

# Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Perkalian Bilangan Cacah pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

<sup>1</sup>Nurul Aliyah, <sup>2</sup>Salsa Bila, <sup>3</sup>Lyra Virna

<sup>1</sup>Universitas Djuanda, [nurulaliyah1504@gmail.com](mailto:nurulaliyah1504@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Djuanda, [chacabila42@gmail.com](mailto:chacabila42@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Djuanda, [Lyravirna0910@gmail.com](mailto:Lyravirna0910@gmail.com)

---

---

## ABSTRAK

Pemahaman konsep perkalian masih menjadi tantangan bagi banyak siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan mengkaji isi modul ajar yang dirancang dengan media interaktif *Baamboozle* untuk membantu siswa kelas 4 SD memahami perkalian bilangan cacah secara lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan analisis isi, penelitian ini menelaah bagaimana struktur, model pembelajaran, media, serta strategi dalam modul mendukung proses belajar. Hasilnya, modul ini menggabungkan pembelajaran berbasis masalah, kerja kelompok, dan eksplorasi langsung dengan media konkret serta digital. Evaluasi melalui *Baamboozle* juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak menegangkan. Kesimpulannya, modul ini memiliki potensi kuat untuk meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui pendekatan yang kontekstual, kolaboratif, dan menyenangkan.

**Kata Kunci:** *Baamboozle*, modul ajar, media interaktif, perkalian, siswa sekolah dasar

## PENDAHULUAN

Pentingnya memperoleh kemampuan literasi, berhitung, berpikir kritis, dan kerja sama tim ditekankan dalam pendidikan abad ke-21 (Inayah & Sya, 2022). Dalam situasi ini, pendidikan sekarang menekankan pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi di samping pencapaian akademis (Aningsih, 2018). Oleh karena itu, metode pengajaran yang inovatif dan berbasis teknologi menjadi sangat penting di ruang kelas saat ini.

Di era digital saat ini, para pendidik tidak hanya harus ahli dalam bidangnya, tetapi juga harus mampu menyajikannya dengan cara yang menarik dan partisipatif. (Azzahra & Febriani Sya, 2023). Terutama di bidang-bidang seperti matematika, yang

bagi sebagian anak dianggap menantang dan membosankan. Kurangnya minat dan dorongan siswa untuk belajar sering kali menjadi penghalang dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya berujung pada hasil belajar yang kurang maksimal. (Maharani & Mahmudah, 2024)

Agar anak-anak dapat membangun fondasi untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis, pengajaran matematika di sekolah dasar sangatlah penting. (Budiana, 2022). Di antara elemen-elemen yang berubah menjadi fondasi dalam pembelajaran matematika adalah konsep perkalian bilangan cacah. Pengetahuan siswa tentang konsep-konsep yang rumit seperti faktorisasi, pembagian, dan operasi hitung campuran ditentukan oleh pemahaman mereka tentang ide ini (Khuzaimah, 2015). Namun pada kenyataannya, siswa sering kali kesulitan untuk sepenuhnya memahami apa arti perkalian (Fajar et al., 2024). Hal ini terjadi sebagai akibat dari metodologi pembelajaran yang terus menerus menghafal dan kurang kontekstual (Rahmadita et al., 2024).

Pembelajaran harus lebih aktif, kreatif, dan bermakna untuk memenuhi tuntutan kurikulum merdeka dan perkembangan teknologi (Narunita & Kusuma, 2023). Para guru diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang memfasilitasi berbagai gaya belajar murid-murid mereka dalam kapasitas mereka sebagai fasilitator (Abel & Sya, 2024). Menggunakan berbagai model pembelajaran dan media interaktif adalah salah satu pendekatan untuk melakukan hal tersebut. Media konkret, media digital, dan teknik pemecahan masalah adalah alat yang berguna untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual (Haryani et al., 2024)

