

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BAAMBOOZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS SISWA SDN PAMULANG INDAH

Sila Dwi Kinanti¹, Venni Herli Sundi², Herwina Bahar³, Iswan⁴,
Rahmita Nurul Muthmainnah⁵, Bambang Eko Siagiyanto⁶

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Jakarta,

⁶Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Metro,

¹siladwikinanti@gmail.com, ²venni.herli@umj.ac.id, ³herwina.bahar@umj.ac.id,

⁴iswan@umj.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by students' difficulties in understanding mathematical concepts, primarily due to the use of conventional, non-interactive, and monotonous learning media such as blackboards and textbooks. This leads to passive learning, boredom, and low motivation, which hinders the optimization of students' mathematical concept understanding. The study aims to determine the effect of Baamboozle learning media on the mathematical concept understanding of third-grade students at SDN Pamulang Indah. Using a quantitative quasi-experimental method with a Post-test Only Control Group Design, the research involved a population of 179 students. The sample consisted of class III C (n=35) as the experimental group and class III A (n=37) as the control group. The instrument used was a 10-item essay post-test, which was validated and found to be reliable (reliability score = 0.895). Data were analyzed using SPSS version 26. The results of normality and homogeneity tests showed a normal distribution (experimental class = 0.154, control class = 0.200, both > 0.05) and homogeneity (0.229 > 0.05). An independent t-test resulted in $t = 5.160$ with a significance value of 0.000 (< 0.05), leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_a . This indicates that Baamboozle learning media significantly affects students' mathematical concept understanding, with the experimental class achieving a higher average score (32.00) than the control class (27.22). Therefore, Baamboozle has a positive influence on third-grade students' mathematical concept understanding at SDN Pamulang Indah.

Keywords: learning media, baamboozle, mathematical concept understanding, elementary school, multiplication

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa cenderung kesulitan memahami konsep matematika. Hal ini disebabkan oleh dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional dalam proses kegiatan belajar mengajar matematika, seperti papan tulis dan buku paket yang kurang interaktif dan cenderung monoton. Sehingga, siswa bersikap pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi sehingga pemahaman

konsep matematis mereka belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III SDN Pamulang Indah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *quasi-experiment* dengan *Post-test Only Control Group Design*. Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Pamulang Indah, Populasi berjumlah 179 siswa dengan sampel penelitian yaitu kelas III C ($n=35$) sebagai kelas eksperimen dan kelas III A ($n=37$) sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes *post-test* uraian sebanyak 10 soal, yang telah diuji validitasnya dan seluruh soal dinyatakan valid dan reliabilitas instrumen sebesar $0,895 > 0,70$. Data dianalisis menggunakan bantuan SPSS versi 26. Hasil uji normalitas dan homogenitas data dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai signifikan $0,154 > 0,05$ kelas eksperimen dan $0,200 > 0,05$ kelas kontrol dan homogen dengan nilai signifikan $0,229 > 0,05$. Hasil uji independent t-test memperoleh thitung 5,160 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Baamboozle* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Selain itu, terdapat perbedaan signifikan nilai rata-rata antara kelas eksperimen sebesar 32,00 dan kelas kontrol sebesar 27,22. Oleh karena itu, media pembelajaran *Baamboozle* berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas III SDN Pamulang Indah.

Kata Kunci: media pembelajaran, *baamboozle*, pemahaman konsep matematis, sekolah dasar, perkalian

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan unsur mendasar dalam pertumbuhan individu maupun masyarakat, sebagai serangkaian tahapan untuk meraih wawasan, keahlian, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan. Secara luas pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses hidup, Ini berarti bahwa pendidikan meliputi seluruh bentuk pengetahuan dan proses belajar yang terjadi sepanjang kehidupan, di berbagai lingkungan dan kondisi, yang memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan setiap

orang (Pristiwanti, badriah, Hidayat dan Dewi, 2022:7912).

