

TREN PENELITIAN PENGGUNAAN GAME DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI JURNAL- JURNAL INDONESIA TAHUN 2015-2025

Putri Salwa Salsabila¹, Safrudiannur^{2*}

Pendidikan Matematika^{1,2*}, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan^{1,2*},
Universitas Mulawarman^{1,2*}

safrudiannur@fkip.unmul.ac.id^{2}

Abstrak

Penelitian tentang penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika terus berkembang. Penelitian ini bertujuan menganalisis tren penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika di jurnal-jurnal Indonesia tahun 2015–2025. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan. Subjek penelitian adalah jurnal-jurnal Indonesia terindeks SINTA tahun 2015-2025, sedangkan objek penelitian adalah tren penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika. Data diperoleh dari database Dimensions yaitu artikel-artikel di jurnal terindeks SINTA dengan topik penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi dengan metode *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA), sedangkan analisis data dilakukan melalui *Systematic Literature Review* (SLR). Sebanyak 34 artikel dianalisis berdasarkan identitas artikel yang meliputi afiliasi provinsi penulis, tahun terbit, dan indeks SINTA, serta konten artikel yang mencakup rumusan masalah, metode penelitian, jenjang pendidikan, topik matematika, *genre game*, platform *game*, dan dinamika *game*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tren penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika pada jurnal terindeks SINTA periode 2015-2025 terus mengalami peningkatan, serta didominasi oleh penelitian pada jenjang pendidikan dasar dengan fokus utama pada aspek kognitif, metode pengembangan, topik bilangan, *genre* kuis, platform *web-based*, dan dinamika individu. Hal ini menegaskan bahwa *game* digital masih menjadi topik yang relevan dan terus berkembang sebagai inovasi dalam penelitian pendidikan matematika di Indonesia.

Kata Kunci: *Game* Digital, Pembelajaran Matematika, Tren Penelitian

A. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di Indonesia masih mengalami berbagai tantangan, terutama rendahnya minat belajar dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika (L. R. Maharani et al., 2025). Rendahnya minat belajar siswa dipengaruhi oleh anggapan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang

sulit, abstrak, dan membosankan (Simanullang & Saragih, 2024). Selain itu, pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah serta kurangnya penggunaan media digital menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Mutia et al., 2025). Kondisi tersebut terlihat dari hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 yang menunjukkan bahwa skor matematika Indonesia masih berada di bawah rata-rata OECD (Yulianto et al., 2025). Permasalahan tersebut terjadi di berbagai jenjang pendidikan, sehingga diperlukan pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa (Khasanah et al., 2025).

Salah satu inovasi yang banyak dikembangkan adalah penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa *game* digital mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Anggraini et al., 2021). Selain itu, *game* digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan hasil belajar matematika siswa (Maharani et al., 2025). Penelitian mengenai *game* digital dalam pembelajaran matematika juga telah dilakukan dengan berbagai fokus, seperti pengembangan *game* digital berbasis Android (Taufiqurrahman et al., 2023), persepsi siswa mengenai penggunaan *game* digital (Hendrawan & Marlina, 2022), dan penggunaan *game* digital sebagai media pembelajaran matematika (Triyani, 2023). Namun demikian, penerapan *game* digital di sekolah masih mengalami berbagai hambatan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi (Karna et al., 2025), serta kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan media digital secara teknis dan pedagogis (Wahyudi & Jatun, 2024). Selain itu, terdapat pula penelitian yang mengkaji tren penelitian game digital matematika yang dilakukan oleh (Faradiba, 2025).

Berdasarkan hal tersebut, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum adanya penelitian yang secara menyeluruh menganalisis tren penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika di Indonesia. Penelitian ini memberikan kebaruan dengan menganalisis artikel berbasis penelitian lapangan pada jurnal-jurnal Indonesia terindeks SINTA dari tahun 2015–2025 menggunakan basis data *Dimensions*. Analisis dilakukan berdasarkan aspek identitas artikel (afiliasi provinsi penulis, tahun publikasi, dan indeks SINTA) serta aspek konten artikel

