



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SUJU TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI SDN 1 BAE DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

Farikhathul Atiqoh¹, Muhammad Noor Islahuddin², Lovika Ardana Riswari³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus

*Email: 202333230@std.umk.ac.id, 202333246@std.umk.ac.id, lovika.ardana@umk.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3615>

Article info:

Submitted: 04/07/25 Accepted: 16/11/25 Published: 30/11/25

Abstrak

Rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Matematika masih menjadi salah satu tantangan utama dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Matematika sering dianggap sulit dan membosankan, sehingga siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran SUJU terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 1 Bae dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi eksperimen) model one group pretest-posttest. Objek penelitian terdiri dari 19 siswa yang dipilih melalui teknik total sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket minat belajar dalam bentuk skala Likert sederhana, observasi selama proses pembelajaran, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji t berpasangan (paired sample t-test) melalui aplikasi SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor minat belajar dari 43,32 menjadi 51,68 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran SUJU berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika. Media SUJU terbukti efektif menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran SUJU, Minat Belajar, Matematika, Siswa Sekolah Dasar, Kelas III.

1. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis (Riswari et al., 2023). Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa sebagian besar siswa sering kali merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mempelajari matematika (Maisarah et al., 2021). Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Winiarsih, 2021).

Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran, mereka akan lebih aktif, fokus, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Wulandari et al., 2020). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, salah satunya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa (Budi et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif hadir sebagai salah satu solusi inovatif dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa (Hilyana et al., 2024). Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan



materi pembelajaran melalui teknologi digital (Rahmadi et al., 2024). Interaksi yang terbangun antara siswa dan media diyakini mampu membangun keterlibatan aktif siswa, meningkatkan pemahaman konsep, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap pelajaran

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika memiliki potensi besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Nurfadhillah et al., 2021). Untuk mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti perasaan senang saat belajar, ketertarikan terhadap materi, keterlibatan aktif selama pembelajaran, dan kemauan untuk belajar secara mandiri (Azzahra & Pramudiani, 2022). Indikator-indikator ini mencerminkan sejauh mana siswa terlibat dan termotivasi dalam proses pembelajaran matematika melalui media interaktif.

Melalui tampilan visual yang menarik, suara yang mendukung, animasi, serta fitur-fitur interaktif lainnya, siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika (Mufliah & Puspita W, 2024). Selain itu, keterlibatan aktif siswa dalam berinteraksi dengan media mampu meningkatkan fokus, memperpanjang durasi atensi, dan mendorong partisipasi lebih dalam proses belajar (Susanti et al., 2025). Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar, namun masih dibutuhkan kajian lebih lanjut yang secara khusus melihat pengaruhnya terhadap minat belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran matematika.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi eksperimen) tipe one group pretest-posttest untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran SUJU terhadap minat belajar siswa kelas III dalam mata pelajaran Matematika di SDN 1 Bae (Lungdiansari et al., 2024). Seluruh siswa kelas III yang berjumlah 19 orang dijadikan subjek penelitian dengan menggunakan teknik total sampling (Prasetyo et al., 2023). Instrumen yang digunakan berupa angket minat belajar dalam bentuk skala Likert sederhana yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas III, mencakup indikator perhatian, ketekunan, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Muthia & Purwanto, 2021). Data dikumpulkan melalui penyebaran angket sebelum dan sesudah perlakuan, observasi selama proses pembelajaran dengan media SUJU, serta dokumentasi kegiatan. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 30, dan dilanjutkan dengan uji t berpasangan (paired sample t-test) untuk mengetahui perbedaan minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media (Muhibbah, 2023). Apabila nilai signifikansi (p -value) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran SUJU berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas III. Tujuan penelitian kuantitatif dalam kasus ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar dalam matematika (Andriyani et al., 2024).

Rumus uji Paired T-test

$$t_{hit} = \frac{\bar{D}}{SD/\sqrt{n}}$$

$$SD = \sqrt{var}$$

$$var(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n (x_i - \bar{x})^2$$

Dimana:

t : nilai t hitung,

\bar{D} : rata-rata selisih pengukuran 1 dan 2

SD : standar deviasi selisih pengukuran 1 dan 2

n : jumlah sampel.



