahli media, sekaligus guru selaku praktisi pembelajaran sehingga media yang dikembangkan layak diaplikasikan pada pembelajaran selanjutnya dilakukan uji efektivitas.

Berdasarkan hal tersebut peneliti mengembangkan *game* edukasi untuk menunjang pembelajaran Operasi Hitung di kelas I sekolah dasar dapat dilakukan dengan mengembangkan *game* edukasi Belajar Literasi Hitung (BELITUNG) berbasis *Website*. *Game* edukasi BELITUNG dikembangkan untuk memfasilitasi

kegemaran siswa bermain *game* dan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi Operasi Hitung sehingga menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Berpijak pada hal tersebut, maka perlu dilakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Game* Edukasi Belajar Literasi Hitung (BELITUNG) Berbasis *Website* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Operasi Hitung Kelas 1 Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran matematika masih belum optimal.
2. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat dan kurang menarik menyebabkan hasil belajar belum optimal.
3. Kemampuan guru memanfaatkan perkembangan teknologi untuk membuat media pembelajaran juga masih kurang maksimal.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun Batasan masalah dari identifikasi masalah di atas pada penelitian ini, bahwa masalah yang dikaji dibatasi pada permasalahan kurang tepat dan kurang menariknya penggunaan media pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan mengembangkan media *game* edukasi BELITUNG berbasis *website*. Media *game* BELITUNG berbasis *website* akan diuji validitas, kepraktisan dan efektivitasnya dalam membangun pemahaman siswa pada materi operasi

hitung kelas 1 sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tentang latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat diformulasikan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* terhadap hasil belajar matematika kelas I sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar.
2. Mengetahui validitas *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar.
3. Mengetahui kepraktisan *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* pada pembelajaran matematika siswa kelas I sekolah dasar .

4. Mengetahui efektivitas *game* edukasi BELITUNG berbasis *website* terhadap hasil belajar matematika kelas I sekolah dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan memberi landasan secara teori bagaimana mengembangkan suatu media pembelajaran *game* edukasi yang berbasis *Website*. pengembangan *game* edukasi diharapkan dapat memberikan kontribusi dan kebermanfaatan terhadap teori pembelajaran matematika khususnya pada materi operasi hitung.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Guru

Keberhasilan pengembangan *game edukasi* BELITUNG diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat mendorong guru lain untuk mengembangkan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Bagi Siswa

Game edukasi BELITUNG diharapkan dapat memudahkan para siswa dalam mempelajari dan memahami pelajaran khususnya mata pelajaran Matematika materi Operasi Hitung dan digunakan untuk mengisi kesenangan siswa bermain *game* serta meningkatkan hasil belajarnya.

c) Bagi Kepala Sekolah

Pengembangan *game edukasi* BELITUNG dapat dijadikan sebagai acuan bagi kepala sekolah dalam mengarahkan dan memfasilitasi guru lainnya untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa.

d) Bagi Peneliti Lain

Mendorong peneliti lain untuk melakukan berbagai penelitian dan membangun informasi bagaimana mengembangkan *game edukasi* yang layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas khususnya materi operasi hitung .

1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang di hasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran berbasis *website* pada mata pelajaran Matematika materi Operasi Hitung.
- b. Media pembelajaran berbasis *website* sebagai media pembelajaran matematika untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
- c. Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *website* yaitu bahasa Indonesia.
- d. Media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat dapat di akses secara *online* melalui *browser* atau web komputer maupun *smartphone*.
- e. Media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat memuat konten dalam bentuk teks, image, audio, dan contoh soal serta pembahasan.

1.8 Penjelasan Istilah

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam pengembangan media pembelajaran matematika yang terintegrasi dengan pengembangan multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut.

1. Pembelajaran matematika adalah proses penyampaian ilmu pengetahuan tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya dan merupakan unsur-unsur yang tidak terdefiniskan, definisi-definisi, aksioma-aksioma dan dalil-dalil di mana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum
2. Media pembelajaran adalah alat yang secara fisik dapat digunakan sebagai perantara atau alat bantu terjadinya proses komunikasi dan interaksi dalam pendidikan yang membantu guru menginformasikan dan membelajarkan siswa sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dalam bentuk pengetahuan, sikap dan ketrampilan.
3. Pengembangan media adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. Game edukasi adalah permainan yang disertai pembelajaran dan merupakan media pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat siswa menjadi aktif.
5. *Website* atau dapat disingkat dengan istilah *Web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital

baik berupa text, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

6. *Scratch* adalah bahasa pemrograman visual atau grafis *Open Source* yang dapat digunakan secara gratis. Hanya dengan drag and drop kita dapat membuat animasi, *games*, musik atau cerita interaktif. Hasil kreasi yang dibuat dapat diunggah (*upload*) ke internet.

1.9 Publikasi

Hasil penelitian ini akan dibuat dalam bentuk artikel dan akan dipublikasikan di jurnal nasional terindeks SINTA 3. Adapun jurnal target yang akan dijadikan tempat untuk mempublikasikan artikel sebagai luaran dari penelitian ini adalah *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. *Manuscript* artikel tersebut sudah diterima untuk publikasi pada *issue* selanjutnya dengan surat migrasi P-ISSN: 1858-4543 (*Print*) E-ISSN: 2615-6091 (*Online*). Judul *manuscript*: Media Game Edukasi BELITUNG Berbasis *Website* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.