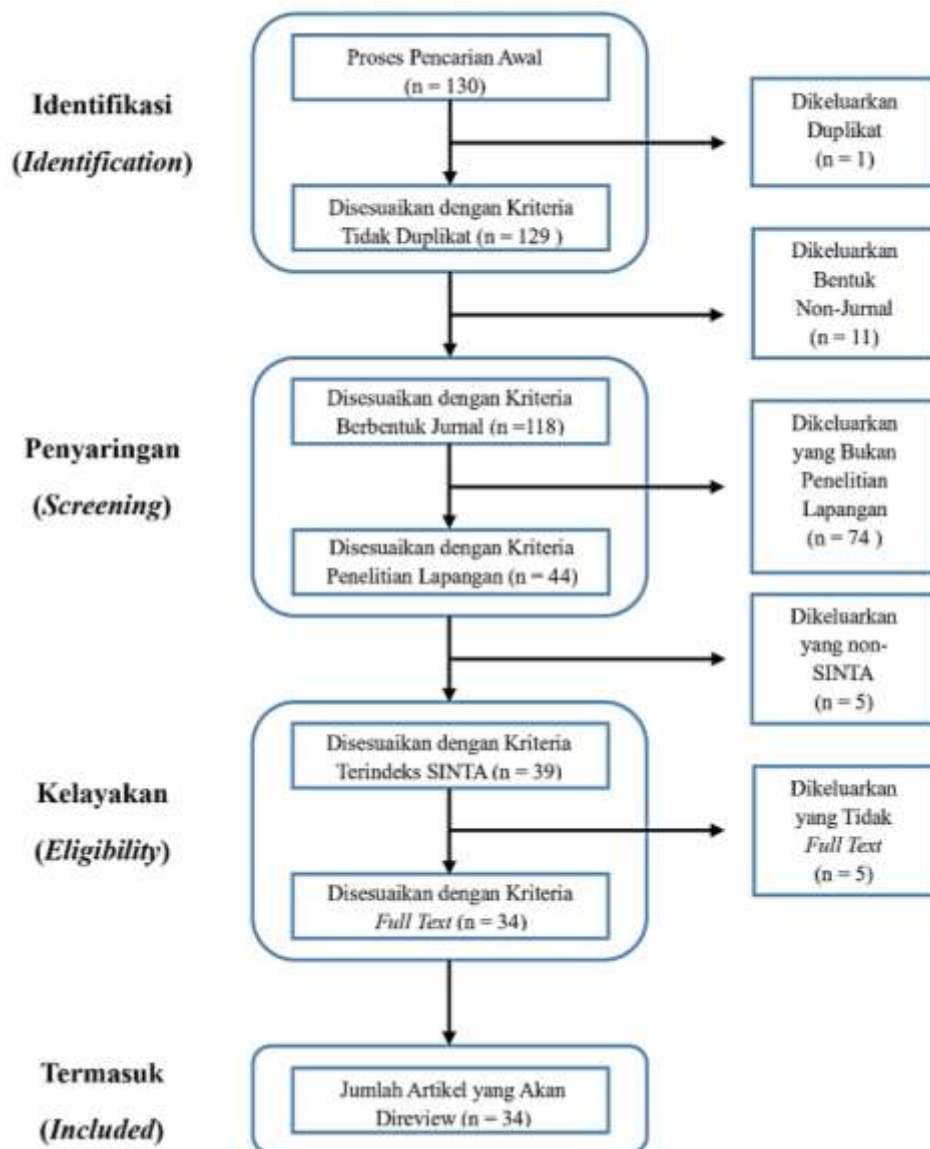
(rumusan masalah, metode penelitian, jenjang pendidikan, topik matematika, *genre game*, platform *game*, dan dinamika *game*).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan memetakan tren penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika pada jurnal-jurnal Indonesia terindeks SINTA tahun 2015-2025. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai tren, pola, dan arah penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika di Indonesia, serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe studi kepustakaan. Analisis data dilakukan menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR), yaitu metode yang digunakan untuk mencari, mengumpulkan, mengevaluasi, dan menggabungkan hasil penelitian yang relevan secara sistematis agar dapat memberikan pemahaman yang lengkap tentang topik yang dikaji (Sari et al., 2023). Untuk memastikan proses pemilihan artikel berjalan secara sistematis dan transparan, penelitian ini menggunakan prosedur *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses* (PRISMA) yang terdiri atas tahapan identifikasi, penyaringan, penilaian kelayakan, dan penentuan artikel yang dianalisis (Sastypratiwi & Nyoto, 2020).

Proses mencari literatur dilakukan dengan menggunakan database *Dimensions*. Pencarian tersebut menggunakan kata kunci “*game* digital” dan “*game* digital matematika” dengan rentang tahun terbit 2015–2025. Kriteria seleksi yang diterapkan meliputi artikel jurnal hasil penelitian berbasis lapangan yang terindeks SINTA, tersedia dalam bentuk *full text*, dan tidak memiliki data duplikat. Artikel yang memenuhi kriteria selanjutnya dianalisis berdasarkan aspek identitas, yaitu afiliasi provinsi penulis, tahun publikasi, dan indeks SINTA, serta konten yang mencakup rumusan masalah, metode penelitian, jenjang pendidikan, topik matematika, *genre game*, platform *game*, dan dinamika *game*. Tahapan seleksi artikel dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk diagram alur PRISMA.