Untuk interpretasinya :

- a) Untuk menginterpretasikan uji-t terlebih dahulu harus ditentukan :
 - Nilai signifikasi α
 - *Degree of freedom* $df = N - k$, khusus untuk uji-t berpasangan, $df = N - 1$
- b) Bandingkan nilai t_{hit} dengan t_{tab}
- c) Apabila :
 - $t_{hit} > t_{tab}$ maka berbeda secara signifikan (H_0 ditolak)
 - $t_{hit} > t_{tab}$ maka tidak berbeda secara signifikan (H_0 diterima)

Hipotesis untuk kasus ini adalah :

- H_0 : Tidak ada perbedaan rata-rata antara volume penumpang kelas ekonomi tahun 2019 dengan volume penumpang kereta api kelas ekonomi tahun 2020 yang artinya tidak ada pengaruh pembatasan mobilitas terhadap volume penumpang kereta api kelas ekonomi dari Daerah Operasi 5 Purwokerto.
- H_1 : Ada perbedaan rata-rata antara volume penumpang kelas ekonomi tahun 2019 dengan volume penumpang kereta api kelas ekonomi tahun 2020 yang artinya ada pengaruh pembatasan mobilitas terhadap volume penumpang kereta api kelas ekonomi dari Daerah Operasi 5 Purwokerto.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 20-22 Mei 2025 yang diperoleh dari angket minat belajar siswa kelas III SDN 1 Bae setelah mengikuti pembelajaran Matematika dengan menggunakan media SUJU, terlihat adanya peningkatan minat belajar yang cukup signifikan. Siswa menunjukkan sikap lebih antusias, tertarik, dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini ditunjukkan dari hasil angket yang menunjukkan rata-rata skor berada pada kategori tinggi. Sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran yang menggunakan media SUJU, baik dalam hal perhatian terhadap guru, ketekunan mengerjakan tugas, rasa ingin tahu terhadap materi, maupun keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas (Wijaya et al., 2020). Media SUJU dinilai menarik karena menyajikan materi secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan membuat siswa lebih mudah memahami materi Matematika (Andini Kusumastuti & Ali Ghufon, 2025).

Untuk mengukur pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa, diperlukan indikator yang menggambarkan berbagai aspek keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Minat belajar dapat ditandai dari adanya perasaan senang yang muncul saat siswa mengikuti pelajaran matematika (Sakina et al., 2024). Rasa senang ini tercermin melalui ekspresi wajah yang antusias, semangat dalam mengikuti kegiatan belajar, serta keaktifan dalam merespons instruksi guru. Selain itu, ketertarikan terhadap materi menjadi indikator penting lainnya, yang tampak dari perhatian siswa saat guru menyampaikan materi, rasa ingin tahu terhadap topik yang dibahas, serta keinginan untuk mengetahui lebih jauh melalui eksplorasi mandiri. Keterlibatan aktif juga menjadi bagian penting dalam mengukur minat belajar, di mana siswa menunjukkan partisipasi nyata, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab soal, dan aktif mencoba fitur-fitur dalam media pembelajaran interaktif (Rahayu et al., 2024). Di samping itu, minat belajar juga dapat dilihat dari kemauan siswa untuk belajar secara mandiri, misalnya dengan mengakses materi kembali di luar jam pelajaran, menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar tambahan, atau menunjukkan inisiatif untuk memperdalam konsep yang belum dipahami (Kameliani, 2025). Seluruh indikator ini saling berkaitan dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai sejauh mana media interaktif berkontribusi dalam membangkitkan dan memperkuat minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Pembelajaran sebelumnya siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena yang mereka fikirkan matematika itu sulit, jadi mereka tidak minat untuk mempelajari matematika secara mendalam (Permatasari, 2021). Di dalam kelas III ini juga terdapat satu siswa yang masih kesulitan untuk membaca dan menulis. Hanya dengan menggunakan metode mengingat dan menghafal itu justru menyulitkan siswa untuk memahami materi. Siswa kelas III sangat perlu pembelajaran yang konkret



mereka belum mampu untuk menerima pembelajaran secara abstrak (Putu Wulan Pratami Dewi & Ngurah Sastra Agustika, 2020). Dengan adanya media pembelajaran dan peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SUJU memberikan pengaruh positif dalam membangkitkan minat belajar siswa dan sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya kelas III (Aulia, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran SUJU terhadap minat belajar Matematika siswa kelas III SDN 1 Bae. Pengumpulan data dilakukan melalui angket minat belajar yang dibagikan kepada 19 siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media SUJU. Skor angket diolah menggunakan SPSS 26 dengan dua tahapan analisis utama, yaitu uji normalitas dan uji t berpasangan.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

