

PERAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR: STUDI LITERATUR

Carinah¹, Eva Setya Rini², Iren Widya Takus³, Anggun Puasay⁴, Dewa Ramadhani⁵

^{1*,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tadulako, Indonesia

Email: ¹carinahcarinah48@gmail.com, ²evasetya604@gmail.com, ³irentakus53@gmail.com,
⁴anggunpuasay18@gmail.com, ⁵drramadhan505@gmail.com

ABSTRAK

KATA KUNCI:

Media Pembelajaran;
Matematika; Sekolah
Dasar; Studi Literatur;
Inovasi Pembelajaran

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar melalui pendekatan studi literatur. Penelitian ini mengkaji 18 artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025 dan diperoleh melalui database Google Scholar. Kriteria seleksi meliputi artikel yang membahas media pembelajaran matematika di sekolah dasar serta memiliki keterkaitan dengan peningkatan pemahaman atau hasil belajar siswa. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media digital dan media visual merupakan jenis media yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Sebagian besar penelitian melaporkan bahwa penggunaan media pembelajaran menunjukkan kecenderungan positif terhadap peningkatan pemahaman konsep, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu mengonkretkan konsep matematika yang bersifat abstrak melalui visualisasi dan pengalaman belajar langsung. Namun, implementasinya masih menghadapi kendala, terutama pada keterbatasan fasilitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media secara optimal. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar apabila didukung oleh kesiapan guru dan ketersediaan sarana yang memadai

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak sekolah dasar karena berperan dalam melatih kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis siswa. Namun, dalam proses pembelajaran, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam

memahami konsep matematika karena sifatnya yang abstrak. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. Selain itu, proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah menjadikan siswa kurang aktif dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang monoton juga membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang tertarik dalam memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep matematika dengan lebih baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Melalui penggunaan media, siswa dapat melihat, mendengar, dan berinteraksi langsung dengan materi yang dipelajari sehingga membantu mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran menunjukkan kecenderungan positif terhadap proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran berbasis digital, alat peraga, maupun media interaktif dilaporkan dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa (Anggraeni et al., 2021; Mauliana et al., 2025). Selain itu, media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Meliani et al., 2024; Murni et al., 2023). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Namun demikian, kajian-kajian sebelumnya cenderung berfokus pada pengembangan atau penerapan satu jenis media pembelajaran tertentu dan belum banyak yang mengintegrasikan berbagai jenis media secara komprehensif dalam satu kajian. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara sistematis merangkum hasil-hasil penelitian terkait media pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk melihat kecenderungan umum, jenis media yang dominan digunakan, serta implikasinya terhadap pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan (research gap) dalam kajian yang bersifat sintesis terhadap berbagai penelitian yang telah dilakukan.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar melalui studi literatur terhadap 18 jurnal yang relevan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) yang bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dilakukan dengan mengkaji berbagai artikel ilmiah yang relevan guna memperoleh gambaran menyeluruh terkait penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran artikel pada database Google Scholar. Dalam proses pencarian, digunakan beberapa kata kunci, yaitu “media pembelajaran”, “media pembelajaran matematika”, “matematika sekolah dasar”, “media pembelajaran kreatif”, dan “media pembelajaran inovatif”. Untuk mendukung proses pencarian dan pengelolaan referensi, penelitian ini juga memanfaatkan aplikasi Publish or Perish serta Mendeley.

Artikel yang diperoleh selanjutnya melalui beberapa tahapan seleksi, yaitu tahap identifikasi, *screening*, seleksi kelayakan, dan analisis. Pada tahap identifikasi, peneliti mengumpulkan artikel berdasarkan kata kunci yang telah ditentukan. Tahap *screening* dilakukan dengan menelaah judul dan abstrak untuk memastikan kesesuaian dengan fokus penelitian. Selanjutnya, pada tahap seleksi kelayakan, artikel ditelaah secara lebih mendalam dengan membaca keseluruhan isi untuk menilai relevansi dan kualitasnya. Artikel yang tidak memenuhi kriteria kemudian dieliminasi. Tahap akhir adalah analisis terhadap artikel yang telah memenuhi kriteria.

Kriteria inklusi dalam penelitian ini meliputi: (1) artikel ilmiah yang dipublikasikan pada rentang tahun 2020–2025, (2) artikel yang membahas penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, (3) artikel yang memiliki keterkaitan dengan peningkatan pemahaman, hasil belajar, atau motivasi siswa, serta (4) artikel yang diterbitkan dalam jurnal ilmiah. Adapun kriteria eksklusi mencakup artikel yang tidak relevan dengan topik penelitian, artikel duplikat, serta artikel yang tidak tersedia secara lengkap (*full text*).