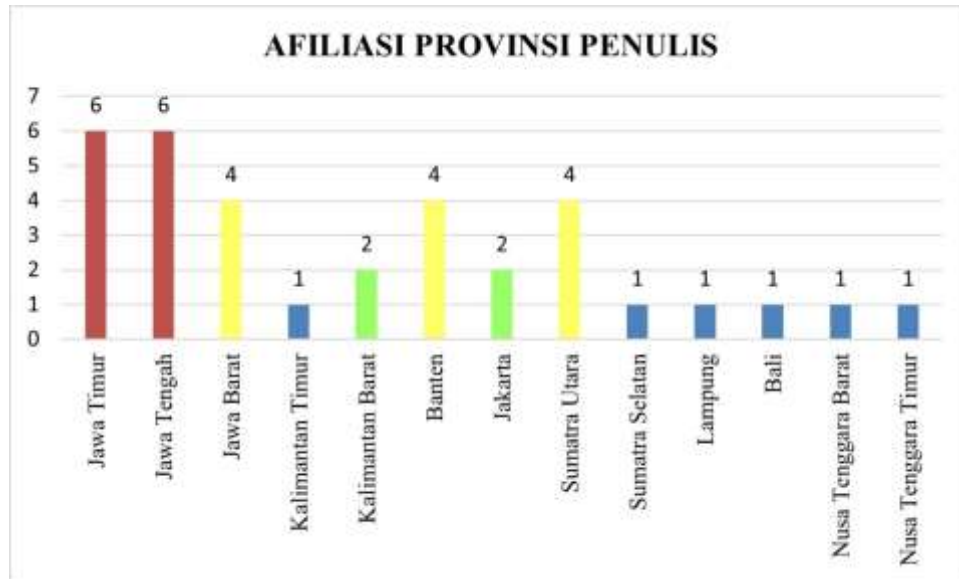
Gambar 1. Bagan Metode PRISMA

C. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa dari hasil identifikasi awal diperoleh 130 artikel mengenai penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika. Setelah melalui proses seleksi, sebanyak 1 artikel dihapus karena merupakan duplikat, 11 artikel dikeluarkan karena bukan berupa jurnal, 74 artikel tidak termasuk penelitian berbasis lapangan, 5 artikel tidak terindeks SINTA, dan 5 artikel tidak tersedia dalam bentuk *full text*. Sehingga diperoleh 34 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis lebih lanjut berdasarkan aspek identitas (afiliasi provinsi penulis, tahun terbit, indeks SINTA) serta aspek konten artikel (rumusan

masalah, metode penelitian, jenjang pendidikan, topik matematika, *genre game*, platform *game*, dinamika *game*).

1. Tren Penelitian untuk Kategori Afiliasi Provinsi Penulis



Gambar 2. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Afiliasi Provinsi Penulis

Berdasarkan Gambar 2 terdapat 13 provinsi yang telah mempublikasikan artikel tentang penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika. Publikasi artikel didominasi oleh Provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah, yang masing-masing menyumbang 6 artikel. Selanjutnya, Jawa Barat, Banten, dan Sumatra Utara masing-masing menyumbang 4 artikel, sedangkan DKI Jakarta dan Kalimantan Barat masing-masing mempublikasikan 2 artikel. Adapun Provinsi Kalimantan Timur, Sumatra Selatan, Lampung, Bali, Nusa Tenggara Barat, dan Nusa Tenggara Timur masing-masing hanya mempublikasikan 1 artikel.

Tingginya jumlah publikasi dari Jawa Timur dan Jawa Tengah menunjukkan bahwa aktivitas penelitian di bidang pendidikan matematika di kedua provinsi ini lebih berkembang dibandingkan dengan daerah lainnya. Kondisi ini kemungkinan besar dipengaruhi oleh tingkat produktivitas lembaga akademik, aktivitas penelitian yang lebih aktif, serta hubungan kerja sama yang lebih kuat (Muhammad et al., 2023). Selain itu, dominasi publikasi di kedua provinsi tersebut juga dapat dikaitkan dengan adanya infrastruktur teknologi dan budaya akademik yang lebih mendukung pembelajaran berbasis digital

(Afriansyah et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Sofiana et al. (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan dukungan fasilitas digital serta kemampuan digital yang cukup dari pendidik.

2. Tren Penelitian untuk Kategori Tahun Terbit



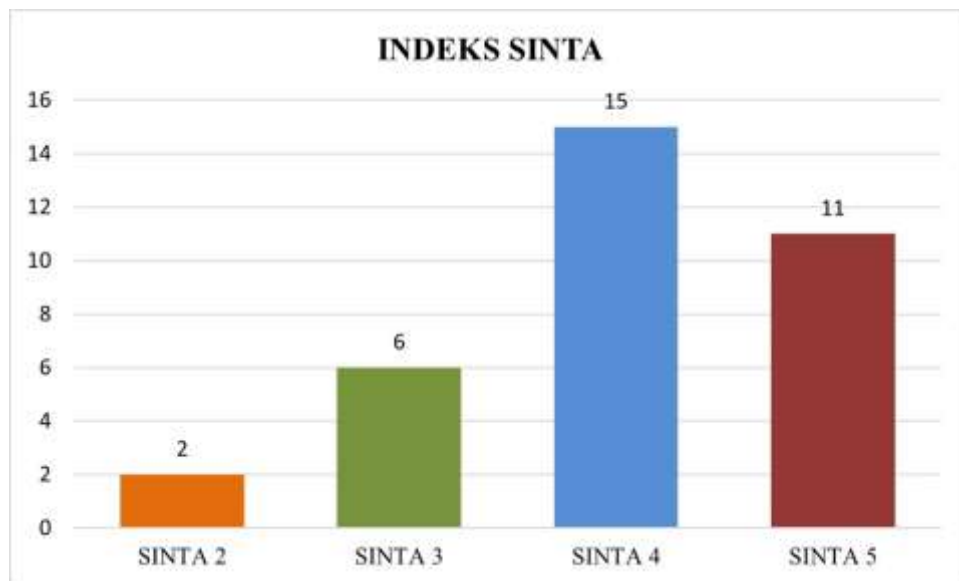
Gambar 3. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Tahun Terbit

Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat bahwa jumlah publikasi artikel mengenai penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika dari tahun 2015 hingga 2025 menunjukkan tren yang meningkat. Pada tahun 2015 hingga 2018, belum ada artikel yang memenuhi kriteria penelitian. Publikasi mulai muncul sejak tahun 2019 dengan jumlah 2 artikel, lalu pada tahun 2020 hingga 2022 masing-masing hanya 1 artikel. Selanjutnya, jumlah publikasi meningkat menjadi 6 artikel pada tahun 2023, 11 artikel pada tahun 2024, dan mencapai 12 artikel pada 2025.

Publikasi artikel pada tahun 2019 hingga 2022 masih relatif rendah. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan game digital dalam pendidikan matematika masih belum banyak dilakukan atau belum banyak dipublikasikan sesuai dengan kriteria penelitian. Selain itu, pada periode tersebut penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika lebih banyak berfokus pada media digital lainnya daripada pengembangan game digital.

