



Peran Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Desi Mauliana^{1*}, Adrias Adrias², Fadila Suciana³

¹⁻³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email : maulianadesi3@gmail.com^{1*}, adrias@fip.unp.ac.id², fadilasuciana@fip.unp.ac.id³

Alamat : Jalan Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera Barat

Korespondensi penulis: maulianadesi3@gmail.com

Abstract. *Learning media has a crucial role in the educational process, especially in mathematics subjects at the elementary school level. The use of learning media aims to increase students' interest and enthusiasm in learning, as well as potentially improve their learning outcomes. Learning that utilizes learning media tends to be more interesting and easier to understand than learning methods that are monotonous and do not involve media. This study aims to conduct a literature review on the role of learning media in the context of mathematics learning in elementary schools. The research method used is a literature study, focusing on research articles published between 2020 and 2025. The analyzed articles come from accredited national journals accessed through Google Scholar with the help of the Publish or Perish application. The findings of this study show that the use of learning media in mathematics subjects has a significant impact on increasing students' interest in learning, motivation, and learning outcomes. In addition, learning media also functions to facilitate the understanding of concepts and provide direct experience to students related to the material taught.*

Keywords: *Learning, Media, Interests, Literature Review*

Abstrak. Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam proses pendidikan, khususnya pada mata pelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar, serta berpotensi meningkatkan hasil belajar mereka. Pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran cenderung lebih menarik dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan metode pembelajaran yang bersifat monoton dan tidak melibatkan media. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian pustaka mengenai peran media pembelajaran dalam konteks pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah studi pustaka, dengan fokus pada artikel-artikel penelitian yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Artikel yang dianalisis berasal dari jurnal nasional terakreditasi yang diakses melalui Google Scholar dengan bantuan aplikasi Publish or Perish. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik terkait materi yang diajarkan.

Kata kunci: Media, pembelajaran, Minat, Studi Pustaka.

1. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar menengah hingga perguruan tinggi adalah matematika. Pendidikan matematika di sekolah dasar bertujuan membekali mereka dengan kemampuan berfikir logis, analitis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama (Fitri, 2023). Dengan fondasi yang kuat dalam matematika, peserta didik tidak hanya akan mampu menyelesaikan masalah-masalah matematis, tetapi juga akan siap menghadapi tantangan yang lebih besar di masa yang akan datang. Oleh karena itu, pengajaran matematika di tingkat dasar sangatlah krusial untuk membentuk karakter dan keterampilan peserta didik secara menyeluruh.

Proses pembelajaran adalah upaya pendidik dalam menyampaikan pengetahuan, mengatur, dan membangun suasana belajar menggunakan berbagai metode, yang efektif dan efisien agar peserta didik mampu mendapatkan hasil yang maksimal (Firmansyah et al., 2020). Dalam proses ini, pendidik tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi, tetapi juga merangkap sebagai fasilitator yang bertugas menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan memanfaatkan beragam metode pembelajaran yang tepat, peserta didik mampu memahami konsep materi yang diajarkan.

Media pembelajaran berperan penting dalam menyalurkan pesan dari pendidik melalui cara yang tepat dan menarik kepada peserta didik. Media memiliki kekuatan untuk membentuk persepsi dan sikap individu, terutama karena media seringkali menyajikan informasi dalam bentuk yang mudah dicerna dan menarik perhatian. (Negeri et al., 2024). Sebagai perantara dan penyalur dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran harus mampu merangsang pemikiran peserta didik agar lebih aktif dalam belajar dan mampu memahami materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media yang sesuai, peserta didik dapat lebih mudah menangkap konsep-konsep yang diajarkan, sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan dan tidak kaku. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat mendorong semangat belajar peserta didik, membantu mereka tetap fokus, serta mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai akan berkontribusi besar terhadap keberhasilan pembelajaran, baik dari sisi pemahaman konsep ataupun pencapaian belajar peserta didik secara keseluruhan.