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam konteks ini, matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan sejak jenjang sekolah dasar. Matematika tidak hanya berperan dalam mengasah kecerdasan intelektual, tetapi juga menjadi fondasi bagi perkembangan

teknologi modern dan membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif (Mashuri, 2019).

Salah satu tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah mengoptimalkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Pemahaman konsep matematika merupakan pemahaman terhadap konsep-konsep, operasi, dan hubungan-hubungan dalam matematika, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi mampu memahami makna dan keterkaitan antar konsep dalam pembelajaran matematika (Kilpatrick dalam Yanti et al., 2022). Kemampuan ini penting ditanamkan sejak sekolah dasar karena menjadi dasar bagi siswa dalam mempelajari materi matematika pada jenjang selanjutnya.

Kilpatrick dalam Ruqoyyah, Murni dan Linda (2020: 6) mengemukakan indikator pemahaman konsep matematis sebagai berikut: 1)Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, 2)Kemampuan mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang

membentuk konsep tersebut, 3)Kemampuan menerapkan konsep secara algoritma, 4)Kemampuan memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari. 5) Kemampuan menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pencapaian kemampuan ini masih menghadapi tantangan. Hasil Programme for International Student Assessment (PISA) tahun 2022 mengungkapkan bahwa hanya 18% siswa Indonesia yang mencapai kemahiran matematika Level 2, jauh di bawah rata-rata negara OECD (69%). Data ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan konsep matematika secara mendasar(OCED, 2023).

Berdasarkan observasi dan diskusi awal dengan guru kelas III di SDN Pamulang Indah, ditemukan bahwa siswa cenderung kesulitan memahami konsep matematika, khususnya pada materi perkalian. Kesulitan ini antara lain disebabkan oleh dominannya penggunaan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku paket, yang

dinilai kurang interaktif dan cenderung monoton. Kondisi ini berakibat pada rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mereka menjadi pasif, cepat bosan, dan kurang termotivasi, sehingga pemahaman konsep matematika mereka belum berkembang optimal.

Dalam proses pembelajaran, media merupakan komponen penting yang dapat dijadikan alternatif atau strategi efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap orientasi, media sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta penyampaian pesan dan materi pelajaran. Selain mampu membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan cara yang menarik dan terpercaya, mempermudah penafsiran informasi, serta memadatkan penyajian materi (Sundi, Bahar, dan Irrawati, 2020:55)

Selain itu menurut Febrianty, Ramadhan dan zatalini (2024:197) Media pembelajaran merupakan kebutuhan guru untuk memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat

menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang menjanjikan adalah *Baamboozle*. Media ini merupakan platform berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan pembelajaran dilakukan melalui kuis interaktif secara kolaboratif dan kompetitif. Menurut Mandini, Samsiah dan Haryono (2023:510) *Baamboozle* merupakan sebuah platform pembelajaran yang mengkombinasikan aspek pendidikan dengan elemen permainan secara interaktif.

Andriyani dalam (Amalinda, 2024) menyebutkan bahwa media *Baamboozle* memiliki sejumlah kelebihan. Kelebihan tersebut meliputi: 1) *Baamboozle* menampilkan desain yang atraktif serta menyajikan informasi secara jelas dan mudah dipahami. 2) *Baamboozle* memberikan kesempatan bagi pendidik untuk merancang permainan pembelajaran secara mandiri. 3) *Bamboozle* menyediakan kemudahan bagi pengguna dalam proses pembuatan akun. 4) *Baamboozle* dapat dimanfaatkan sebagai sarana kegiatan ice-breaking guna

Menciptakan kondisi belajar yang ideal serta meningkatkan kesiapan murid sebelum proses pembelajaran dimulai. 5) Dalam mengakses *Baamboozle*, pendidik tidak memerlukan persiapan yang kompleks karena penggunaannya relatif sederhana dan praktis. 6) *Baamboozle* tidak terbatas pada penggunaan oleh tenaga pendidik saja, melainkan dapat dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat secara luas tanpa pengecualian.