Sebaliknya, pada tahun 2023-2025 terjadi peningkatan konsisten dalam jumlah publikasi, mulai dari 6 artikel pada tahun 2023 hingga mencapai 12 artikel pada tahun 2025. Peningkatan ini menunjukkan bahwa game digital semakin mendapat perhatian dalam penelitian pendidikan matematika. Hal ini sesuai dengan penelitian (Faradiba, 2025) yang menunjukkan bahwa tren publikasi dapat mencerminkan perkembangan suatu bidang penelitian. Peningkatan jumlah publikasi juga berkaitan dengan transformasi di bidang pendidikan yang mendorong pemanfaatan media pembelajaran inovatif, sehingga game digital semakin banyak digunakan dalam pembelajaran matematika (Nurlatifah & Purniati, 2025).

3. Tren Penelitian untuk Kategori Indeks SINTA



Gambar 4. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Indeks SINTA

Berdasarkan Gambar 4 terlihat bahwa 34 artikel yang dianalisis terdiri atas empat kategori indeks SINTA, yaitu SINTA 2, SINTA 3, SINTA 4, dan SINTA 5. Publikasi artikel didominasi oleh SINTA 4 sebanyak 15 artikel, diikuti SINTA 5 sebanyak 11 artikel, SINTA 3 sebanyak 6 artikel, dan SINTA 2 sebanyak 2 artikel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika lebih banyak dipublikasikan di jurnal yang memiliki tingkat akreditasi sedang.

Dominasi publikasi di jurnal SINTA 4 menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika cenderung

menekankan pengembangan media pembelajaran, implementasi pembelajaran, dan pengujian efektivitas yang banyak dipublikasikan pada kategori tersebut. Hal ini sejalan dengan penelitian (Faradiba, 2025) yang menjelaskan bahwa penelitian tentang game edukasi matematika didominasi oleh jurnal terindeks SINTA 4. Selain itu, tingginya jumlah publikasi pada kategori ini juga dapat dipengaruhi oleh pertimbangan peneliti dalam memilih jurnal berdasarkan kualitas, kredibilitas, waktu penerbitan, dan kemudahan proses publikasi.

4. Tren Penelitian untuk Kategori Rumusan Masalah



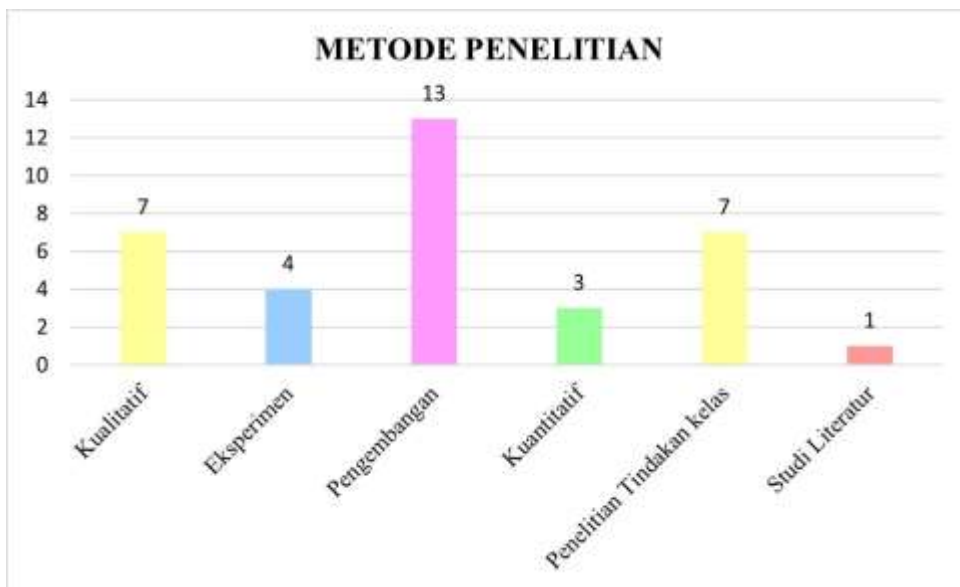
Gambar 5. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Rumusan Masalah

Berdasarkan Gambar 5 terlihat bahwa rumusan masalah pada 34 artikel terbagi menjadi empat kategori, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, dan pengembangan. Kategori yang paling dominan adalah aspek kognitif dengan 26 artikel, kemudian diikuti aspek afektif sebanyak 12 artikel, aspek psikomotorik sebanyak 4 artikel, dan aspek pengembangan sebanyak 2 artikel. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika lebih banyak membahas aspek kognitif.

Dominasi penelitian pada aspek kognitif menunjukkan bahwa penggunaan *game* digital lebih banyak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir, penguasaan konsep, dan hasil belajar siswa. Kondisi ini sesuai dengan penelitian Ulfah et al. (2023) yang menunjukkan bahwa ranah kognitif

mencakup pengetahuan, pemahaman, serta kemampuan berpikir logis yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Selain itu, Mu'awanah & Nurmala (2023) menjelaskan bahwa perkembangan kurikulum yang fokus pada kemampuan berpikir kritis turut mendorong perhatian terhadap aspek kognitif. Namun demikian, diperlukan lebih banyak penelitian pada aspek afektif, psikomotorik, dan pengembangan agar pembelajaran dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara seimbang (Pujiono, 2022).