Pada praktik pembelajaran, tak jarang dijumpai bahwa peserta didik merasa kebingungan dan kesulitan memahami materi khususnya pada mata pelajaran matematika. Contohnya, dalam konsep bangun ruang, beberapa peserta didik masih mengalami kebingungan saat menemukan luas bangun ruang dan menghitung volumenya. Mereka juga kesulitan membedakan mana diagonal bidang dan mana diagonal ruang. Menurut (Cantika Dinda Karisma et al., 2023) peserta didik sangat memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya berisi kata-kata verbal, tetapi mampu membangkitkan rasa ingin tahu serta dapat memberikan pengalaman belajar yang berarti. Fenomena tersebut menunjukkan bahwasannya guru kurang memanfaatkan media atau alat peraga. Ketika mereka menggunakan media, seringkali yang seadanya sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik. Hal ini disebabkan karena kurang memperhatikan kombinasi warna, ukuran yang tidak proporsional, serta cara penyajian yang tidak menarik. Akibatnya, alat peraga tersebut tidak dapat mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik dan membuat pembelajaran matematika menjadi kurang menarik.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis pengertian media pembelajaran, berbagai jenis media pembelajaran matematika, serta pentingnya media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka., yang berarti menganalisis pemikiran atau temuan yang terdapat dalam artikel, buku, skripsi, dan hasil penelitian yang relevan, untuk menghasilkan informasi ilmiah (Azizah & Abadi, 2022). Yang menjadi objek dari studi pustaka ini adalah penggunaan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Penelitian ini menganalisis artikel-artikel dalam jurnal ilmiah yang berasal dari Google Scholar melalui aplikasi publish or perish, juga dibantu dengan aplikasi mendeley, dan web rapidtables dengan kata kunci “penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dasar”. Pencarian artikel dibatasi pada tahun 2020 hingga 2025 sebanyak 20 artikel. Pencarian artikel menggunakan teknik *paper classification form (PCF)*. Setiap aplikasi (perangkat lunak) memiliki perannya masing-masing dalam proses penelitian ini. Pencarian artikel ilmiah dilakukan melalui aplikasi Publish or Perish dengan menggunakan kata kunci yang telah ditentukan, dan memberi batasan pencarian berdasarkan tahun terbit. Sementara itu, Mendeley digunakan untuk mengelola referensi.

Dari hasil pencarian tersebut terdapat 50 artikel ilmiah. Langkah selanjutnya adalah melakukan seleksi terhadap artikel-artikel berdasarkan judul utama, sehingga terpilih 12 artikel yang dianggap relevan. Proses pemilihan dilakukan dengan mencocokkan judul utama dan abstrak, yang menghasilkan 12 artikel pilihan, sementara 38 artikel yang tidak memenuhi kriteria tersebut tidak digunakan. Sebanyak 12 artikel yang terpilih dianalisis dan disimpulkan sesuai dengan pertanyaan riset.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian keberhasilan dari pembelajaran ditentukan oleh beberapa aspek salah satunya pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran sebagai alat bantu pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Data yang dikelola meliputi hasil analisis dan simpulan hasil studi pustaka yang telah dipublikasikan terkait dengan penggunaan media pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Penelitian Penggunaan Media Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar

Penelitian & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Prastica et al., 2021)	Jurnal BASICEDU	Pencapaian belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo tergolong tinggi, dengan rata-rata mencapai 87,94 sebagai buktinya. Dampak positif dari Pemanfaatan video pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik (Prastica et al., 2021).
(Kusuma Ardi & Dessty, 2023)	UMS Ejournal System	Atusiasme peserta didik di SD Negeri Sepat 4 dalam belajar meningkat seiring dengan penggunaan media belajar dengan numerasi ular tangga sehingga kemampuan numerasi mereka juga meningkat. Peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang diajarkan dan lebih mudah saat diberikan latihan soal (Kusuma Ardi & Dessty, 2023).
(Julyananda et al., 2022)	Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)	Media pembelajaran matematika ini mempermudah guru dalam penyampaian materi untuk peserta didik dan memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. , hal ini dibuktikan dengan Berdasarkan hasil pengujian beta yang dilakukan melalui wawancara langsung dengan pengguna media pembelajaran, yaitu guru kelas 1 di SDN 1 Kampung Baru (Julyananda et al., 2022).
(Isnaini et al., 2023)	ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar	Motivasi dan minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan video pembelajaran, karena menawarkan beragam tampilan visual yang berbeda, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. (Isnaini et al., 2023).
(Faridah Hayati, 2020)	Jurnal Universitas Sebelas Maret	media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video yang dikemas melalui aplikasi Canva adalah satu dari sekian banyak alternatif inovatif yang memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan efisien, sejalan dengan kemajuan di abad 21. Video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Canva sangat sesuai untuk digunakan dalam pengajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar (Faridah Hayati, 2020).
(Rahman Hakim et al., 2021)	Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan	Alat peraga jam sudut yang berkualitas mempunyai peran yang krusial dalam membantu menanamkan konsep sudut kepada peserta didik memahami materi. Fasilitas yang baik ini memungkinkan

