

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ADVENTURE*
COUNTING BOX MELALUI PEMBELAJARAN
BERDIFERENSIASI PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN
PENGURANGAN KELAS 2 SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI



**OLEH :
BASTHIATUL FUAD HAMIDAH
NIM : 202110430311118**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2025**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI ADVENTURE
COUNTING BOX MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI
PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS 2
SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat
mendapatkan gelar sarjana Pendidikan guru sekolah dasar

OLEH :

BASTHIATUL FUAD HAMIDAH

NIM : 202110430311118

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ADVENTURE COUNTING BOX*
MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATERI PENJUMLAHAN
DAN PENGURANGAN KELAS 2 SEKOLAH DASAR

OLEH:
BASTHIATUL FUAD HAMIDAH
NIM : 202110430311118

Telah memenuhi persyaratan untuk dipertahankan
di depan dewan penguji dan disetujui
di Malang, 12 Maret 2025

Menyetujui,

Pembimbing I



Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd
NIDN. 19115302

Pembimbing II



Tyas Deviana, M.Pd
NIDN. 0728128804

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA *GAME* EDUKASI *ADVENTURE COUNTING BOX* MELALUI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Basthiatul Fuad Hamidah

202110430311118

Dipertahankan di depan dewan penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Malang
Malang, 10 April 2025

Dekan FKIP,



[Signature]
Drs. Lisakti Handayani, MM

Dewan Penguji

1. Delora Jantung Amelia, M.Pd
2. Murtyas Galuh Danawati, S.Pd, M.Pd
3. Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd
4. Tyas Deviana, M.Pd

Tanda Tangan

1. *[Signature]*
2. *[Signature]*
3. *[Signature]*
4. *[Signature]*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Basthiatul Fuad Hamidah
Tempat, tanggal lahir : Trenggalek, 01 Agustus 2002
NIM : 202110430311118
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Skripsi dengan judul "Pengembangan Media *Game Edukasi Adventure Counting Box* Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 2 Sekolah Dasar" adalah hasil karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan atau daftar pustaka
2. Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber pustaka yang merupakan hak bebas royalti non eksklusif.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 21 Maret 2025
Yang menyatakan,



Basthiatul Fuad Hamidah
NIM. 202110430311118

PERSEMBAHAN

Rasa syukur kepada Allah SWT yang memberikan rahmat-nya, nikmat-nya dan hidayah-nya dan Rosulullah SAW yang memberikan petunjuk ke jalan terang dan benar sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Bapak Suyoto dan ibu Siti Mulyasari adalah sosok paling berharga dalam hidupku, yang selalu memberikan cinta, pengorbanan, dan doa tanpa henti. Dari kecil hingga sekarang, menjadi sumber kekuatan dan inspirasi, membimbingku dengan kesabaran dan kasih sayang. Aku sangat berterima kasih atas semua yang telah bapak dan ibu lakukan serta perjuangkan sampai sekarang, dan aku berjanji akan selalu berusaha menjadi anak yang bisa membanggakan.
2. Aruma Faridatuz Zulfa adalah saudara kandung juga saya cintai. Terimakasih sudah menjadi bagian dari proses perjalananku. Dan saya berharap, kita menjadi saudara yang selalu bisa berkerjasama untuk menyenangkan hati kedua orang tua.
3. Asoka Septyandara Rohandy, ucapan terima kasih saya sampaikan kepada seseorang yang selalu hadir memberikan semangat dan dukungan selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran, perhatian, dan pengertian yang tak ternilai harganya. Kehadiranmu menjadi salah satu sumber kekuatan di saat-saat sulit dan penuh tekanan.
4. Untuk teman-teman yang ada dalam proses perjalanan ini, saya ucapkan terimakasih atas bantuan dan dukungannya selama ini. Semoga kalian bisa menjadi level terbaik dari diri.

ABSTRAK

Fuad H, Basthiatul. 2025. Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Counting Box Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas 2 Sekolah Dasar. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd, (II) Tyas Deviana, M.Pd

Kata Kunci : Pembelajaran matematika, pembelajaran berdiferensiasi, penjumlahan dan pengurangan, media pembelajaran, media game edukasi adventure counting box

Proses pembelajaran matematika di sekolah dasar sering menghadapi kendala, seperti kurangnya minat peserta didik dan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran konkret berbasis game edukasi dalam pembelajaran berdiferensiasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan Media Game Edukasi Adventure Counting Box dalam materi penjumlahan dan pengurangan kelas 2 sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta didik.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah melalui validasi ahli dengan tingkat kelayakan tinggi, serta mendapatkan respons positif dari guru dan peserta didik. Implementasi media ini di MI Gamping Trenggalek menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap konsep penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah hingga 20, dengan rata-rata nilai peserta didik mencapai 90 dan tingkat keterlibatan aktif yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah. Respon peserta didik terhadap media ini mencapai 95,5%, menunjukkan bahwa media ini menarik dan meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, respons guru mencapai 100%, yang menunjukkan bahwa media ini sesuai dengan kurikulum dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Game Edukasi Adventure Counting Box efektif dalam meningkatkan pemahaman matematika peserta didik serta mendukung implementasi pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar.

