

ABSTRAK

Sri Winarti. 2026. PENGARUH PENGGUNAAN GAME BEST LEARNING (GBL) DENGAN APLIKASI ASSEMBLR EDU TERHADAP KETERAMPILAN DIGITAL DAN BERPIKIR KRITIS SISWA SD PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd, (II) Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd

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. *THE EFFECT OF USING THE BEST LEARNING GAME (GBL) WITH THE ASSEMBLR EDU APPLICATION ON THE DIGITAL SKILLS AND CRITICAL THINKING OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN MATHEMATICS* Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Sekolah Pascasarjana, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Supri Wahyudi Utomo, M.Pd, (II) Prof. Dr. Marheny Lukitasari, M.Pd

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.