

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS IFP UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATERI SUDUT KELAS V
SDN KARANGBESUKI 2**

Aldiansyah Wahyu Prakosa¹, Sri Rahayu², M. Luqman Hakim³

^{1,2}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, ³SDN Karangbesuki 2

¹aldiprakosa88@gmail.com, ²srisk@unikama.ac.id,

³pakgurumluqmanhakim@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning on the topic of angles in elementary schools should be interactive and contextual to help students understand abstract concepts through appropriate visualization. However, learning activities in Grade V at SDN Karangbesuki 2 were still dominated by lecture-based instruction and textbook use, causing students to experience difficulties in understanding angle concepts. This study aimed to improve students' conceptual understanding of angles through the implementation of Interactive Flat Panel (IFP)-based learning media. The study employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The participants were 27 fifth-grade students who completed all assessment activities. Data were collected using tests to measure students' conceptual understanding. The results showed continuous improvement across the research stages. The average pre-test score was 67.8 with a learning mastery rate of 40.7%, which increased to 81.8 with 63% mastery in Cycle I, and further improved to 88.7 with 85.2% mastery in Cycle II. These findings indicate that IFP-based interactive learning media effectively improve students' conceptual understanding of angles in Grade V at SDN Karangbesuki 2.

Keywords: Interactive Flat Panel (IFP), conceptual understanding, angles.

ABSTRAK

Pembelajaran matematika pada materi sudut di sekolah dasar idealnya berlangsung secara interaktif dan kontekstual agar membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Namun, pembelajaran di kelas V SDN Karangbesuki 2 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep sudut. Penelitian ini bertujuan meningkatkan pemahaman konsep materi sudut melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Interactive Flat Panel* (IFP). Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 peserta didik kelas

V yang mengikuti seluruh rangkaian tes. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes untuk mengukur pemahaman konsep. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada setiap tahap, yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 67,8 dengan ketuntasan 40,7%, meningkat pada Siklus I menjadi 81,8 dengan ketuntasan 63%, dan pada Siklus II menjadi 88,7 dengan ketuntasan 85,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis IFP efektif meningkatkan pemahaman konsep materi sudut pada peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 2.

Kata Kunci: Interactive Flat Panel (IFP), pemahaman konsep, materi sudut.

A. Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan kreatif pada peserta didik di sekolah dasar. Pembelajaran matematika tidak hanya menekankan pada kemampuan menghitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan memahami konsep agar peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi nyata (Aledya, 2019). Pemahaman konsep menjadi dasar penting dalam pembelajaran matematika karena melalui pemahaman yang baik, peserta didik dapat menjelaskan kembali suatu konsep, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristiknya, serta menggunakan konsep tersebut untuk menyelesaikan permasalahan (Radiusman, 2020). Oleh karena itu,

pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dirancang secara aktif, bermakna, dan memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan peserta didik membangun konsep secara mandiri.

Salah satu materi matematika yang membutuhkan kemampuan pemahaman konsep adalah materi sudut pada kelas V sekolah dasar. Materi sudut termasuk konsep geometri yang bersifat abstrak sehingga memerlukan visualisasi dan pengalaman belajar secara langsung agar peserta didik dapat memahami perbedaan jenis sudut, cara mengukur sudut, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari (Mariyana et al., 2018). Pembelajaran materi sudut idealnya dilaksanakan melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan, eksplorasi, dan penggunaan media pembelajaran yang dapat menampilkan bentuk

sudut secara konkret. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menyediakan pengalaman belajar interaktif sehingga peserta didik lebih mudah membangun pemahaman konseptual.

Kondisi pembelajaran yang ideal tersebut belum sepenuhnya terlaksana di kelas V SDN Karangbesuki 2. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan selama proses pembelajaran matematika pada materi sudut, ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional berupa ceramah dan penggunaan buku teks atau LKS sebagai sumber belajar utama. Guru cenderung menjelaskan konsep sudut secara abstrak tanpa dukungan visualisasi yang menarik sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk dan karakteristik setiap jenis sudut secara konkret. Selain itu, aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher-centered*) sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran belum optimal.

Kondisi tersebut menimbulkan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan

hasil pengamatan, ditemukan bahwa pemahaman konsep materi sudut pada peserta didik masih rendah yang terlihat dari banyaknya kesalahan dalam mengidentifikasi dan mengukur sudut. Minat belajar peserta didik juga cenderung rendah yang ditunjukkan melalui kurangnya antusiasme selama pembelajaran berlangsung karena guru lebih sering memberikan pertanyaan secara langsung dan ketika peserta didik belum mampu menjawab, pertanyaan dialihkan kepada peserta didik lain yang lebih memahami. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang variatif menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep abstrak karena pembelajaran hanya bergantung pada penjelasan guru dan buku LKS.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab yang ditemukan selama observasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi atau media pembelajaran interaktif belum dilakukan secara optimal sehingga kesempatan peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang konkret masih terbatas.