Beberapa penelitian terdahulu telah menguji efektivitas *Baamboozle*. Penelitian oleh Soleha, Farid, dan Rahayu (2024) di tingkat MTs menunjukkan bahwa *Baamboozle* berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika. Muflikhah dan Qona'ah (2024) juga menemukan bahwa penggunaan *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa MI. Demikian pula, penelitian Khoiroh dan Sari (2025) membuktikan bahwa *Baamboozle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar matematika.

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan dampak positif *Baamboozle* terhadap hasil belajar,

motivasi, dan minat, kajian yang secara khusus menyoroti pengaruhnya terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar masih terbatas. Adanya celah penelitian inilah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Siyoto dan Sodik (dalam Hardani et al., 2020:237) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang prosesnya didominasi oleh angka, mulai dari pengumpulan informasi, analisis, hingga presentasi data.

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *quasi experiment* dengan desain *Post-test Only Control Group Design*. Cook (dalam Hardani et al., 2020:237) *quasi experiment* sebagai eksperimen yang melibatkan pemberian perlakuan dan pengukuran dampaknya pada unit eksperimen, tetapi tanpa penugasan acak untuk membangun perbandingan guna menyimpulkan perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kontrol tidak dipilih secara acak. Terdapat dua kelas, yaitu kelas

eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional. Kedua kelas hanya menjalani post-test setelah perlakuan. Rancangan penelitian ini diilustrasikan sebagai berikut:

Tabel 1 Rancangan post test only control group desain.

Kelas	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	X	Q_1
Control	-	Q_2

Sumber: Nadia dan Desyandri (2022)

Keterangan:

Q_1 = Post-test pada kelas eksperimen

Q_2 = Post-test pada kelas kontrol

X = Perlakuan penggunaan media pembelajaran *Baamboozle*

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III UPTD SDN Pamulang Indah yang berjumlah 179 siswa, terbagi dalam 5 kelas (III A hingga III E). Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kesepakatan dengan pihak sekolah dan pertimbangan kesetaraan kemampuan awal siswa. Dua kelas dipilih sebagai sampel, yaitu kelas III A (n=37 siswa) sebagai kelas kontrol dan kelas III C (n=35 siswa) sebagai kelas eksperimen. Pemilihan ini

didasarkan pada nilai rata-rata materi perkalian sebelum penelitian yang relatif setara (71,7 dan 72).

Teknik pengumpulan data utama adalah tes. Instrumen yang digunakan berupa tes kemampuan pemahaman konsep matematis berbentuk uraian sebanyak 10 butir soal, yang diberikan sebagai post-test setelah perlakuan. Instrumen disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen pemahaman konsep matematis dan dokumentasi selama proses penelitian.

Data dianalisis secara statistik dengan bantuan SPSS 26. Analisis deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas berfungsi memeriksa apakah data memiliki sebaran yang normal. menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, dikatakan *normal* jika nilai sig. > 0,05. Selanjutnya uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa beberapa kelompok data sampel memiliki sumber populasi dengan keragaman (variansi) yang sama menggunakan *Levene's Test*. Hipotesis penelitian diuji dengan *Independent Samples t-test*. Prosedur penelitian diawali dengan tahap persiapan yang meliputi perancangan desain, pengembangan dan validasi instrumen. Tahap

pelaksanaan meliputi pembentukan kelompok sampel, pelaksanaan pembelajaran dengan perlakuan berbeda di kelas eksperimen (*Baamboozle*) dan kontrol (konvensional), pemberian post-test, serta analisis data untuk menyusun kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil post-test kemampuan pemahaman konsep matematis dari kedua kelompok sampel dianalisis secara deskriptif guna memperoleh gambaran mengenai skor yang diperoleh masing-masing kelas.