5. Tren Penelitian untuk Kategori Metode Penelitian



Gambar 6. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Metode Penelitian

Berdasarkan Gambar 6 dapat dilihat bahwa metode penelitian yang digunakan dalam 34 artikel terbagi menjadi enam kategori, yaitu pengembangan, kualitatif, penelitian tindakan kelas (PTK), eksperimen, kuantitatif, dan studi literatur. Publikasi didominasi oleh metode pengembangan, yakni sebanyak 13 artikel. Kemudian, metode kualitatif dan PTK masing-masing sebanyak 7 artikel, metode eksperimen sebanyak 4 artikel, metode kuantitatif sebanyak 3 artikel, dan studi literatur sebanyak 1 artikel.

Dominasi metode pengembangan menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika masih berfokus pada pembuatan media pembelajaran yang layak digunakan sebelum diimplementasikan. Hal ini sejalan dengan pendapat Soleha (2023) yang

menjelaskan bahwa game edukasi perlu memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebelum digunakan dalam pembelajaran. Di sisi lain, temuan ini juga menunjukkan bahwa penelitian mengenai efektivitas, penerapan, dan dampak jangka panjang dari penggunaan *game* digital masih perlu dikembangkan lebih lanjut (Rosyidah et al., 2026).

6. Tren Penelitian untuk Kategori Jenjang Pendidikan



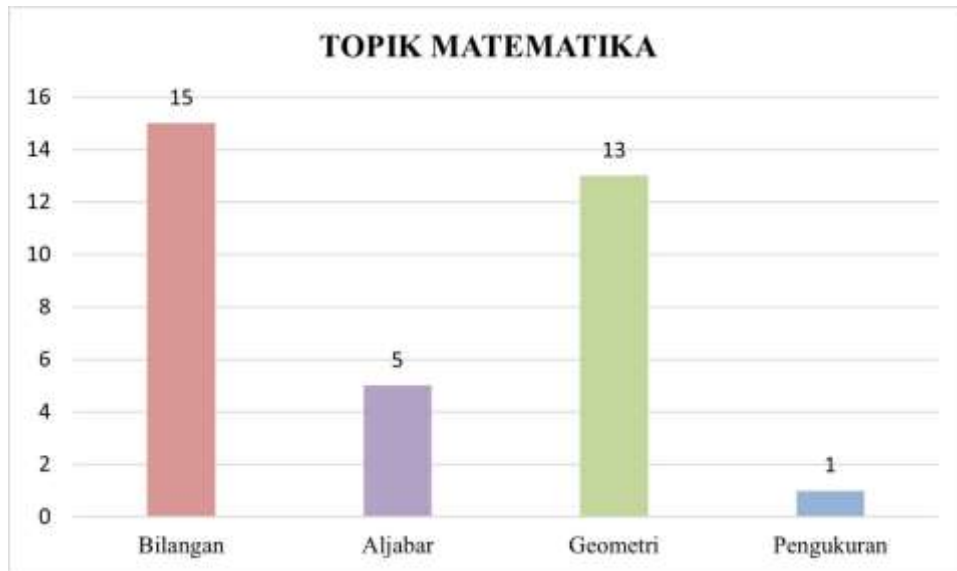
Gambar 7. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Jenjang Pendidikan

Berdasarkan Gambar 7 terlihat bahwa jenjang pendidikan pada 34 artikel terbagi menjadi empat kategori, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Publikasi terbanyak berasal dari jenjang pendidikan dasar sebanyak 19 artikel, kemudian pendidikan menengah sebanyak 7 artikel, PAUD sebanyak 5 artikel, dan pendidikan tinggi sebanyak 3 artikel.

Dominasi penelitian pada jenjang pendidikan dasar menunjukkan bahwa penggunaan game digital dalam pembelajaran matematika lebih banyak digunakan untuk meningkatkan kemampuan matematika sejak tahap awal pendidikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Safari & Rahmalia (2024) yang menyatakan bahwa pemahaman tentang konsep dasar matematika menjadi dasar untuk memahami materi yang lebih rumit di tingkat selanjutnya. Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada di tahap operasional konkret sesuai menggunakan *game* digital sebagai media pembelajaran karena

game digital mampu menyajikan konsep matematika secara visual dan interaktif (Dalalah et al., 2026). Temuan ini juga menunjukkan bahwa penelitian mengenai pemanfaatan *game* digital di jenjang pendidikan menengah dan perguruan tinggi masih relatif rendah, sehingga perlu dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

7. Tren Penelitian untuk Kategori Topik Matematika



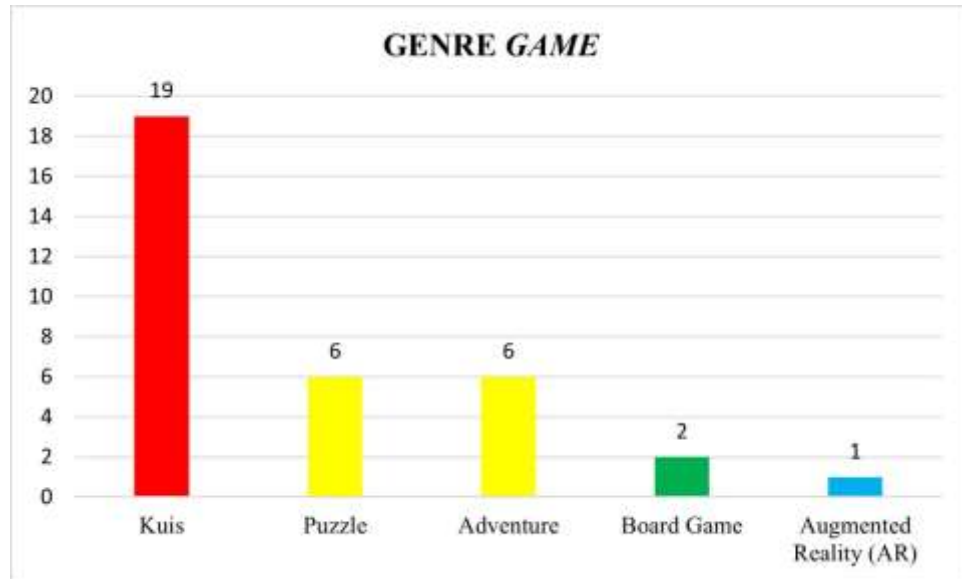
Gambar 8. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Topik Matematika

