
Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Siswa SD

Kasman^{1*} Ilham²

^{1,2} Universitas Mbojo Bima, Bima, Indonesia

*Corresponding author email: kasmansaf@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika siswa di SDN 26 Dompu. Penelitian eksperimen ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes minat belajar dan observasi, serta dianalisis menggunakan uji t independen dan regresi linear. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki peningkatan minat belajar yang signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol. Skor pre-test rata-rata kelompok eksperimen adalah 56,5 dan meningkat menjadi 76,2 pada post-test, sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 55,8 menjadi 60,3. Uji t independen menunjukkan t-hitung sebesar 5,25 dengan p-value 0,001 ($p < 0,05$), yang mengindikasikan perbedaan yang signifikan. Analisis regresi linear menghasilkan R^2 sebesar 0,65 dengan p-value 0,001, menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Wawancara dengan guru dan siswa juga mendukung temuan ini, dengan media interaktif yang membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penelitian ini menyarankan agar media pembelajaran interaktif diterapkan secara lebih luas dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media; Pembelajaran Interaktif; Minat Belajar; Matematika; Siswa

Abstract

This study aims to examine the effect of using interactive learning media on students' interest in learning mathematics at SDN 26 Dompu. This experimental study involved two groups, namely the experimental group using interactive learning media and the control group using conventional methods. Data were collected through learning interest tests and observations, and analyzed using independent t-tests and linear regression. The results showed that the experimental group had a significant increase in learning interest compared to the control group. The average pre-test score of the experimental group was 56.5 and increased to 76.2 in the post-test, while the control group only increased from 55.8 to 60.3. The independent t-test showed a t-count of 5.25 with a p-value of 0.001 ($p < 0.05$), indicating a significant difference. Linear regression analysis produced an R^2 of 0.65 with a p-value of 0.001, indicating that interactive learning media had a positive effect on students' interest in learning. Interviews with teachers and students also supported these findings, with interactive media helping students understand the material more easily and increasing their involvement in learning. This study suggests that interactive learning media be applied more widely in mathematics learning in elementary schools.

Keyword: Media; Interactive Learning; Learning Interest; Mathematics; Students

Article History: (Received: 2025-06-12), (Revised: 2025-06-23), (Accepted: 2025-06-25), (Published: 2025-07-03)

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas (Lince, 2022). Pendidikan yang baik dapat membentuk generasi penerus yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kemampuan sosial, emosional, dan karakter yang kuat (Wahyudin et al., 2024). Di dalam konteks ini, matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang mendasar di sekolah memiliki peran yang sangat vital (Hartini & Warmi, 2020). Matematika tidak hanya merupakan disiplin ilmu yang berkaitan dengan perhitungan, tetapi juga berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan pola pikir logis, analitis, dan kritis (Djatkika & Praherdhiono, 2024). Namun, meskipun penting, pembelajaran matematika sering kali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan membosankan bagi sebagian besar siswa (Saputri et al., 2020).

Di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar, terdapat tantangan besar dalam membuat matematika menjadi mata pelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Putri & Agustika, 2022). Menurut beberapa penelitian, banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar matematika seperti operasi hitung, geometri, dan aljabar (Ngirishi & Bansilal, 2019). Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari metode pengajaran yang kurang variatif hingga kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagai hasilnya, minat belajar matematika siswa pun cenderung rendah, yang akhirnya mempengaruhi prestasi belajar mereka (Nurlaeli, 2020). Minat belajar merupakan salah satu faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ferlina & Fratiwi, 2024). Dalam konteks matematika, minat belajar yang rendah dapat berujung pada rendahnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tersebut (Setiawan Panie et al., 2023). Oleh karena itu, penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Maulani et al., 2022).

Media pembelajaran interaktif, yang melibatkan penggunaan teknologi digital, telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Isnaini & Astuti, 2023). Media interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Selain itu, media interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Berbagai jenis media pembelajaran interaktif, seperti aplikasi pendidikan, video tutorial, dan simulasi matematika, dapat digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa (Fatma et al., 2022). Dengan adanya media yang menarik dan menyenangkan, siswa diharapkan dapat lebih termotivasi untuk belajar dan memahami materi matematika dengan lebih baik (Fujiarti et al., 2024). Namun, meskipun banyak potensi yang dimiliki oleh media interaktif, masih banyak sekolah yang belum sepenuhnya memanfaatkan media ini dalam pembelajaran sehari-hari (Munir et al., 2023). Salah satu alasan utamanya adalah keterbatasan infrastruktur dan sumber daya yang dimiliki oleh sekolah, seperti keterbatasan

akses internet dan kurangnya perangkat komputer atau tablet yang memadai (Puspitoningrum et al., 2024).

Dalam konteks ini, penelitian ini akan difokuskan pada penerapan strategi penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN 26 Dompu. Sekolah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki beberapa tantangan terkait dengan pembelajaran matematika, seperti rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Selain itu, meskipun SDN 26 Dompu telah memiliki akses ke teknologi, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran matematika masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana strategi penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa di sekolah ini. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi cara siswa memahami konsep-konsep matematika. Dengan adanya media yang lebih menarik dan mudah dipahami, diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif seperti aplikasi matematika, video pembelajaran, dan kuis interaktif dapat membantu siswa untuk belajar secara aktif, bukan hanya menerima informasi secara pasif dari guru.

