

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BEST LEARNING* (*GBL*) DENGAN
APLIKASI *ASSEMBLR EDU* TERHADAP KETERAMPILAN DIGITAL
DAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

TESIS



OLEH :

SRI WINARTI

NIM. 2401203006

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN GAME BEST LEARNING (GBL) DENGAN
APLIKASI ASSEMBLR EDU TERHADAP KETERAMPILAN DIGITAL
DAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA**

TESIS

**Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister
Pendidikan Dasar**

OLEH :

**SRI WINARTI
NIM. 2401203006**

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR

SEKOLAH PASCASARJANA

UNIVERSITAS PGRI MADIUN

JANUARI 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN GAME BEST LEARNING (GBL) DENGAN
APLIKASI ASSEMBLR EDU TERHADAP KETERAMPILAN DIGITAL DAN
BERPIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA

SRI WINARTI

NIM. 2401203006

Diajukan kepada Universitas PGRI Madiun untuk memenuhi salah satu
persyaratan dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister

Pendidikan Dasar

Menyetujui

Pembimbing I



Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd.
NIP/NIDN. 196611191993031001/0019116601

Pembimbing II



Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.
NIDN. 0714057401

Mengetahui,
Kaprosdi Dikdas




UNIVERSITAS PGRI MADIUN
PASCASARJANA
PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0704098801

LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS

Tesis oleh Sri Winarti ini telah dipertahankan di depan panitia penguji pada hari Senin tanggal 8 Januari 2026.

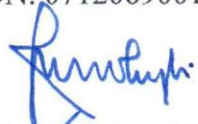
Panitia Penguji


Dr. V. Teguh Suharto, M.Pd.
NIDN. 0028106101

Ketua


Dr. Ivayuni Listiani, M.Pd.
NIDN. 0712069001

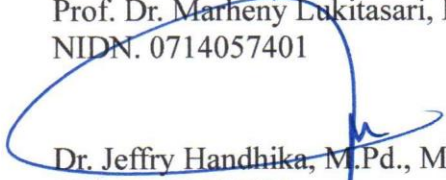
Sekretaris


Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd
NIP.196611191993031001

Anggota



Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd.
NIDN. 0714057401

Anggota



Dr. Jeffry Handhika, M.Pd., M.Si.
.NIDN.072106831

Anggota

Mengetahui:
Dekan Sekolah Pascasarjana


Dr. Dwi Setiyadi, M.M.
NIDN.0712106403

Mengesahkan:
Ketua Prodi Magister Pendidikan Dasar


Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0704098801

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRI WINARTI

NIM : 2401203006

Program Studi Magister : Pendidikan Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa tesis saya yang berjudul
PENGARUH PENGGUNAAN *GAME BEST LEARNING* (*GBL*) DENGAN
APLIKASI *ASSEMBLR EDU* TERHADAP KETERAMPILAN DIGITAL DAN
BERPIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan
pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil
tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini plagiat, maka
saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Madiun,

Yang membuat pernyataan,



SRI WINARTI
NIM. 2401203006

MOTTO :

“Pencapaian ini adalah wujud dedikasi terhadap ilmu, ketekunan dalam belajar, dan komitmen untuk terus berinovasi”

TESIS INI KUPERSEMBAHKAN DENGAN RASA SYUKUR :

Untuk suamiku tercinta,
terima kasih atas doa, kesabaran, dukungan, dan pengertian yang tak pernah putus dalam setiap langkah perjalanan ini. Kehadiranmu menjadi sumber kekuatan terbesar dalam menyelesaikan studi ini.

Untuk kedua orang tua tercinta,
terima kasih atas kasih sayang, doa yang tiada henti, serta pengorbanan yang tidak pernah terbalaskan.

Setiap pencapaian ini adalah buah dari restu dan ketulusan kalian.

Untuk anakku tersayang,
terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap lelah dan doa yang menguatkan tekad untuk terus melangkah hingga selesai.

Dan untuk semua pihak yang telah mendukung,
baik secara moral, spiritual, maupun akademik, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan, motivasi, dan doa sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan lancar

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan tepat waktu.