Kelas eksperimen (n=35) yang menggunakan media *Baamboozle* memperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 32,00, dengan standar

Statistics		
Post Test Kontrol		
N	Valid	37
	Missing	0
Mean		27.22
Std. Error of Mean		.531
Median		28.00
Mode		28
Std. Deviation		3.233
Variance		10.452
Range		13
Minimum		20
Maximum		33

deviasi 4,557, nilai median 32,00, nilai modus 32, rentang nilai 19, nilai

minimum 20, dan nilai maksimum 39. Sementara itu, kelas kontrol (n=37) yang menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh nilai rata-rata sebesar 27,22, dengan standar deviasi 3,233, median 28,00, modus 28, rentang nilai 13, nilai minimum 20, dan nilai maksimum 33. Perbedaan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki pencapaian yang lebih tinggi. rekapitulasi akhir nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kontrol disajikan pada tabel 2 dan 3 dibawah ini:

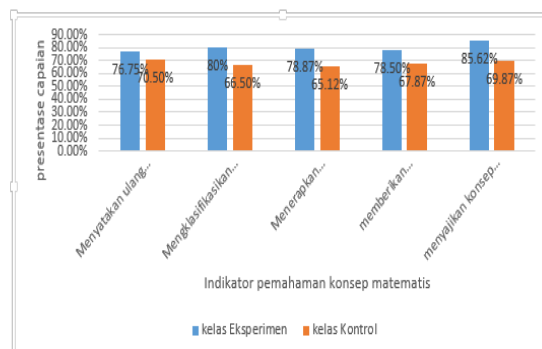
Tabel 2 Rekapitulasi hasil nilai posttest kelas eksperimen

Statistics		
Posttest Eskperimen		
N	Valid	35
	Missing	0
Mean		32.00
Std. Error of Mean		.770
Median		32.00
Mode		32
Std. Deviation		4.557
Variance		20.765
Range		19
Minimum		20
Maximum		39

Tabel 3 Rekapitulasi hasil nilai posttest kelas kontrol

Analisis perindikator pemahaman konsep (menyatakan ulang konsep, mengklasifikasikan,

menerapkan konsep algoritma, memberikan contoh dan bukan contoh, serta menyajikan konsep dalam berbagai representasi) juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen unggul di setiap aspek. dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Rekapitulasi presentase pada tiap Indikator pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum menguji hipotesis, dilakukan uji prayarat , Uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov. Untuk mengetahui distribusi data hasil *posttest* kemampuan pemahaman konsep matematis siswa dari kelas eksperimen dan kontrol distribusi normal atau tidak. Hasilnya dapat dilihat pada tabel 4:

Tabel 4 hasil uji normalitas post test kemampuan pemahaman konsep matematis siswa

Tests of Normality			
KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.

Post test kelas eksperimen	.129	35	.154
----------------------------	------	----	------

Posttest kelas Kelas kontrol	.109	37	.200*
------------------------------	------	----	-------

***. This is a lower bound of the true significance.**

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil tersebut menunjukkan nilai signifikansi 0,154 untuk kelas eksperimen dan 0,200 untuk kelas kontrol (keduanya > 0,05), sehingga data berdistribusi normal.

Selanjutnya peneliti melakukan Uji homogenitas dengan Levene's Test untuk menguji variansi data hasil *posttest* pemahaman konsep matematis siswa kelas eksperimen dan kontrol memiliki kesamaan atau terdapat perbedaan. Menghasilkan nilai signifikansi 0,229 (> 0,05), yang menunjukkan bahwa varians data dari kedua kelompok adalah homogen. Berikut hasilnya dapat terlihat pada tabel 5:

Tabel 5 hasil uji homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
		Levene Statistic	df2	Sig.
Hasil	Based on mean	1.473	70	.229
	Based on median	1.473	70	.229

setelah data memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji *independent sampel t-test*. Berikut hasilnya dapat terlihat pada tabel 6:

Tabel 6 Hasil uji T independent

Independent Samples Test				
		t-test for Equality of Means		
		T	Sig (2-tailed)	Mean Difference
Hasil	Equal variances assumed	5.160	.000	4.784
	Equal variances not assumed		.000	4.784

Hasil uji menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,160 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 (< 0,05). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan rata-rata kemampuan

pemahaman konsep matematis antara siswa yang menggunakan media pembelajaran Baamboozle dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional kelas III SDN Pamulang Indah.