ABSTRACT

Fuad H, Basthiatul. 2025. Development of the Educational Game Media "Adventure Counting Box" Through Differentiated Learning in Addition and Subtraction Material for 2nd Grade Elementary School. Undergraduate Thesis, Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Supervisors: (I) Dr. Siti Fatimah Soenaryo, M.Pd, (II) Tyas Deviana, M.Pd.

Keywords : Mathematics learning, differentiated learning, addition and subtraction, learning media, educational game media Adventure Counting Box.

The process of learning mathematics in elementary schools often faces challenges, such as students' lack of interest and limited interactive learning media. One possible solution is the use of concrete learning media based on educational games in differentiated learning. This study aims to develop and implement the Educational Game Media Adventure Counting Box in addition and subtraction material for second-grade elementary school students to enhance their understanding and learning motivation.

The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results indicate that the developed media has undergone expert validation with a high feasibility level and received positive responses from teachers and students. The implementation of this media at MI Gamping Trenggalek showed an improvement in students' understanding of addition and subtraction concepts for whole numbers up to 20, with an average student score of 90 and higher active engagement compared to the lecture method. Student responses to this media reached 95.5%, indicating that it is engaging and enhances learning motivation. Additionally, teacher responses reached 100%, demonstrating that the media aligns with the curriculum and is easy to implement in teaching. Thus, it can be concluded that the Educational Game Media Adventure Counting Box is effective in improving students' mathematical understanding and supporting the implementation of differentiated learning in elementary schools.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'la penulis panjatkan karena hanya berkat rahmat, hidayah dan inayahnya proposal skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Game Edukasi Adventure Counting Box Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 2 Sekolah Dasar**" dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita, Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Nazaruddin Malik, SE., M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Trisakti Handayani, MM., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang dan seluruh staff pendidik.
3. Bustanol Arifin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Dr. Siti Fatimah Soenaryo., M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis.
5. Tyas Deviana., M.Pd selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan arahan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis.
6. Ibnu Muhsin Azis, S.Pd.I., selaku Kepala Sekolah MI Gamping Trenggalek, yang berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Komariyah, S.Pd.I., selaku Wali Kelas 2 yang telah mendampingi dan memberikan informasi selama penelitian
8. Ayahanda Suyoto dan Ibunda Siti Muyasaroh yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
9. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga apa yang telah diberikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa skripsi ini masih belum sempurna, maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun dikemudian hari.

Malang, 12 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	7
E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan	13
F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan.....	13
G. Definisi Operasional.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Kajian Teori.....	16
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	46
C. Kerangka Pikir.....	47
BAB III METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN	48
A. Model Penelitian & Pengembangan	48
B. Prosedur Penelitian & Pengembangan	49
C. Pengembangan Produk Awal	52
D. Uji Coba Produk.....	52
E. Jenis Data	55
F. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	56
G. Teknik Pengumpulan Data.....	56
H. Instrument Penelitian.....	58
I. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
A. Hasil Penelitian.....	68
B. Pembahasan	99
BAB V PENUTUP	104
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kemampuan Matematika	10
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	46
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	58
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	59
Tabel 3.3 Kriteria Validasi Ahli Media Dan Ahli Materi	59
Tabel 3.4 Kriteria Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	60
Tabel 3.5 Kriteria Kisi-Kisi Media Adventure Counting Box.....	61
Tabel 3.6 Kriteria Kisi-Kisi Instrument Respon Guru	61
Tabel 3.7 Kriteria Kisi-Kisi Instrument Respon Peserta Didik	62
Tabel 3.8 Skala Linkert	64
Tabel 3.9 Kriteria Presentase Skala Linkert.....	65
Tabel 3.10 Skala Linkert	66
Tabel 3.11 Kriteria Presentase Angket Respon Guru	66
Tabel 3.12 Skala Linkert	67
Tabel 3.13 Kriteria Presentase Angket Respon Peserta Didik	67
Tabel 4.1 Capaian, Tujuan, Dan Indikator Tujuan Pembelajaran	74
Tabel 4.2 Desain Media Game Edukasi Adventure Counting Box	75
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Ahli Materi Sebelum Revisi	77
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi Setelah Revisi.....	78
Tabel 4.5 Hasil Revisi Validasi Materi	79
Tabel 4.6 Hasil Angket Validasi Ahli Media Sebelum Revisi.....	87