Hasil observasi awal di SDN 26 Dompu menunjukkan bahwa banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memahami materi matematika. Siswa cenderung merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton, seperti hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis. Selain itu, terdapat juga keterbatasan waktu dan ruang dalam pembelajaran matematika, yang menyebabkan siswa tidak dapat mendalami materi dengan baik. Siswa lebih tertarik pada kegiatan yang bersifat interaktif dan memanfaatkan teknologi, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih inovatif dapat membantu meningkatkan minat mereka. Berdasarkan hasil observasi ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan zaman yang semakin maju. Dalam hal ini, penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika pada siswa SDN 26 Dompu (Lagarusu et al., 2023). Pendekatan kuantitatif dipilih karena dapat mengukur secara objektif variabel yang diteliti dan memberikan gambaran yang jelas mengenai pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini akan menguji apakah penerapan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa dengan cara yang terukur dan dapat dianalisis secara statistik (Nizar & Hajaroh, 2019). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi-experimental) dengan desain pre-test dan post-test. Dalam desain ini, pengukuran dilakukan sebelum dan setelah intervensi dilakukan untuk melihat perubahan yang terjadi pada minat belajar siswa (Rahmi & Alfurqan, 2021). Pre-test akan dilakukan sebelum penggunaan media pembelajaran interaktif untuk mengukur tingkat

minat belajar matematika siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan post-test dilakukan setelah intervensi untuk mengukur apakah ada perubahan signifikan pada minat belajar siswa setelah penggunaan media interaktif.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 26 Dompu yang berjumlah sekitar 120 siswa. Namun, karena keterbatasan waktu dan sumber daya, sampel yang diambil untuk penelitian ini adalah 26 siswa yang terdiri dari 13 siswa dari kelas eksperimen dan 13 siswa dari kelas kontrol. Pemilihan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesediaan siswa dan guru untuk berpartisipasi dalam penelitian. Kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran matematika, sementara kelas kontrol akan mengikuti pembelajaran matematika dengan metode konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner untuk mengukur minat belajar matematika siswa. Kuesioner ini terdiri dari 20 item pertanyaan yang mengukur berbagai aspek minat belajar, seperti perhatian siswa terhadap materi matematika, motivasi untuk mengikuti pelajaran, dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang matematika. Skala Likert 5 poin digunakan untuk menilai sejauh mana siswa setuju atau tidak setuju dengan pernyataan yang ada pada kuesioner. Sebelum digunakan, kuesioner ini diuji coba terlebih dahulu untuk mengukur validitas dan reliabilitasnya, dengan menggunakan analisis item dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika pada siswa SDN 26 Dompu. Sebelum membahas hasil penelitian secara rinci, kami akan menyajikan hasil pre-test dan post-test untuk kedua kelompok yang terlibat dalam penelitian, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Tabel 1 menunjukkan data hasil pre-test minat belajar matematika pada kedua kelompok sebelum dilakukan intervensi. Berdasarkan data pre-test, dapat dilihat bahwa rata-rata skor minat belajar pada kelompok eksperimen adalah 56,5, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata skor 55,8. Meskipun skor kedua kelompok tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan pada tahap awal, namun perlu dicatat bahwa keduanya berada pada tingkat minat yang relatif rendah terhadap matematika.

Tabel 1

Hasil Pre-test Minat Belajar Matematika Siswa

Kelompok	Rata-rata Skor Pre-test
Kelompok Eksperimen	56,5
Kelompok Kontrol	55,8

Setelah pelaksanaan intervensi menggunakan media pembelajaran interaktif pada kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, dilaksanakan post-test untuk mengukur perubahan minat belajar matematika siswa. Tabel 2 menunjukkan hasil post-test pada kedua kelompok. Rata-rata skor kelompok eksperimen

meningkat menjadi 76,2, sedangkan kelompok kontrol hanya mencapai 60,3. Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen mengindikasikan adanya dampak positif dari penggunaan media pembelajaran interaktif.

Tabel 2

Hasil Post-test Minat Belajar Matematika Siswa

Kelompok	Rata-rata Skor Post-test
Kelompok Eksperimen	76,2
Kelompok Kontrol	60,3

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang lebih besar pada kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol. Untuk melihat perbedaan yang lebih mendalam, uji statistik dilakukan untuk menganalisis apakah perbedaan rata-rata antara kedua kelompok signifikan. Hasil uji t independen pada tabel 3 menunjukkan bahwa nilai t-hitung adalah 5,25 dengan tingkat signifikansi $p = 0,001$ ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah perlakuan.

Tabel 3

Hasil Uji t Independen antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Rata-rata Skor	t-hitung	p-value
Eksperimen	76,2	5,25	0,001
Kontrol	60,3		

Hasil uji t independen yang menunjukkan $p < 0,05$ mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif mengalami peningkatan minat belajar matematika yang lebih besar dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Selain itu, dalam penelitian ini juga dilakukan analisis lebih lanjut terhadap aspek-aspek minat belajar matematika, seperti perhatian siswa, motivasi untuk belajar, dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut matematika. Tabel 4 menyajikan rata-rata skor untuk masing-masing aspek minat belajar matematika pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan hasil post-test.