	Pengabdian 2021,	peserta didik untuk lebih cepat menyelesaikan soal-soal terkait materi sudut. Oleh karena itu, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dapat meningkat melalui penggunaan alat peraga jam sudut. (Rahman Hakim et al., 2021).
(Taufikurrahman, 2021)	JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING	Penggunaan media pembelajaran papan pecahan di SD Negeri 006 Bengkong Batam telah menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep Matematika peserta didik. Dari 25 peserta didik mencapai hasil belajar dalam kategori baik dan hanya 3 peserta didik yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik meningkat dengan penggunaan media pembelajaran papan pecahan (Taufikurrahman, 2021).
(Suryani et al., 2023)	Jurnal DUDIKA	Hasil belajar peserta didik kelas III di sekolah dasar terbukti meningkat melalui pemanfaatan alat peraga manipulatif geoboard. Ini memberikan gambaran bahwa hasil belajar peserta didik sangat berdampak dengan penggunaan alat peraga manipulatif geoboard (Suryani et al., 2023).
(Simorangkir et al., 2024)	Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar	Pemanfaatan media interaktif dan inovatif menjadi salah satu alternatif bagi peserta didik dalam mempelajari matematika. Platform digital seperti PowerPoint, Educandy, dan PowToon dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Penggunaan media tersebut dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik. (Simorangkir et al., 2024).
(Riza et al., 2025)	TUMOUTOU SOCIAL SCIENCE JOURNAL (TSSJ)	Media interaktif berbasis PowerPoint sangat efektif digunakan dalam pembelajaran bilangan cacah di kelas 6 SD. Hal ini membuktikan bahwa media interaktif tidak hanya relevan tetapi juga menyajikan materi secara akurat dan mudah dipahami serta mendukung pemahaman peserta didik dengan pendekatan interaktif, visual menarik, dan penyajian materi yang terstruktur (Riza et al., 2025).
(Naisya Ramadhani et al., 2023)	Student Scientific Creativity Journal (SSCJ)	Pemanfaatan media pembelajaran, interaktif dan konvensional, memberikan dampak positif terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dan pengajar untuk mempertimbangkan penggunaan

		media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan memotivasi bagi peserta didik (Naisya Ramadhani et al., 2023)
(Trisha Hana Maulidya et al., 2023)	Jurnal Derivat	Pop-Up Book sebagai media pembelajaran sangat menumbuhkan semangat belajar peserta didik, sehingga mampu membangun suasana kelas yang menyenangkan dan peserta didik lebih mudah memahami konsep bangun datar dan bangun ruang. Dengan menggunakan Pop-Up Book kemampuan peserta didik dalam belajar lebih meningkat, fokus dan aktif (Trisha Hana Maulidya et al., 2023).

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efisien dan terkendali, media pembelajaran berupaya menyalurkan dan menyebarkan pengetahuan dan informasi kepada peserta didik. Ini berusaha untuk membangun suasana belajar yang menguntungkan yang memfasilitasi pemahaman materi dan meningkatkan antusiasme peserta didik untuk belajar. Menurut penelitian (Prastica et al., 2021), media pembelajaran dianggap sebagai objek grafis, seperti gambar atau foto, dan diproses dan disusun ulang secara elektronik untuk memproses dan mengatur pengetahuan lisan atau visual. Hal ini sejalan dengan penelitian (Julyananda et al., 2022) yang menyatakan media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya pengetahuan peserta didik, penggunaan media pembelajaran yang beragam memberikan variasi dalam pengejaran ilmu pengetahuan. Jadi media pembelajaran adalah sesuatu hal yang mencakup berbagai alat elektronik atau grafis yang memfasilitasi komunikasi antara guru dan peserta didik, merupakan cara untuk merancang kegiatan belajar mengajar secara efektif dan efisien serta untuk mentransmisikan pengetahuan kepada peserta didik.

Ada berbagai macam sumber belajar yang digunakan di kelas matematika sekolah dasar. Dalam penelitian (Isnaini et al., 2023) mengklaim bahwa komponen visual dan aural media video membantu peserta didik memahami informasi atau pesan lebih cepat melalui indera mereka. Peserta didik dapat belajar lebih efisien ketika pengetahuan disajikan kepada mereka melalui penggunaan media video. Disamping itu, menurut penelitian yang dilakukan oleh (Faridah Hayati, 2020) media video adalah perpaduan yang bergerak antara media visual dan aural. Kemampuan Indera pendengaran dan penglihatan digunakan dalam media audio-visual ini. Karena anak-anak usia sekolah dasar sering menyerap informasi berdasarkan apa yang

mereka dengar dan lihat, menggunakan konten video untuk mendukung kebutuhan belajar peserta didik dianggap tepat.

Menanamkan konsep matematika pada peserta didik juga membutuhkan penggunaan materi pembelajaran yang nyata, seperti alat peraga. Hal ini mendukung penelitian (Rahman Hakim et al., 2021) yang menunjukkan bahwa, dengan bantuan alat bantu instruksional, peserta didik sangat terlibat dan antusias dalam proses pembelajaran media konkret dapat meningkatkan hasil belajar dan mempermudah peserta didik untuk memahami konten yang diberikan. Papan pecahan, sejenis media konkret, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sekolah dasar tentang ide-ide matematika. Menurut penelitian, (Suryani et al., 2023) menggunakan alat bantu instruksional dapat membantu peserta didik berpikir positif dan meningkatkan proses belajar mereka, yang akan meningkatkan hasil belajar mereka. Ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan materi pembelajaran yang nyata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dan pengalaman langsung dengan ide-ide matematika.