Tesis ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Magister Pendidikan Dasar Universitas PGRI Madiun. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa pertolongan dan petunjuk dari-NYA dengan disertai kerja keras peneliti serta bantuan dari banyak pihak, sulit rasanya dapat menyelesaikan dengan baik. Oleh karena itu, perkenalkanlah penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga, terutama kepada yang terhormat :

1. Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. selaku Rektor Universitas PGRI Madiun.
2. Dr. Dwi Setyadi, M.M. selaku Dekan Sekolah Pascasarjana (S2) Universitas PGRI Madiun.
3. Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Pendidikan Dasar Universitas PGRI Madiun yang telah membimbing, mendukung, memberi nasehat dan saran dalam penyusunan tesis ini.
4. Dr. Supri Wahyudi Utomo, MPd Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mendukung, memberi nasehat dan saran dalam penyusunan tesis ini.
5. Prof.Marheny Lukitasari, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, mendukung, memberi nasehat dan saran dalam penyusunan tesis ini.

6. Kepala Sekolah Sdn Sidorejo 02 Kecamatan Wungu Kabupaten Madiun Ibu Sri Endah Wahyuningtyas, S.Pd yang telah bersedia memberikan ijin, informasi dan kerjasama dalam melakukan penelitian ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan tesis ini. Penulis mengharapkan semoga tesis ini dapat berguna bagi semua pihak yang membacanya.

Madiun, 8 Januari 2026

Penulis

ABSTRAK

Sri Winarti. 2026. di bawah bimbingan Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd. selaku Pembimbing II, melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Game Best Learning (GBL) dengan aplikasi Assemblr Edu terhadap keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran Matematika. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya penguasaan keterampilan digital serta kemampuan berpikir kritis sejak jenjang pendidikan dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain quasi experiment yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sidorejo 01 dan SDN Sidorejo 02. Instrumen yang digunakan meliputi tes keterampilan berpikir kritis dan angket keterampilan digital, sedangkan analisis data dilakukan menggunakan uji statistik untuk mengetahui perbedaan serta pengaruh penggunaan GBL berbasis Assemblr Edu terhadap variabel yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Best Learning (GBL) dengan aplikasi Assemblr Edu berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan GBL berbasis Assemblr Edu menunjukkan tingkat keterlibatan belajar yang lebih aktif, pemahaman konsep yang lebih mendalam, serta kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan GBL dengan aplikasi Assemblr Edu efektif digunakan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.

Kata kunci: Game Best Learning, Assemblr Edu, keterampilan digital, berpikir kritis, Matematika SD.

ABSTRACT

Sri Winarti. 2026. under the supervision of Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd. as Advisor I and Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd. as Advisor II, conducted a study aimed at determining the effect of implementing Game Best Learning (GBL) using the Assemblr Edu application on elementary school students' digital skills and critical thinking skills in Mathematics. This research was motivated by the demands of 21st-century learning, which emphasize the importance of mastering digital skills and critical thinking abilities from the elementary education level. The study employed a quantitative approach with an experimental method and a quasi-experimental design involving an experimental group and a control group. The research subjects were fourth-grade students of SDN Sidorejo 01 and SDN Sidorejo 02. The instruments used included a critical thinking skills test and a digital skills questionnaire, while the data were analyzed using statistical tests to determine differences and the effect of GBL based on Assemblr Edu on the variables studied.

The results indicated that the use of Game Best Learning (GBL) with the Assemblr Edu application had a significant effect on improving students' digital skills and critical thinking skills in Mathematics. Students who participated in learning through GBL based on Assemblr Edu demonstrated more active engagement in the learning process, deeper conceptual understanding, and higher abilities in analyzing and solving problems compared to those who experienced conventional learning methods. Therefore, it can be concluded that the implementation of GBL with the Assemblr Edu application is effective as an innovative alternative for Mathematics instruction in elementary schools.

Keywords: Game Best Learning, Assemblr Edu, digital skills, critical thinking, Elementary Mathematics.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN PANITIA PENGUJI TESIS	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN KATA PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional Variabel	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Pustaka	9
B. Kerangka Berpikir	16
C. Kebaruan Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	29

	B. Jenis dan Desain Penelitian.....	29
	C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	30
	D. Teknik Pengumpulan Data	30
	E. Instrumen Penelitian	38
	F. Teknik Analisis Data	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN	42
	A. Hasil Penelitian	42
	B. Pembahasan	54
BAB V	PENUTUP	63
	A. Kesimpulan	63
	B. Implikasi	65
	C. Saran	70
	DAFTAR PUSTAKA	71
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
	LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN	73
	LAMPIRAN HASIL PENELITIAN	74
BAB IV	HASIL PENELITIAN	42
	C. Hasil Penelitian	42
	D. Pembahasan	54
BAB V	PENUTUP	63
	D. Kesimpulan	63
	E. Implikasi	65
	F. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	71
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	72
LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN	73
LAMPIRAN HASIL PENELITIAN	74