Artikel diseleksi melalui tahap identifikasi, *screening*, dan kelayakan sehingga diperoleh 18 artikel yang memenuhi kriteria untuk dianalisis.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif yang dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti mengidentifikasi serta memilih informasi penting dari setiap artikel. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel dan uraian naratif agar lebih mudah dipahami. Tahap akhir dilakukan dengan menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, dengan

mengelompokkan temuan berdasarkan jenis media pembelajaran serta dampaknya terhadap pemahaman matematika siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencapaian keberhasilan pembelajaran matematika sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi sehingga dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah. Berdasarkan hasil kajian terhadap 18 jurnal yang relevan, diperoleh berbagai temuan terkait penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Tabel 1. Hasil Kajian Penggunaan Media Pembelajaran Matematika SD

Penelitian	Jenis Media	Uraian Hasil
Sofyan & Wardani (2022)	Media Digital	Pembelajaran matematika berbasis digital menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep melalui media yang lebih interaktif dibandingkan pembelajaran konvensional (Sofyan & Wardani, 2022).
Anggraeni et al. (2021)	Media Digital	Pengembangan media berbasis GeoGebra terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa karena visualisasi yang disajikan membantu siswa memahami materi secara lebih konkret (Anggraeni et al., 2021).
Meliani et al. (2024)	Media Permainan/Interaktif	Analisis penggunaan media pembelajaran kreatif menunjukkan bahwa media yang menarik dan variatif dapat meningkatkan perhatian serta pemahaman siswa kelas awal dalam pembelajaran matematika (Meliani et al., 2024).
Mauliana et al. (2025)	Media Interaktif	Media pembelajaran dalam matematika memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, karena mampu menciptakan

		pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton (Mauliana et al., 2025).
Fermansyah et al. (2025)	Media Digital	Pengembangan media digital dengan model ADDIE menunjukkan bahwa media yang dirancang secara sistematis dapat meningkatkan pemahaman serta kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika (Fermansyah et al., 2025).
Fitri (2023)	Media Interaktif	Inovasi media pembelajaran matematika memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir (Fitri, 2023).
Ghufron & Andri (2025)	Media Interaktif	Model pembelajaran inovatif dalam matematika menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan kontekstual dan media yang sesuai dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara global (Ghufron & Andri, 2025).
Ulfahyana & Sape (2024)	Media interaktif	Studi literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran matematika berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa dan efektivitas proses pembelajaran di kelas (Ulfahyana & Sape, 2024).
Hayati (2025)	Media Interaktif	Pengembangan media pembelajaran matematika inovatif menunjukkan bahwa media yang dirancang secara menarik dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah (Hayati, 2025).
Irwan & Kamarudin (2021)	Media Interaktif	Media pembelajaran dalam matematika berperan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa memahami materi secara lebih sistematis (Irwan & Kamarudin, 2021).
Maharani & Putri (2023)	Media Interaktif	Pengembangan media pembelajaran matematika memiliki relevansi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran

		melalui penyajian materi yang lebih menarik dan variatif (Maharani & Putri, 2023).
Murni et al. (2023)	Media Interaktif	Kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran, karena media yang menarik mampu meningkatkan keterlibatan siswa (Murni et al., 2023).
Rahmawati (2021)	Media Digital	Analisis video pembelajaran menunjukkan bahwa media video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika, khususnya pada materi pecahan (Rahmawati, 2021).
Rizka et al. (2025)	Media Interaktif	Kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif mampu meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa sekolah dasar (Rizka et al., 2025).
Lubis et al. (2025)	Media Konkret	Penggunaan media alat peraga dalam pembelajaran matematika membantu siswa memahami konsep secara konkret melalui aktivitas langsung (Lubis et al., 2025).
Simbolon et al. (2026)	Media Konkret	Pembuatan media pembelajaran matematika menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi bangun ruang (Simbolon et al., 2026).
Yuliani (2025)	Media Permainan	Media permainan UNO matematika terbukti dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Yuliani, 2025).
Yusron et al. (2024)	Media Interaktif	Media pembelajaran matematika di sekolah dasar membantu meningkatkan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami (Yusron et al., 2024).

Berdasarkan hasil kajian terhadap 18 artikel yang relevan, dapat diidentifikasi bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara umum, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memfasilitasi siswa dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret (Irwan & Kamarudin, 2021; Mauliana et al., 2025).

Berdasarkan sintesis dari berbagai penelitian, media pembelajaran berbasis digital dan media visual merupakan jenis media yang paling dominan digunakan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Hal ini terlihat dari banyaknya penelitian yang mengkaji penggunaan media seperti GeoGebra dan video pembelajaran yang mampu menyajikan konsep matematika secara visual dan interaktif (Anggraeni et al., 2021; Sofyan & Wardani, 2022; Rahmawati, 2021). Dominasi media digital ini menunjukkan adanya kecenderungan pemanfaatan teknologi sebagai sarana utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan media konkret seperti alat peraga, media digital memiliki keunggulan dalam menyajikan visualisasi konsep yang abstrak secara lebih dinamis dan interaktif. Media digital memungkinkan siswa memahami konsep secara lebih sistematis melalui tampilan visual yang menarik (Fermansyah et al., 2025). Namun demikian, media konkret tetap memiliki peran penting, terutama dalam memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa. Alat peraga memungkinkan siswa untuk memanipulasi objek secara nyata sehingga membantu memperkuat pemahaman konseptual (Lubis et al., 2025). Dengan demikian, kedua jenis media tersebut memiliki keunggulan masing-masing dan dapat saling melengkapi dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran yang bersifat interaktif dan kreatif, seperti permainan edukatif dan media berbasis aktivitas, juga menunjukkan kontribusi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Penggunaan media yang menarik dan variatif dilaporkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Meliani et al., 2024; Murni et al., 2023). Hal ini diperkuat oleh penelitian Yuliani (2025) yang menunjukkan bahwa media permainan seperti UNO matematika mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis.