Salah satu alat utama yang Menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konsep pembelajaran yang berbeda dapat difasilitasi melalui modul pengajaran (Ampry & Thahir, 2025). Tujuan pembelajaran yang jelas, perkembangan kegiatan belajar yang logis, dan integrasi model, metode, media, dan penilaian yang terintegrasi merupakan karakteristik dari modul yang dirancang dengan baik (Chuseri et al., 2021). Media interaktif seperti *Baamboozle* dapat

digunakan dalam situasi ini untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, terutama pada tahap evaluasi (Tyas, 2025).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memeriksa isi dari sebuah modul ajar yang mengangkat tema pembelajaran perkalian bilangan cacah dengan pendekatan yang interaktif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana baik struktur dan isi modul mendukung pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Analisis dilakukan melalui metode analisis isi dengan menelaah kesesuaian model pembelajaran, strategi, dan media yang digunakan terhadap tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggabungkan metode analisis isi dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Modul pembelajaran yang peneliti buat, yang diberi nama “Pemanfaatan Media Interaktif *Baamboozle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Perkalian Bilangan Cacah pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar”, menjadi penekanan utama dalam penelitian ini. Komponen-komponen pembelajaran dalam modul ini, termasuk tujuan pembelajaran, model dan pendekatan pembelajaran, teknik, metode, media yang digunakan, dan jenis penilaian yang digunakan, dikaji secara menyeluruh untuk diidentifikasi dan dinilai.

Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk memastikan seberapa baik struktur dan isi modul ajar memfasilitasi pembelajaran yang kontekstual dan relevan, serta mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar. Studi ini berfokus pada rancangan pembelajaran dan isi materi yang terdapat dalam modul ajar, bukan secara langsung melibatkan subjek siswa (Fauhah & Rosy, 2020).

Proses analisis melibatkan pembacaan dan pemahaman yang cermat terhadap setiap bagian dari rencana pembelajaran sebelum menentukan poin-poin penting yang berkaitan dengan perkembangan pemahaman konseptual siswa terhadap materi perkalian (Cahyoningrum, 2019). Strategi pembelajaran, pemanfaatan media digital dan media nyata, metode evaluasi termasuk kuis *Baamboozle* interaktif, dan

model pembelajaran (PBL, Pembelajaran Kooperatif, Pembelajaran Penemuan) adalah beberapa kategori yang dikategorikan oleh peneliti. Peneliti kemudian membandingkan hasil modul pengajaran dengan teori-teori pembelajaran yang relevan dan temuan-temuan dari penelitian sebelumnya pada mata pelajaran terkait.

Tabel-tabel yang merangkum keterkaitan antara komponen pembelajaran dan pengaruhnya terhadap proses dan pemahaman siswa, kemudian digunakan untuk meningkatkan narasi deskriptif yang mencerminkan temuan analisis. Hasilnya, pendekatan ini tidak hanya membuat konten modul pengajaran terlihat, tetapi juga memberikan gambaran menyeluruh tentang kemampuan kerangka kerja pembelajaran yang dibuat untuk memfasilitasi pemahaman ide-ide matematika dengan cara yang lebih relevan dan kontekstual.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Modul ajar yang dianalisis mengintegrasikan beberapa model pembelajaran, yaitu *Problem Based Learning* (PBL), *Cooperative Learning*, dan *Discovery Learning*. Ketiga model ini digabungkan untuk membentuk pembelajaran yang bermakna, aktif, dan kolaboratif (B. O. Sari et al., 2015). PBL berfungsi sebagai kerangka utama, di mana siswa diarahkan untuk menghadapi permasalahan kontekstual dan mencari solusinya melalui diskusi dan eksplorasi (Listyaningsih et al., 2023). *Cooperative Learning* tercermin dalam kegiatan kerja kelompok dan diskusi LKPD, yang bertujuan membangun interaksi sosial dan kerja sama (Nurdiniah, 2024). *Discovery Learning* dalam modul ini mendorong eksplorasi konsep melalui pengalaman langsung dengan media konkret seperti kancing dan kartu bilangan. Peran guru dalam modul digambarkan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa selama proses belajar. Selain model pembelajaran, modul juga menyertakan media digital seperti video pembelajaran dan *Baamboozle*. Video berfungsi sebagai pengantar visual materi, sedangkan *Baamboozle* digunakan sebagai alat evaluasi formatif yang dirancang menyenangkan, serta mampu mendukung penguatan konsep perkalian (Kartini,