Berdasarkan Gambar 8 terlihat bahwa topik matematika pada 34 artikel terdiri atas empat kategori, yaitu bilangan, geometri, aljabar, dan pengukuran. Publikasi didominasi oleh topik bilangan sebanyak 15 artikel, kemudian topik geometri sebanyak 13 artikel, aljabar sebanyak 5 artikel, dan pengukuran sebanyak 1 artikel.

Dominasi topik bilangan menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika lebih banyak berfokus pada penguatan konsep-konsep dasar, yang bertujuan sebagai fondasi untuk memahami materi yang lebih rumit. Hal ini sejalan dengan pendapat Hakim (2025) yang mengatakan bahwa konsep bilangan merupakan materi yang paling banyak digunakan dalam *game* digital karena mudah diintegrasikan ke dalam mekanisme permainan dan menjadi dasar pembelajaran matematika. Temuan ini juga menunjukkan bahwa penelitian tentang *game* digital masih berfokus pada peningkatan kemampuan berhitung

dan pemahaman konsep matematika dasar, terutama di tingkat pendidikan dasar (Khoiriyah et al., 2026).

8. Tren Penelitian untuk Kategori *Genre Game*

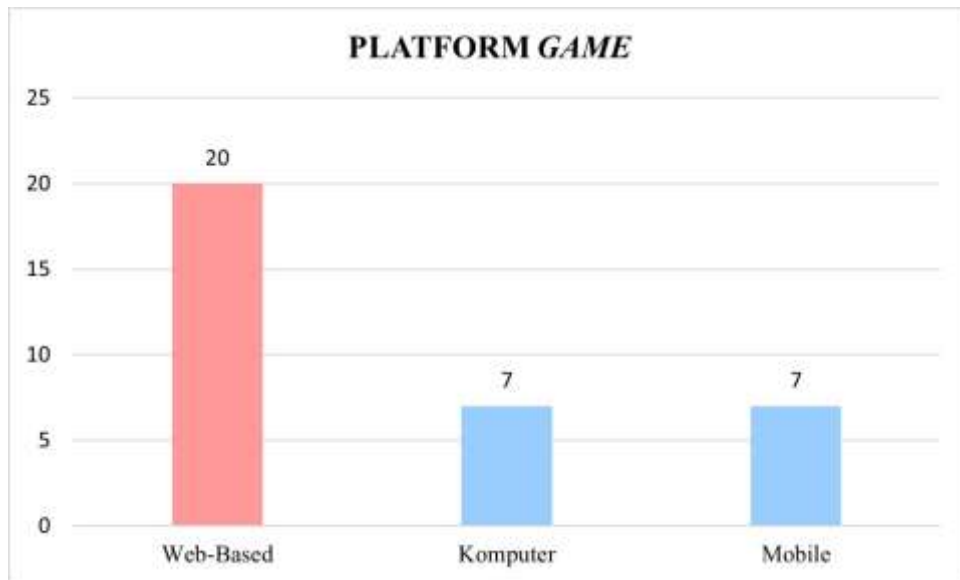


Gambar 9. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan *Genre Game*

Berdasarkan Gambar 9 terlihat bahwa *genre game* dalam 34 artikel dibagi menjadi lima kategori, yakni kuis, puzzle, *adventure*, *board game*, dan *augmented reality* (AR). Publikasi didominasi oleh *genre* kuis sebanyak 19 artikel, kemudian didominasi oleh *genre* puzzle dan *adventure* dengan masing-masing sebanyak 6 artikel, *genre board game* sebanyak 2 artikel, dan *genre augmented reality* (AR) sebanyak 1 artikel.

Dominasi *genre* kuis menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika lebih berfokus pada latihan soal, penguatan pemahaman konsep, dan evaluasi hasil belajar. Karakteristik *genre* kuis yang memberikan umpan balik langsung terbukti efektif karena membantu siswa memahami konsep matematika secara bertahap. Temuan ini sesuai dengan penelitian Rahmawati et al. (2026) yang menyatakan bahwa kuis interaktif dapat meningkatkan motivasi, partisipasi siswa, serta memberikan umpan balik yang mendukung proses pembelajaran. Di sisi lain, terbatasnya penggunaan *genre game* puzzle, *adventure*, *board game*, dan *augmented reality* (AR) menunjukkan peluang pengembangan penelitian pada *genre game* yang lebih beragam.