Tabel 4.7 Hasil Angket Validasi Ahli Media Setelah Revisi	88
Tabel 4.8 Hasil Revisi Validasi Media	89
Tabel 4.9 Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik.....	96
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Peserta Didik	97
Tabel 4.11 Hasil Angket Respon Guru	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Penjumlahan	24
Gambar 2.2 Konsep Pengurangan	25
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE.....	48
Gambar 4.1 Penyampaian Materi Pembelajaran Oleh Peneliti.....	90
Gambar 4.2 Peserta Didik Memainkan Media <i>Game</i> Edukasi <i>Adventure</i> <i>Counting Box</i>	91
Gambar 4.3 Peserta Didik Berkumpul Sesuai Dengan Kelompok Untuk Mengerjakan Soal LKPD Bersama-Sama	91
Gambar 4.4 Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Pengerjaan LKPD	92
Gambar 4.5 Peserta Didik Mengerjakan Soal Evaluasi.....	93
Gambar 4.6 Peserta Didik Mengisi Angket Respon Peserta Didik.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Awal.....	108
Lampiran 2. Lembar Wawancara Awal.....	110
Lampiran 3. Lembar Wawancara Implementasi.....	112
Lampiran 4. Angket Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 5. Angket Validasi Ahli Media.....	117
Lampiran 6. Angket Respon Guru.....	120
Lampiran 7. Angket Respon Peserta Didik.....	123
Lampiran 8. Hasil Soal Evaluasi.....	124
Lampiran 9. Surat Keterangan Plagiasi.....	132
Lampiran 10. Indikator Soal Dalam Permainan.....	134
Lampiran 11. Desain Media <i>Game Edukasi Adventure Counting Box</i>	161
Lampiran 12. Modul Ajar.....	162

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *JURNAL INFORMATIKA UPGRIS*.
- Agustin, S. E., Yuhana, Y., & Alamsyah, T. P. (2023). Pengembangan E-LKPD Google Slide berbasis Pear Deck Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(4), 2614–2620. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1832>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA TINGKAT SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Amelia, W., Marini, A., Nafiah, M., & Jakarta, U. N. (2022). PENGELOLAAN PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2431>
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415–2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). PROSES PEMBELAJARAN PADA SEKOLAH DASAR. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Ardiningtyas, M., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2022). Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Menengah Atas: Studi Kasus di Sekolah SMA Negeri 3 Medan. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.
- Astria, R. T., & Kusuma, A. B. (2023). ANALISIS PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF MATEMATIS. *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2647>
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023a). PERANCANGAN GAME EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. *Jurnal Ilmu Komputer dan Pendidikan*. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- Baskoro, H., & Ariadi, F. (2023b). PERANCANGAN GAME EDUKASI KUIS INTERAKTIF SMARTKIDS MATEMATIKA DASAR BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN CONSTRUCT 2. <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>

- Cahayani, N. N., Witono, A. H., & Setiawan, H. (2022). Profil Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III SDN 2 Kuta Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b), 534–538. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.546>
- Diharjo, W., Sani, D. A., & Arif, M. F. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *Jurnal of Information Technology*.
- Ernawati, Zulmaulida, R., Saputra, E., Zanthly, L. S., Rusdin, Wahnyuni, M., Irham Muhammad, Akmal, N., & Nasruddin. (2021). *TUBUH MANUSIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. <http://penerbitzaini.com>
- Fadilla, A. N., Relawati, A. S., & Ratnaningtyas, N. (2021). PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DARING DI MASA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01.
- Fitriyah, & Bisri, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Gawise, Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Guritno, S., & Huda, S. N. (2023). *Tinjauan Literatur: Game Edukasi Petualangan Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. <https://elib>.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(3), 2022. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3>
- Hamzar, M. (2023). PENERAPAN PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR (Tinjauan Literature dalam Implementasi Kurikulum Merdeka). *Renjana Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Heryanto, Sembiring, S. B., & Togatorop, J. B. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR. *Jurnal Curere*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT,

IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*.