Media ini membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong siswa untuk aktif berpikir dan membangun pengetahuan mereka sendiri, sesuai dengan prinsip teori konstruktivisme.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu. Penelitian oleh Muflikhah dan Qona'ah (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media *Baamboozle* mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa MI kelas IV. Penelitian oleh Soleha, Farid dan Rahayu (2024) juga menunjukkan bahwa *Baamboozle* berbasis kearifan lokal berpengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa MTS karena media ini meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, *Baamboozle* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan penelitian serta analisis data yang telah dilakukan, Terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional, dibuktikan dengan hasil uji independent sampel t-test (sig. 0,000 < 0,05). Besarnya perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Baamboozle* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional kelas III SDN Pamulang Indah pada materi perkalian dilihat dari perbedaan rata-rata antara kedua kelas. kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata post-test sebesar 32,00, sementara kelas kontrol sebesar 27,22, Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata dikelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Bagi Peneliti Selanjutnya Disarankan untuk memilih jenis permainan dalam *Baamboozle* yang cocok untuk kelompok besar, serta menghindari game seperti *Tic Tac Toe*, *Four in Arrow*, *Popman*, *Double Vision*, dan

Story Dice dalam konteks tanya jawab matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalinda, R. (2024). PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF BAAMBOOZLE PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SMP NEGERI 24 MALANG. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(7), 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>
- Febrianty, G. S., Ramadhan, I., & Zatalini, A. (2024). Implementation of the Game Based Learning Model Using Baamboozle Media as an Evaluation of Students. *Jurnal Untirta*, 1, 196–202. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/ICoCSE/article/view/30018/13699>
- Hardani et al. (2020). *METODE PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF*. Penerbit Pustaka Ilmu.
- Khoiroh, N., & Sari, S. P. (2025). The Influence of Baamboozle Learning Media on Students' Interest in Learning Mathematics at Sanggar Bimbingan Aisyiyah Pandan Malaysia Article Information. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 10(1), 44–53.

- <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i1.xxxxx>
- Madini, D. K., Samsiah, A., & Haryono. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Bamboozle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Pamarayan*. <https://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/ES/article/view/1457>
- mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Muflikhah, I. K., & Qona'ah, I. (2024). Bamboozle: Technology-Based Educational Games to Increase Motivation and Mathematics Learning Results. *International Conference on Islamic Studies*. <https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/icis/article/view/1730>
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. <https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/497/395>
- OCED. (2023). *PISA 2022 Results (Volume I and II) - Country Notes: Indonesia*. https://www.oecd.org/en/publications/pisa-2022-results-volume-i-and-ii-country-notes_ed6fbcc5-en/indonesia_c2e1ae0e-en.html
- Pristiwanti, D., Badriah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>
- Ruqoyyah, S., Murni, S., & Linda. (2020). *KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN RESILIENSI MATEMATIKA DENGAN VBA MICROSOFT EXCEL*. Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie. <https://books.google.co.id/books?id=R2IXEAAQBAJ>
- Soleha, D., Farid, E. K., & Rahayu, E. (2024). PEMAHAMAN KONSEP SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MEDIA BAAMBOZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*. <http://jurnal.unimus.ac.id/index.php/JPMat/index>
- Sundi, V. H., & Bahar, H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Puzzle Rumah Perkalian Di Kelas II Sekolah Dasar. *JURNAL PERSEDA*, III No. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.37150/perseda.v3i2.798>
- Yanti, A. W., Kusumawardani, A. D., Rohmah, F. M., & Kulsum, U. (2022). Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Menurut Teori Kilpatrick. *Journal of Mathematics*

Education, Science and
Technology, 7(1), 30–49.
[https://doi.org/http://dx.doi.org/10](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/must.v7i1.10938)
[.30651/must.v7i1.10938](https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30651/must.v7i1.10938)