9. Tren Penelitian untuk Kategori Platform *Game*

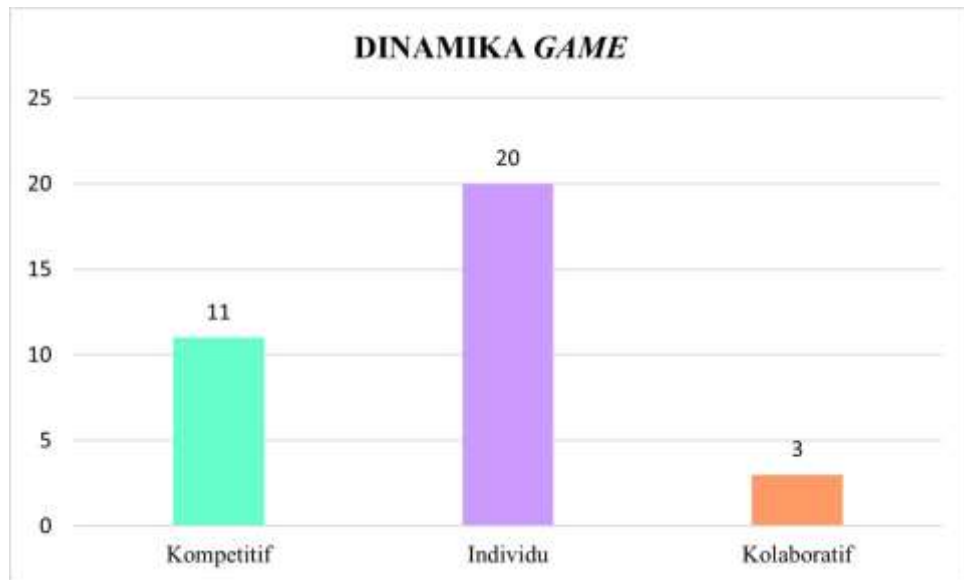


Gambar 10. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Platform *Game*

Berdasarkan Gambar 10 terlihat bahwa platform *game* dalam 34 artikel terbagi menjadi tiga kategori, yaitu *web-based*, komputer, dan mobile. Publikasi didominasi oleh platform *web-based*, yakni sebanyak 20 artikel, sedangkan platform komputer dan mobile masing-masing sebanyak 7 artikel. Dominasi platform *web-based* menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika lebih banyak memanfaatkan media yang mudah diakses dan fleksibel untuk digunakan pada berbagai perangkat.

Platform *web-based* memudahkan siswa untuk mengakses materi belajar tanpa perlu menginstal aplikasi yang rumit, sehingga lebih praktis diterapkan dalam berbagai situasi pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan penelitian Fajriani et al. (2026) yang mengatakan bahwa media pembelajaran berbasis web memiliki fleksibilitas dan kemudahan yang tinggi karena dapat digunakan kapan dan di mana saja. Keberadaan platform komputer dan mobile juga menunjukkan bahwa pengembangan *game* digital terus berkembang dengan menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran matematika.

10. Tren Penelitian untuk Kategori Dinamika *Game*



Gambar 11. Grafik Kuantitas Publikasi Artikel Berdasarkan Dinamika *Game*

Berdasarkan Gambar 11 terlihat bahwa dinamika *game* dalam 34 artikel terbagi menjadi tiga kategori, yaitu individu, kompetitif, dan kolaboratif. Publikasi didominasi oleh dinamika individu, yakni sebanyak 20 artikel. Kemudian diikuti dinamika kompetitif, yakni sebanyak 11 artikel. Sedangkan dinamika kolaboratif hanya ditemukan pada 3 artikel.

Dominasi dinamika individu menunjukkan bahwa penelitian mengenai penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika lebih berfokus pada penguatan penguasaan konsep dan kemampuan belajar mandiri. Dinamika ini memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan masing-masing serta memperoleh umpan balik secara langsung, sehingga mendukung pemahaman materi yang lebih optimal. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mursalin et al. (2024) yang menyatakan bahwa geminifikasi dapat memberikan umpan balik secara cepat dan berkelanjutan sehingga membantu meningkatkan pemahaman matematika siswa. Sementara itu, keberadaan dinamika kompetitif dan kolaboratif menunjukkan mulai berkembangnya upaya mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran matematika (Putra et al., 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, tren penelitian penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika pada jurnal-jurnal Indonesia tahun 2015-2025 menunjukkan bahwa dari aspek identitas artikel, publikasi didominasi oleh penulis yang berasal dari Provinsi Jawa Timur dan Jawa Tengah, dengan puncak publikasi terjadi pada tahun 2025 serta mayoritas artikel terindeks SINTA 4. Sementara itu, dari aspek konten artikel, penelitian lebih banyak berfokus pada aspek kognitif, menggunakan metode pengembangan, dilakukan di jenjang pendidikan dasar, membahas topik bilangan, serta didominasi oleh *genre game* kuis, platform *web-based*, dan dinamika *game* individu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan *game* digital dalam pembelajaran matematika masih berfokus pada pengembangan media dan peningkatan kemampuan berpikir siswa, terutama di jenjang pendidikan dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas cakupan analisis, baik dari aspek identitas maupun konten artikel, serta menggunakan sumber data yang lebih beragam agar memberikan gambaran tren penelitian yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Afriansyah, D., Perdhana, F. F., Zahra, K., & Adriani, I. R. (2025). Matematika dalam penelitian kopi : Visualisasi jaringan dan klasterisasi topik berdasarkan data scopus. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 5(2), 620–633. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/index>
- Anggraini, H. I., Nurhayati, & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis HOTS Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 2(11), 1885–1896.
- Dalalah, N. R., Putri, K. E., & Sulistiono. (2026). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Math Game pada Materi Penjumlahan Siswa Sekolah Dasar. *PENDIKDAS: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 07(01), 42–49. <https://jurnal.habi.ac.id/index.php/Pendikdas>
- Fajriani, A., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Pembelajaran Interaktif “Kampung Cerita Digital” Berbasis Web untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN 1 Semarang Kangin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 6(1), 564–579. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3888>
- Faradiba, D. A. (2025). *Tren Penelitian Tentang Pengaruh Game Edukasi Matematika di Jurnal-Jurnal Berbahasa Indonesia Tahun 2015-2024*. Universitas Mulawarman,

Samarinda.