2022). Berdasarkan analisis terhadap isi modul, setiap tahapan pembelajaran disusun secara sistematis untuk membangun pemahaman konseptual siswa, baik dari aspek kognitif maupun afektif. Diskusi kelompok dirancang untuk menumbuhkan keberanian siswa menyampaikan ide, sedangkan media konkret membantu visualisasi perkalian sebagai proses penjumlahan berulang (Juniati, 2017).

**Tabel 1. Strategi dan Media Pembelajaran yang digunakan**

Komponen Pembelajaran	Keterangan
Model pembelajaran	<i>Problem Based Learning (PBL), Cooperative Learning, Discovery Learning</i>
Strategi Pembelajaran	Eksplorasi konkret, diskusi kelompok, refleksi mandiri, penguatan konsep
Media Pembelajaran	Kancing, Kartu bilangan, video <i>youtube</i> , <i>Baamboozle</i>
Metode	Tanya jawab, diskusi kelompok, Latihan mandiri, permainan edukatif
Pendekatan	Kontekstual dan konstruktivistik

Tabel 1 merangkum komponen-komponen utama dalam pembelajaran yang dirancang dalam modul ajar. Kerangka kerja utama untuk membantu siswa memahami ide perkalian melalui solusi situasi dunia nyata adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*(PBL). *Cooperative Learning* mendukung kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok dan kerja sama dalam mengerjakan LKPD (Farhin et al., 2023). Sementara itu, *Discovery Learning* ditunjukkan melalui kegiatan eksploratif dan reflektif menggunakan media konkret seperti kancing dan kartu bilangan. Media pembelajaran dalam modul terdiri atas kombinasi media nyata dan

digital. Media konkret seperti kancing dan kartu angka berfungsi untuk memperkuat pemahaman visual siswa terhadap operasi matematika. Di sisi lain, video *Youtube* dan platform *Baamboozle* disertakan untuk memperkaya pengalaman belajar dan memberikan penguatan materi dengan cara yang menarik.

Modul yang dirancang oleh penulis juga mencantumkan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti tanya jawab, diskusi kelompok, latihan mandiri, dan permainan edukatif. Semua metode ini mendukung pendekatan konstruktivistik dan kontekstual yang menjadi dasar penyusunan kegiatan pembelajaran dalam modul (Fitriyah & Bisri, 2023). Komponen-komponen dalam tabel ini menunjukkan bahwa isi modul telah dirancang secara menyeluruh untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. Penempatan evaluasi menggunakan *Baamboozle* di akhir pembelajaran merepresentasikan berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan bebas stres, meskipun efektivitasnya masih bersifat potensial berdasarkan struktur modul (Matematika, 2024). Dengan demikian, desain modul mencerminkan upaya untuk mengintegrasikan berbagai strategi dan media pembelajaran secara terpadu demi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara konseptual dan kontekstual (Ashari et al., 2023).

**Tabel 2. Aktivitas Pembelajaran dan Dampaknya**

Aktivitas Pembelajaran	Dampak Terhadap Proses Belajar
Menonton video pembelajaran ( <i>Youtube</i> )	Siswa tertarik dan mulai memahami makna perkalian
Menggunakan media konkret	Siswa memahami penjumlahan berulang secara visual
Diskusi kelompok mengerjakan LKPD	Siswa aktif berdiskusi, saling membantu, dan reflektif
Evaluasi menggunakan <i>Baamboozle</i>	Suasana menyenangkan, siswa antusias, percaya diri