Semangat dan motivasi peserta didik dalam belajar, khususnya dalam matematika, didukung oleh materi pembelajaran interaktif. Peserta didik dapat mengatasi kebosanan dan belajar bagaimana lebih bersenang-senang ketika mereka menggunakan teknologi interaktif untuk belajar. Salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik adalah dengan menggunakan media interaktif dan kreatif (Simorangkir et al., 2024). Hal ini sependapat dengan penelitian (Riza et al., 2025) yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih termotivasi dan terlibat selama proses pembelajaran ketika mereka menggunakan media interaktif karena menawarkan animasi, tes interaktif, dan narasi audio yang membantu mereka memahami konsep materi yang diajarkan. Menggunakan media interaktif dapat meningkatkan minat dalam proses belajar dan mengurangi kebosanan. Media interaktif juga berfungsi sebagai penolong guru dalam hal mengajarkan konsep matematika kepada peserta didik.

Berdasarkan penelitian ini, pemahaman peserta didik tentang konsep dan materi pelajaran sangat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berjalan lancar dan menyenangkan, guru harus dapat menilai kebutuhan muridnya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar akan lebih efektif jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran seperti video, alat peraga konkret, dan media pembelajaran interaktif terbukti mampu mendorong minat dan antusiasme peserta

didik dalam belajar. Penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sangat sesuai jika menggunakan media pembelajaran. Ketika siswa melihat konsep-konsep matematika yang abstrak dijelaskan melalui video atau diperagakan dengan alat konkret, mereka cenderung lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran interaktif memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan melibatkan siswa secara langsung, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap konsep-konsep matematika.

Penggunaan media pembelajaran di kelas juga sering kali disertai dengan peningkatan hasil belajar peserta didik, karena siswa dapat belajar dengan cara yang lebih variatif dan menarik. Suasana belajar di kelas juga terasa lebih menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa bosan. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disarankan sebagai salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar.

DAFTAR REFERENSI

Ardi, S. D. K., & Desstya, A. (2023). Media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar numerasi peserta didik di sekolah dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 5(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22934>

Azizah, R. N., & Abadi, A. P. (2022). Kajian pustaka: Resiliensi dalam pembelajaran matematika. *Didactical Mathematics*, 4(1), 104–110. <https://doi.org/10.31949/dm.v4i1.2061>

Firmansyah, F. H., Aldriani, S. N. F., & Dewi, E. R. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sekolah dasar. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i2.29783>

Fitri, A. (2023). Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–447.

Hakim, A. R., Fadilah, I., & Oktaviana, R. (2021). Penggunaan media pembelajaran papan pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada peserta didik sekolah dasar. *JPdK*, 3.

Hayati, T. U. F. (2020). Analisis media video pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran bangun datar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.

Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik di sekolah dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>

Jati, S. G., Adzkia, U., & Universitas Negeri Padang. (2024). Research urgency: Based on literature review of basic concepts of science and sources of knowledge. 12(2), 166–176.

Julyananda, M. A., Yulianti, T., & Pasha, D. (2022). Rancang bangun media pembelajaran matematika menggunakan metode demonstrasi untuk kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 366–375. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2416>

Karisma, C. D., Yuniawatika, & Ahdhianto, E. (2023). Analisis kebutuhan media pembelajaran matematika bangun ruang pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>

Maulidya, T. H., Mulyono, A., Safitri, A. B., Dzahabiyah, M., Rahmawati, R., & Nurrahmah, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran pop-up book etnomatematika untuk meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(3), 200–208. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i3.5360>

Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufon, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar pada mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>

Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic literature review: Peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99–114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>

Riza, M., Trihapsari, B., Suci, E., & Sari, L. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk meningkatkan pemahaman bilangan cacah peserta didik kelas 6 SDN Baratajaya. 2(1), 1–10.

Simorangkir, R., Sinaga, R., Limbong, R., & Nazwa, Z. (2024). Analisis penggunaan media digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3444>

Suryani, R. M., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui penggunaan alat peraga benda manipulatif sekolah dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 163–176. <https://doi.org/10.29408/didika.v9i1.18738>

Taufikurrahman, N. (2021). Research & learning in faculty of education: Penggunaan media pembelajaran papan pecahan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada peserta didik sekolah dasar. *JPdK*, 3.