Statistik Deskriptif	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Std. Deviasi
Minat Belajar (Sebelum)	19	36	50	43.32	3.86
Minat Belajar (Sesudah)	19	45	59	51.68	4.25

Sumber: SPSS

Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata skor minat belajar siswa meningkat dari 43,32 menjadi 51,68 setelah pembelajaran dengan media SUJU. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan minat belajar yang cukup jelas secara numerik.

Tabel 2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Kelompok Data	Statistik Shapiro-Wilk	df	Sig.
Minat Belajar Sebelum	0.953	19	0.434
Minat Belajar Sesudah	0.970	19	0.713

Sumber: SPSS

Karena nilai signifikansi untuk kedua kelompok $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan uji t berpasangan.

Tabel 3. Uji Paired Sample T-Test

Pasangan Variabel	Mean Sebelum	Mean Sesudah	t	df	Sig. (2-tailed)
Minat Belajar	43.32	51.68	-8.21	18	0.000

Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.000 < 0.05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media SUJU. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SUJU berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Matematika.

Untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung, peneliti juga memberikan posttest setelah pembelajaran berlangsung (Apriyanti et al., 2023). Hasil posttest yang diberikan kepada 19 siswa menunjukkan rata-rata nilai sebesar **83,6**, yang mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami materi dengan baik setelah menggunakan media SUJU (Apriyanti et al., 2024). Hal ini memperkuat temuan bahwa media SUJU tidak hanya efektif dalam meningkatkan minat belajar, tetapi juga mendukung pemahaman konsep Matematika secara lebih mendalam. Dengan demikian, media pembelajaran SUJU sangat layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mempermudah guru dalam menjelaskan materi (Wardani et al., 2024). Guru menyampaikan bahwa beberapa siswa yang sebelumnya cenderung kesulitan memahami konsep abstrak seperti pecahan atau perbandingan, menjadi lebih mudah menangkap materi ketika disajikan dalam bentuk visual seperti potongan kue, penggaris gambar, atau ilustrasi perbandingan benda sehari-hari. Dari temuan ini, dapat dipahami bahwa media pembelajaran berperan sebagai jembatan antara konsep abstrak Matematika dengan pengalaman konkret siswa (Rahmadilla & Kholidya, 2025). Hal ini sesuai dengan teori belajar kognitif Piaget yang menekankan pentingnya tahap operasional konkret pada anak usia sekolah dasar, di mana anak membutuhkan pengalaman langsung dan visualisasi untuk memahami konsep yang bersifat simbolik.