Tabel 2 menunjukkan bagaimana aktivitas pembelajaran dalam modul ajar disusun secara sistematis untuk membangun pemahaman konseptual siswa. Setiap aktivitas memiliki peran yang saling berkesinambungan, mulai dari tahap orientasi hingga evaluasi. Aktivitas awal yang tercantum dalam modul adalah menonton video pembelajaran melalui platform *Youtube*. Video ini berfungsi sebagai media pengantar visual untuk menarik perhatian siswa pada topik yang akan dibahas. Penyajian materi secara audiovisual efektif dalam membangun pemahaman awal terhadap konsep matematika yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan hanya melalui penjelasan verbal (Rachmiati & Mansur, 2021). Selanjutnya, modul memuat aktivitas eksplorasi menggunakan media konkret seperti kancing dan kartu bilangan. Media konkret tersebut dirancang untuk membantu siswa memvisualisasikan konsep perkalian sebagai bentuk penjumlahan berulang. Penggunaan media konkret terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang bersifat visual dan manipulatif (Vera et al., 2023). Hal ini menunjukkan bagaimana pemilihan media yang tepat dalam struktur pembelajaran dapat membantu siswa sekolah dasar untuk menghubungkan ide-ide abstrak dengan peristiwa-peristiwa dunia nyata yang dapat dihubungkan.

Modul yang dibuat oleh penulis juga mencantumkan evaluasi menggunakan platform *Baamboozle*, yang dirancang dalam bentuk kuis kelompok interaktif. Evaluasi ini bertujuan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bebas tekanan, sekaligus memperkuat penguasaan konsep (Fakhrurrazi, 2018). Penggunaan alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif juga tampak efektif pada model lain, seperti media *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran konsep luas gabungan bangun datar. Media tersebut membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa melalui aktivitas visual yang menyenangkan (D. M. Sari et al., 2025). Meskipun konteksnya berbeda, temuan tersebut relevan dengan semangat yang sama dalam modul, yaitu mendorong partisipasi aktif melalui media yang kontekstual dan

interaktif. Dengan demikian, aktivitas-aktivitas yang ditampilkan dalam Tabel 2 mencerminkan struktur modul ajar yang tidak hanya fokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada proses belajar yang menyeluruh dan bermakna. Urutan kegiatan dari orientasi melalui video, eksplorasi media konkret, diskusi kelompok, hingga evaluasi formatif menunjukkan bahwa pembelajaran dalam modul dirancang secara terpadu untuk mendukung keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial siswa.

**Tabel 3. Strategi Lanjutan dan Penguatan Proses**

Komponen Strategis	Dampak terhadap pembelajaran
Diferensiasi Tugas	Siswa rendah diberi bimbingan, siswa cepat diberi tantangan tambahan
Refleksi oleh guru dan siswa	Guru mengevaluasi kekuatan dan kelemahan pembelajaran siswa menyampaikan refleksi

Tabel 3 memberikan gambaran tentang strategi lanjutan dan penguatan proses pembelajaran yang tertuang dalam modul ajar. Salah satu strategi yang disoroti adalah diferensiasi tugas, yakni penyesuaian tingkat kesulitan atau jenis tugas berdasarkan kebutuhan dan kemampuan siswa. Modul menunjukkan bahwa siswa dengan pemahaman rendah mendapat bimbingan tambahan, sementara siswa yang lebih cepat memahami konsep diberi tantangan lanjutan untuk mempertajam kemampuannya. Strategi ini mencerminkan perhatian terhadap keberagaman individu dan upaya menyediakan pembelajaran yang berpihak pada semua siswa. Selain itu, modul juga menekankan pentingnya refleksi oleh guru dan siswa. Kegiatan ini ditujukan agar guru dapat mengevaluasi efektivitas proses pembelajaran, dan siswa diberi ruang untuk menyampaikan pemahaman dan pengalaman belajar mereka secara terbuka. Refleksi semacam ini berfungsi tidak hanya sebagai penilaian akhir, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan dan memperkuat nilai-nilai kemandirian dan berpikir kritis.