- Hakim, A. (2025). *Analisis Bibliometrik dan Systematic Literature Review: Digital Game Based Learning pada Pembelajaran Matematika*. Universitas Mulawarman.
- Hendrawan, G. B., & Marlina, R. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 5(2), 395–404. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.395-404>
- Karna, S. D., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(3), 238–244.
- Khasanah, A. F., Dewi, I., & Sari, E. (2025). Problematika Penggunaan Gimkit Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa di Kelas Tinggi. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 9(1), 75–82.
- Khoiriyah, M., Sabilillah, E., Pawestri, A. S. H., & Muhammad, A. F. N. (2026). Peran Sistem Numerasi, Nilai Tempat, Dan Operasi Bilangan Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 5(2), 4167–4176. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/peshum.v5i2.14203>
- Maharani, L. R., Arie Rakhmat, & Maulida, N. (2025). Deep Learning Dalam Pembelajaran Matematika di SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 125–133.
- Maharani, W. F., Razaq, L. A., Sholikhah, P. M., Fatin, A. A. F., Saputra, M. I. B., & Masruron, M. A. (2025). Efektivitas Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 215–226.
- Mu'awanah, E., & Nurmala, I. (2023). Analisis Integrasi Ranah Afektif, Kognitif, dan Psikomotorik dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Aliyah: Perspektif Kurikulum Merdeka Elyatul Mu'awanah *. *Advances in Education Journal*, 1(2), 140–152. <https://journal.al-afif.org/index.php/aej/article/view/31>
- Muhammad, I., Triansyah, F. A., Fahri, A., & Gunawan, A. (2023). Analisis Bibliometrik : Penelitian Game-Based Learning pada Sekolah Menengah 2005-2023. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 465–479. <https://jipied.org/index.php/JSP>
- Mursalin, Fonna, M., Ali, M., Armita, D., & Mursyidah. (2024). Pelatihan Penerapan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Mahasiswa Calon Guru SMK. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 30–37.
- Mutia, N., Sismia, T. N. Z., Ramadhani, K. R., & Suryapuspita, A. (2025). Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Ceramah dan Digital. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 2514–2520. <https://ojs.smkmerahputih.com/index.php/juperan/article/view/1800>

- Nurlatifah, P. A., & Purniati, T. (2025). Systematic Literature Review : Penerapan Game Edukasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *POLINOMIAL: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 115–127. <https://ejournal.papanda.org/index.php/jp>
- Pujiono, A. (2022). Analisis Kesimbangan Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik dalam Muatan Ekologi pada Kurikulum Pendidikan Agama Kristen Sekolah Menengah Atas. *Real Didache: Journal of Christian Education*, 2(2), 73–89. <https://doi.org/10.53547/rdj.v2i2.241>
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., & Izzati, I. N. (2024). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Alacrity: Journal Of Education*, 4(3), 131–139. <http://lppppublishing.com/index.php/alacrity>
- Rahmawati, P. M., Khoiriyah, S., Rahmawati, A., Sutopo, & Musrikah. (2026). Asesmen Formatif Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Deep Learning. *Edukatif: Jurnalh Ilmu Pendidikan*, 8(1), 109–121. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Rosyidah, U., Purwanto, & Prasetyaningrum, P. T. (2026). Pemetaan Tren Global Dalam Penelitian Pembelajaran Berbasis Permainan Digital: Tinjauan Bibliometrik (2001-2024). *RABIT: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 11(1), 1523–1534. <https://doi.org/10.36341/rabit.v11i1.7398>
- Safari, Y., & Rahmalia, S. M. (2024). Pentingnya Konsep Dasar Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(9), 9847–9855. <https://ojs.unida.info/index.php/karimahtauhid/article/view/14671/5797>
- Sari, A. D. I., Herman, T., Sopandi, W., & Jupri, A. (2023). A Systematic Literature Review (SLR): Implementasi Audiobook pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 661–677. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5238>
- Sastypratiwi, H., & Nyoto, R. D. (2020). Analisis Data Artikel Sistem Pakar Menggunakan Metode Systematic Review. *JEPIN: Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 6(2), 250–257.
- Simanullang, W. F., & Saragih, A. R. A. (2024). ANALISIS FAKTOR RENDAHNYA MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KELAS V DI SD NEGERI 152991 MELAI II PADA TAHUN AJARAN 2023/2024. 1(1). <https://ejournal.pustakakaryamandiri.com/ojs/index.php/lj/article/view/183>
- Sofiana, A., Lubis, E. R., Agustina, K., & Fajriyah, R. Z. (2025). Kurikulum Merdeka dan Literasi Digital: Evaluasi Infrastruktur dan Sumber daya Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(November), 181–186. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11984>
- Soleha, R. P. (2023). *Pengembangan Game Edukasi Mathematics Adventure pada Materi SPLDV untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa*. Institut Agama Islam Negeri.

- Taufiqurrahman, M., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Game Edukasi Ksatria Aljabar Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran pada Materi Aljabar. *MATHEdunesa*, 12(3), 898–920. <https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n3.p898-920>
- Triyani, R. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49.
- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 13–22.
- Wahyudi, N. G., & Jatun. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444–451. <https://irje.org/index.php/irje>
- Yulianto, D., Situmeang, M. S., Anwar, S., & Puspitasari, N. (2025). Revisiting digital game-based mathematics learning : Global insights into thinking and attitudes from a PRISMA-guided review. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 94–116. <https://doi.org/10.22236/KALAMATIKA.vol10no2.2025pp94-116>