4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas III SDN 1 Bae, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran SUJU memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata skor angket minat belajar siswa dari 43,32 menjadi 51,68 setelah penggunaan media, serta hasil uji statistik yang menunjukkan signifikansi pada tingkat $0,000 < 0,05$. Selain itu, hasil posttest yang diberikan setelah pembelajaran menunjukkan rata-rata nilai 83,6, yang mencerminkan tingkat pemahaman siswa yang baik terhadap materi yang disampaikan. Media SUJU terbukti mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa, terutama karena sifatnya yang konkret dan visual, yang sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa media SUJU tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu guru dalam menjelaskan materi abstrak secara lebih konkret dan mudah dimengerti. Oleh karena itu, media pembelajaran SUJU layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk membangkitkan minat dan meningkatkan pemahaman siswa kelas III.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andini Kusumastuti, D., & Ali Ghufro, M. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa di Madrasah Ibtidaiyah*. 212–224. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i4.861>
- Andriyani, D. D., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2024). *Penggunaan Model STAD Berbantuan Media Bianglala terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa SD* (Vol. 18, Issue 1).
- Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). Model pembelajaran realistic mathematics education dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(4), 1978–1986.
- Apriyantini, N. P. D., Warpala, I. W. S., & Sudatha, I. G. W. (2024). Game Edukasi Berbasis Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(1), 40–45.
- Aulia, D. (2022). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN VIDEO YOUTUBE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V MADRASAH IBTIDAIYAH*.
- Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pelajaran matematika kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.
- Hilyana, F. shoufika, Ermawati, D., Riswari, L. A., Najikhah, F., & Hariyadi, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Literasi Digital Melalui Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Brain Teaser*. *UN PENMAS (Jurnal Pengabdian Masyarakat untuk Negeri)*, 4(1), 100–110. <https://doi.org/10.29138/un-penmas.v4i1.2714>
- Budi, N. I. S., Pratiwi, I. A., & Riswari, L. A. (2024). Minat dan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda*, 6(2).
- Kameliani, H. F. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xi Sma Muhammadiyah 1 Temanggung*. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Lungdiansari, N. A., Riswari, L. A., & Sekar, D. A. (2024). Improving Students Critical Thinking Ability Through MABER Media (Multimedia Form of Interactive Energy) in Elementary School. *Jurnal Pijar Mipa*, 19(4), 738–745. <https://doi.org/10.29303/jpm.v19i4.7238>
- Maisarah, C., Ikhsan, M., & Umam, D. K. (2021). Persepsi Siswa dengan Latar Belakang Pendidikan Tahfidzul Quran terhadap Matematika. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*, 6(3), 222–230.
- Muflihah, M., & Puspita W, D. M. A. (2024). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Inovasi



- Pembelajaran SKI Berbasis Smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1539–1554. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Muhibbah, L. (2023). Efektivitas Metode PQRTS untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Eksplanasi. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(1), 93–114. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i1.761>
- Muthia, N., & Purwanto, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Kelas XII Jurusan DPIB Sekolah Menengah Kejuruan. 2(1), 33–42. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JPTB>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Permatasari, K. (2021). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR / MADRASAH IBTIDAIYAH* (Vol. 17).
- Prasetyo, A., Nugroho, R. A., & Kunci, K. (2023). Kontribusi Sport Massage Menggunakan Teknik Dasar Manipulatif Terhadap Penurunan Asam Laktat Pada Atlet Atletik Article Info ABSTRAK. In *Aisyah Journal Physical Education* (Vol. 2, Issue 1).
- Putu Wulan Pratami Dewi, N., & Ngurah Sastra Agustika, G. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan PMRITerhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika (Vol. 4, Issue 2).
- Rahayu, F. P., Syaripah, S., & Anisya, S. (2024). Pengaruh Genially Dengan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SDN 88 Rejang Lebong. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Issue 4). <https://jurnaldidaktika.org/5045>
- Rahmadilla, H. H., & Kholidya, C. F. (2025). Penggunaan Media Benda Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pengurangan pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SDN Punggul I. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 14(11).
- Riswari, L. A., Sari, A. C., & Suryanto, H. (2023). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Pada Materi Operasi Hitung Campuran Sebagai Implementasi Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Di Desa Larikrejo. *Jurnal Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Borneo*, 4(2). <https://doi.org/10.21093/jtik.v4i2.6761>
- Sakina, U. P., Gunawan, G., & Irsal, I. L. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Scaffolding Pada Zone Of Proximal Development (ZPD) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV MIN 03 Kepahiang. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Susanti, D. T., Amalia, R., Amara, S., Sari⁷, E., Sultan, U., Muhammad, A., Samarinda, I., & Samarinda, T. K. (2025). Meningkatkan Pemahaman Warna dan Angka pada Anak ADHD melalui Metode Pembelajaran Interaktif di TK Keledang Samarinda. In *Humanity Journal* (Vol. 4, Issue 1).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Wijaya, T. T., Purnama, A., & Tanuwijaya, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KONSEP TPACK PADA MATERI GARIS DAN SUDUT MENGGUNAKAN HAWGENT DYNAMIC MATHEMATICS SOFTWARE. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.205-214>
- Winiarsih, I., H. A. R., & S. N. I. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis dalam menyelesaikan soal matriks ditinjau dari gaya belajar. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 2(1), 139-146. www.tcpdf.org