- Kusumaningpuri, A. R. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Fase B Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 199–220. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1321>
- Latifah, D. N. (2023). ANALISIS GAYA BELAJAR SISWA UNTUK PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Mahfudz, M. (2023). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DAN PENERAPANNYA. *Jurnal Riset Ilmiah*.
- Mahmud, N., & Muksin, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Example non Example Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar (SD) Muhammadiyah I Gotalano Kecamatan Morotai Selatan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Munisah, E. (2020). PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elsa*.
- Muyassar, M. R., & Harahap, E. (2020). Pembelajaran Aritmatika Menggunakan Aplikasi Wolfram Alpha Arithmetic Learning Using Wolfram Alpha Application. *Jurnal Matematika*, 19(2).
- Purnawanto, A. T. (2023). PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*.
- Rahayu, A. M., Badruzzaman, F. H., & Harahap, E. (2021). Pembelajaran Aljabar Melalui Aplikasi Wolfram Alpha Learning Algebra Through the Wolfram Alpha Application. *Jurnal Matematika*, 20(1).
- Ridwan, T., Hidayat, E., & Abidin, Z. (2020). EDUGAMES N-RAM UNTUK PEMBELAJARAN GEOMETRI PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknoinfo*, 14(2), 89. <https://doi.org/10.33365/jti.v14i2.508>
- Riswari, L. A., Fitriani, D. A., Fitriyani, D. E., Widyastuti, D., & Assakhiy, H. P. (2023). PENGARUH MEDIA POTOL BILANGAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 4(2), 180–187.
- Savriliana, V., Sundari, K., & Budianti, Y. (2020). Media Dakota (Dakon Matematika) Sebagai Solusi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1160–1166. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.517>
- Sembiring, T., Subarli, H., & Kapiudin, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Mahasiswa Melalui Pembelajaran Dengan Pendekatan PASID. *Jurnal of Electrical Engineering and Information Technology*, 1–12.

- Silahuudin, A. (2022). PENGENALAN KLASIFIKASI, KARAKTERISTIK, DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI. *Jurnal Prodi MPI Idaaratul 'Ulum*.
- Silvia, Fernandez, Y. Z., & Limbong, Y. A. C. (2020). Hubungan Hasil Belajar Kalkulus Diferensial dan Kalkulus Integral Terhadap Hasil Belajar Kalkulus Lanjut Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Sains dan Edukasi Sains*, 3(2), 58–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v3i2p58-65>
- Soebagyo, J., Andriyono, R., Razfy, M., & Arjun, M. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Susanti, Y. (2020). PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BERHITUNG DI SEKOLAH DASAR DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA. Dalam *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Nomor 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Suwija, I. K., & Atmaja, I. M. D. (2021). ANALISIS PENERAPAN RPP SATU HALAMAN DALAM KONTEKS PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika*.
- Taqiyuddin, T., Supardi, S., & Lubna, L. (2024). Evaluasi Formatif dan Sumatif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1936–1942. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2392>
- Utami, N. A., & Humaidi. (2019). Jurnal Elementary Analisis Kemampuan Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Pada Siswa SD. *Jurnal Elementary*, 2(2), 39–43. <https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.1299>
- Wahyuningsari, D., Mujuwati, Y., Hilmiyah, L., Kusumawardani, F., & Sari, I. P. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*.
- Wangge, M. (2020). IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH MENENGAH. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Yudha, F. (2019). PERAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN SUMBER DAYA MANUSIA GUNA MEMBANGUN MASYARAKAT ISLAM MODERN. *JPM : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 87. <https://doi.org/10.33474/jpm.v5i2.2725>
- Yunanto, D. (2021). GAME EDUKASI PUZZLE RUMAH ADAT TRADISIONAL INDONESIA BERBASIS ANDROID. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(3), 414–420. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>

Surat Keterangan Cek Plagiasi



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

pgsd.umm.ac.id | pgسد@umm.ac.id

SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : BASTHIATUL FUAD HAMIDAH
NIM : 202110430311118
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI
ADVENTURE COUNTING BOX MELALUI PEMBELAJARAN
BERDIFERENSIASI PADA MATERI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
KELAS 2 SEKOLAH DASAR

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 23%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 14 Maret 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Kaprodi PGSD

Bustanol Arifin, M.Pd



Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I
Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 253 (Hunting)
F: +62 341 460 435

Kampus II
Jl. Bendungan Sulami No. 188 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 551 149 (Hunting)
F: +62 341 582 060

Kampus III
Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
P: +62 341 464 318 (Hunting)
F: +62 341 460 435
E: webmaster@umm.ac.id




23% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
- ▶ Quoted Text

Top Sources

- 21%  Internet sources
- 11%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.