Tabel 4

Rata-rata Skor Aspek Minat Belajar Matematika pada Post-test

Aspek Minat Belajar	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Perhatian Terhadap Materi	78,4	61,5
Motivasi untuk Belajar	74,3	59,1
Keinginan Mempelajari Lebih Lanjut	80,1	58,7

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa aspek keinginan untuk mempelajari lebih lanjut matematika menunjukkan skor tertinggi pada kelompok eksperimen (80,1), yang menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memotivasi siswa untuk lebih tertarik dan berusaha mempelajari matematika di luar kelas. Sementara

itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memiliki skor yang lebih rendah pada semua aspek minat belajar.

Selanjutnya, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap minat belajar matematika siswa, dilakukan analisis regresi linear sederhana. Tabel 5 menunjukkan hasil analisis regresi yang menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran interaktif dengan minat belajar matematika siswa (nilai $R^2 = 0,65$, $p = 0,001$).

Tabel 5

Hasil Analisis Regresi Linear Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif

Variabel Independen	Koefisien	t-hitung	p-value
Media Pembelajaran Interaktif	0,65	5,20	0,001

Hasil analisis regresi menunjukkan bahwa 65% variasi dalam minat belajar matematika siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh yang kuat terhadap minat belajar matematika pada siswa SDN 26 Dompu.

Selain itu, berdasarkan wawancara dengan guru dan siswa, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif membantu siswa lebih mudah memahami materi matematika yang sebelumnya dianggap sulit. Siswa merasa lebih tertarik dan aktif dalam proses belajar karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan media yang digunakan, seperti aplikasi matematika dan video pembelajaran yang menarik. Hal ini sejalan dengan temuan sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar matematika pada siswa SDN 26 Dompu. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam skor minat belajar siswa kelompok eksperimen, dengan rata-rata skor pre-test 56,5 meningkat menjadi 76,2 pada post-test, sementara kelompok kontrol hanya meningkat dari 55,8 menjadi 60,3. Uji t independen menghasilkan t-hitung sebesar 5,25 dengan p-value 0,001 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Analisis terhadap aspek minat belajar juga mengungkapkan bahwa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan lebih tinggi dalam perhatian terhadap materi, motivasi untuk belajar, dan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Media pembelajaran interaktif memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap minat belajar siswa, dengan analisis regresi linear menunjukkan nilai R^2 sebesar 0,65 dan p-value 0,001. Wawancara dengan guru dan siswa juga mengonfirmasi bahwa media ini membantu siswa lebih mudah memahami materi matematika yang sebelumnya sulit, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses belajar. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar sekolah dan pendidik mempertimbangkan integrasi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Djarmika, E. T., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan : Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi Bilangan Bulat. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5045–5060.
- Fatma, M., Piliati, I., Budiarti, B., Putra, I., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Pengaruh Media Game Edukasi sebagai Inovasi Pembelajaran Muatan PPKN terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SD. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 68. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p068>
- Ferlina, L., & Fratiwi, N. J. (2024). Edugame Wordwall: Sebuah Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Walada: Journal of Primary Education*, 3(2), 73–88. <https://doi.org/10.61798/wjpe.v3i2.126>
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Hartini, T. S., & Warmi, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika di SMP. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1c), 640–646. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2665>
- Isnaini, L., & Astuti, T. (2023). Analisis Kompetensi Profesional Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus di SD Muhammadiyah 01 Pencongan). *Journal Elementary Education*, 12(1), 10–18.
- Lagarusu, A., Haris Odja, A., & Payu, C. S. (2023). Pengaruh penerapan model pembelajaran problem based learning melalui pendekatan berdiferensiasi menggunakan blended learning terhadap hasil belajar siswa pada konsep fisika di SMA Negeri 6 Gorontalo Utara. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 13(2), 317–324.
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Maulani, J., Kelana, J. B., & Jayadinata, A. K. (2022). Pengembangan LKPD Berbantuan Liveworksheet Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 106–123. <https://doi.org/10.22460/jpp.v1i2.11613>
- Munir, M., Afifah, N., & Najib, M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PKn untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 48–65. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Ngirishi, H., & Bansilal, S. (2019). An exploration of high school learners' understanding of geometric concepts. *Problems of Education in the 21st Century*, 77(1), 82–96. <https://doi.org/10.33225/PEC/19.77.82>
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Nurlaeli, A. (2020). Inovasi Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam pada Madrasah dalam Menghadapi Era Milenial. *Jurnal Wahana Karya Ilmiah Pascasarjana*

(S2) PAI, 4(2), 711–731.

- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3290>
- Putri, I. A. M. A., & Agustika, G. N. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 279–291. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.50699>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Saputri, R., Nurlela, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>
- Setiawan Panie, R. P., Kurniati, N., & Kurniawan, E. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa SMPN 8 Mataram Kelas VII Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(2), 1065–1073. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i2.1419>
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.