Berdasarkan analisis isi modul ajar, terlihat bahwa efektivitas pembelajaran bergantung pada integrasi seluruh elemen: model pembelajaran, metode, media, dan strategi lanjutan seperti diferensiasi dan refleksi. Penggunaan media interaktif seperti *Baamboozle* juga dirancang secara strategis pada tahap akhir sebagai sarana evaluasi formatif dan penguatan konsep yang menyenangkan. Modul ini menunjukkan potensi untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Struktur pembelajarannya disusun secara sistematis; penggunaan media konkret mendukung visualisasi konsep, sementara pendekatan kolaboratif mendorong interaksi bermakna antar siswa. Seluruh aktivitas dalam modul juga selaras dengan tujuan pembelajaran dan mendukung pemenuhan cita-cita Profil Pembelajar Pancasila, yang meliputi kemandirian, refleksi, dan gotong royong. Oleh karena itu, pembelajaran dalam modul ini bertujuan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan karakter dan pemahaman yang bermakna, bukan hanya pada produk akhir.

## KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji isi dari sebuah modul ajar yang dirancang khusus guna membantu siswa kelas 4 SD memahami konsep perkalian bilangan cacah secara lebih mendalam. Hasil analisis menunjukkan bahwa modul ini disusun dengan rapi dan menyeluruh. Modul tidak hanya memuat materi, tetapi juga menggabungkan berbagai pendekatan seperti pembelajaran kooperatif, pembelajaran penemuan, dan pembelajaran berbasis masalah (PBL). Bersama-sama, ketiga strategi ini menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, kooperatif, dan menyenangkan.

Penggunaan media konkret seperti kancing dan kartu bilangan membantu siswa memvisualisasikan konsep perkalian, sementara media digital seperti video pembelajaran dan platform *Baamboozle* memperkuat pemahaman melalui cara yang menarik dan interaktif. Kegiatan belajar dalam modul dirancang berjenjang, mulai

dari menonton video, eksplorasi, diskusi, hingga evaluasi. Semua kegiatan tersebut mendukung siswa untuk berpikir kritis, percaya diri, dan mampu bekerja sama.

Modul ini juga memperhatikan perbedaan kemampuan siswa melalui strategi diferensiasi tugas dan kegiatan refleksi. Selain itu, modul ini juga memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk saling menilai kemajuan belajar masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa, sejalan dengan cita-cita Profil Siswa Pancasila, modul ini tidak hanya menekankan pada pencapaian kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap mandiri, kooperatif, dan reflektif.

Secara keseluruhan, modul ajar ini memiliki potensi kuat untuk digunakan dalam pembelajaran matematika yang lebih bermakna. Ke depan, disarankan agar modul ini diuji langsung di lapangan agar dapat diketahui secara lebih pasti pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar siswa dan dapat terus disempurnakan berdasarkan temuan empiris.

## REFERENSI

- Abel, B. A., & Sya, M. F. (2024). Cerita Fantasi Sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(1), 943–950.  
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i1.7890>
- Ampry, E. S., & Thahir, I. (2025). *Kurikulum Merdeka Menciptakan Kelas Merdeka Belajar SDN 57 Inpres Tangnga - Tangnga Majene Pendahuluan*. 5(2), 900–906.
- Aningsih, A. (2018). Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Journal Reseapedia*, 1(1), 5–24.
- Ashari, M. K., Athoillah, S., & Faizin, M. (2023). Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review. *TA'DIBUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 132.  
<https://doi.org/10.30659/jpai.6.2.132-150>
- Azzahra, S., & Febriani Sya, M. (2023). Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(1), 329–338.

<https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7943/3605>

Budiana, I. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research*, 2(2), 144–161.

<https://doi.org/10.33853/jiebar.v2i2.234>

Cahyoningrum, N. wulan. (2019). *FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA* Maret, 2019. 3108054.

Chuseri, A., Anjarini, T., & Purwoko, R. Y. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Realistik Terintegrasi *Higher Order Thinking Skills (Hots)* Pada Materi Bangun Ruang. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 18–31. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.18-31>

Fajar, B. M., Sidik, G. S., & Zahrah, R. F. (2024). *BILANGAN CACAH pola pikir manusia . Dari tingkat sekolah dasar hingga dunia pekerjaan , matematika kemampuan berpikir . Salah satu cara efektif untuk mengajarkan perkalian adalah melalui soal sehingga konsepnya bisa digunakan untuk memecahkan sesuatu perm.* 5(5), 5952–5963.