Dari segi efektivitas, sebagian besar penelitian menunjukkan kecenderungan bahwa penggunaan media pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep

matematika, hasil belajar, serta kemampuan berpikir siswa (Ulfahyana & Sape, 2024; Rizka et al., 2025). Namun demikian, perlu dicermati bahwa sebagian besar penelitian yang dikaji masih berfokus pada pengukuran jangka pendek dan belum banyak yang mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran dalam jangka panjang. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan dalam penelitian yang ada sehingga diperlukan kajian lebih lanjut untuk melihat keberlanjutan efektivitas media pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini juga dapat dikaitkan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Penggunaan media pembelajaran, baik digital maupun konkret, memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga membantu mereka membangun pemahaman secara mandiri. Selain itu, penggunaan media visual dan interaktif juga sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya kombinasi antara unsur visual dan audio dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Meskipun demikian, implementasi media pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan fasilitas serta kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal (Ghufron & Andri, 2025; Hayati, 2025). Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kompetensi guru serta dukungan sarana dan prasarana agar penggunaan media pembelajaran dapat berjalan secara maksimal.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, baik digital maupun konkret, memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Namun, pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa, materi pembelajaran, serta kondisi lingkungan agar hasil yang diperoleh dapat optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap 18 artikel ilmiah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kreatif dan inovatif memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman matematika siswa sekolah dasar. Media pembelajaran, terutama media digital, visual, dan konkret, menunjukkan kecenderungan mampu membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi salah satu strategi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, guru diharapkan dapat lebih kreatif dan inovatif dalam memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga perlu dioptimalkan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya dalam jangka panjang, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai keberlanjutan pengaruhnya terhadap pemahaman matematika siswa. Penelitian lanjutan juga dapat diarahkan pada analisis perbandingan efektivitas berbagai jenis media pembelajaran guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi Sofyan, & Wardani, F. P. (2022). Inovasi pembelajaran matematika berbasis digital di SD. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(3), 171–175. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v1i3.901>
- Anggraeni, E. R., Ma'rufi, & Suaedi. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis GeoGebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 43–55.
- Meliani, C., Khairunnisa, S. Q., & Kowiyah. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1. *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(4), 16–27. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v2i4.4179>
- Mauliana, D., Adrias, & Suciana, F. (2025). Peran media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(2), 94–102. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.469>

- Fermansyah, I. J. S., Rumbiak, M. N. A. L., Verioga, D. M., & Prasetya, A. E. (2025). Pengembangan media pembelajaran digital untuk meningkatkan pemahaman dan kreativitas peserta didik sekolah dasar dengan model ADDIE. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*, 5(3).
- Fitri, A. (2023). Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 442–448. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i2.7946>
- Ghufron, A., & Andri. (2025). Model pembelajaran inovatif matematika SD: Jalan menuju reformasi pedagogis global yang kontekstual. *J-pimat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 1763–1774. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v7i1.4818>
- Ulfahyana, H., & Sape, H. (2024). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika: Literature review. *Jurnal Penalaran dan Riset Matematika*, 3(1), 39–52. <https://doi.org/10.62388/prisma.v3i1.432>
- Hayati, R. (2025). Pengembangan media pembelajaran matematika inovatif. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 2(3), 3165–3173.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Maharani, I., & Putri, J. H. (2023). Relevansi pengembangan media pembelajaran matematika. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 10(1), 353–361. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.719>
- Murni, D., Mudjiran, & Mirna. (2023). Analisis kreativitas dan inovasi guru dalam membuat media pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Rahmawati, A. G. (2021). Analisis video pembelajaran matematika dalam peningkatan penyelesaian masalah bilangan pecahan siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(5), 1073–1082. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i5.1073-1082>
- Rizka, S. A., Amalina, I. D., & Maghfir, M. H. (2025). Kajian literatur: Penggunaan media pembelajaran inovatif terhadap peningkatan pemahaman konsep bangun datar siswa sekolah dasar. *Jurnal PGMI*, 724–738.
- Lubis, R., Lubis, A. J., Hotnida, & Amir, A. (2025). Media pembelajaran matematika SD melalui penggunaan alat peraga.
- Simbolon, N. T., Andreas, J., Sinaga, G., Tasya, H., Tarigan, B., Junenti, K., Sembiring, B.,

- Daratista, S., & Sembiring, B. (2026). Pembuatan media pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi bangun ruang. 3(11), 6188–6194.
- Yuliani, T. H. (2025). Media UNO matematika sebagai alternatif inovatif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. 9(2), 191–202.
- Yusron, A. (2024). Media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(9), 574–578.