Fakhrurrazi. (2018). HAKIKAT PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF Oleh :  
Fakhrurrazi \* ABSTRAK. *At-Tafkir*, XI(1), 85–99.

Farhin, N., Setiawan, D., Waluyo, E., & Semarang, U. N. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Pembelajaran Berbasis Proyek : Studi Kasus di SD Sukosari.* 1(2), 132–136.

Fauhah, H., & Rosy, B. (2020). Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 321–334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>

Fitriyah, F., & Bisri, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman Dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 67–73.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p67-73>

- Haryani, M., Wahyuningtyas, R., Sakinah, Z. N., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality dalam Pembelajaran Matematika Guna Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 359–367. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Inayah, Y., & Sya, M. F. (2022). Kreatifitas Berfikir Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1, 339–345. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7822%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/7822/3510>
- Juniati, E. (2017). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Drill Dan Diskusi Kelompok Pada Siswa Kelas Vi Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 283. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p283-291>
- Kartini, S. (2022). Penerapan Model *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 3(1), 1991–2000. <http://202.162.210.184/index.php/guau/article/view/391%0Ahttp://202.162.210.184/index.php/guau/article/download/391/362>
- Khuzaimah, A. (2015). *Tingkat Sd*. 29–40.
- Listyaningsih, E., Nugraheni, N., & Yuliasih, I. B. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pendekatan TarlModel PBL Dalam Matematika Kelas V SDN Bendan Ngisor. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(6), 620–627. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>
- Maharani, D. M., & Mahmudah, I. (2024). Faktor penghambat dalam pembelajaran matematika di kelas VI MIN 3 Palangka Raya. *ELSCHO: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–6. <https://journal.uir.ac.id/index.php/elscho>
- Matematika, M. P. (2024). *THE APPLICATION OF BAAMBOOZLE EDUCATIONAL QUIZ IN INCREASING*. 12(2), 184–198.

- Narunita, W. J., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Prinsip Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka dan Penerapannya dalam Pembelajaran Matematika. *Postulat : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 4(2), 162. <https://doi.org/10.30587/postulat.v4i2.5730>
- Nurdinia, S. (2024). Langkah-langkah Partisipasi Guru dalam Pendekatan Pembelajaran Aktif di Muslimeen Suksa School, Thailand. *Karimah Tauhid*, 3, 8581–8598. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/14890%0Ahttps://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/download/14890/5631>
- Rachmiati, W., & Mansur. (2021). Video Pembelajaran Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Untuk Mengembangkan Pemahaman Matematis Dan Karakter Religius Siswa Sd. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 2623–2685. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4711%0Ahttp://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/download/4711/3138>
- Rahmadita, A. A., Ningrum, S., & Kowiyah, K. (2024). Strategi Menangani Kesulitan pada Metode Pembelajaran Matematika Materi Bilangan Bulat dan Pengukuran Siswa Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 8. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i2.306>
- Sari, B. O., Retno, D., & Saputro, S. (2015). Eksperimentasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning*( Pbl ), *Cooperative Learning* ( Dl ), Dan *Cooperative Learning* ( Cl ) Ditinjau Dari Kecerdasan Interpersonal Siswa. *Jurnal.Fkip.Uns.Ac.Id*, 3(6), 587–598. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/s2math/article/view/6478/4418>
- Sari, D. M., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V*. 5(2), 562–572.
- Tyas, A. A. (2025). *Vol. 9 No. 1 (2025)*. 9(1), 28–36.

Vera, C. O., Samsiyah, N., & Kedati, D. N. (2023). Penerapan Media Benda Konkret Materi Volume Bangun Ruang Balok untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V SDN Tulungrejo 01 Kabupaten Madiun. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2, 19–25.