Penggunaan alat bantu visual yang dapat memperjelas konsep sudut juga belum maksimal sehingga materi yang bersifat abstrak sulit dipahami oleh peserta didik. Di samping itu, kurangnya variasi metode pembelajaran membuat proses belajar menjadi monoton dan belum mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif peserta didik.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika pada peserta didik sekolah dasar (Sabrina et al., 2023). Media berbasis teknologi mampu menyajikan materi secara visual melalui gambar, animasi, simulasi, dan aktivitas interaktif yang membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media digital dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media

interaktif menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian hanya berfokus pada penggunaan media digital secara umum tanpa mengintegrasikan perangkat pembelajaran yang memungkinkan interaksi langsung antara peserta didik dengan media selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, masih ditemukan penelitian yang belum mengoptimalkan penggunaan media inovatif berbasis layar sentuh yang mampu memberikan pengalaman belajar visual dan partisipatif secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan pembelajaran yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pemahaman konsep secara langsung.

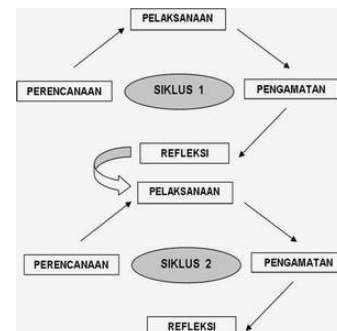
Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat

Panel (IFP). Media IFP memungkinkan guru menampilkan gambar, animasi, dan simulasi konsep sudut secara langsung sehingga peserta didik dapat memahami perbedaan sudut lancip, siku-siku, dan tumpul secara lebih konkret. Selain itu, peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media melalui kegiatan menggambar sudut, mengukur besar sudut, dan mengidentifikasi jenis sudut pada layar sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menarik. Penggunaan aplikasi interaktif seperti Polypad, Transum, maupun permainan edukatif berbasis materi sudut diharapkan dapat meningkatkan minat belajar sekaligus memperkuat pemahaman konsep peserta didik pada materi sudut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep materi sudut melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) pada peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 2. Penelitian tindakan kelas dipilih karena mampu menjadi

solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang ditemukan di kelas serta memberikan perbaikan secara langsung terhadap proses dan hasil belajar peserta didik (Susilowati, 2018). Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Karangbesuki 2 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian seluruh peserta didik kelas V yang mengikuti pembelajaran matematika materi sudut.



Gambar 1. Penelitian Tindakan kelas
Siklus model Kemmis & Mc Taggart

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilaksanakan sesuai tahapan penelitian tindakan kelas. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun

perangkat pembelajaran berupa modul ajar, menyiapkan media pembelajaran interaktif berbasis IFP, serta menyusun instrumen tes yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media IFP melalui kegiatan visualisasi materi sudut, simulasi, dan interaksi langsung peserta didik dengan media selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, tahap observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan tindakan selama pembelajaran berlangsung dan menjadi bahan evaluasi pelaksanaan pembelajaran. Tahap refleksi dilakukan pada akhir setiap siklus untuk menganalisis hasil yang diperoleh dan menentukan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tes digunakan untuk memperoleh data mengenai peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada materi sudut setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis IFP.

Instrumen tes diberikan pada setiap akhir siklus dan disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep yang meliputi kemampuan mengidentifikasi jenis sudut, menjelaskan konsep sudut, mengukur besar sudut, serta menyelesaikan soal yang berkaitan dengan materi sudut. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dengan menghitung nilai rata-rata kelas dan persentase ketuntasan belajar untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar pada setiap siklus setelah diterapkan media pembelajaran interaktif berbasis IFP.

No	Nilai Pemahaman Konsep Matematika (KKM)	Keterangan
1.	≥ 75	Tuntas
2.	< 75	Tidak tuntas

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ketuntasan Pemahaman Konsep Matematika (KKM)

Persentase ketuntasan belajar dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Persentase ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah peserta didik tuntas}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\% =$$

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan pada peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 2 dengan tujuan meningkatkan pemahaman konsep materi sudut melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan pada tahap pre-test, tes akhir Siklus I, dan tes akhir Siklus II. Dalam pengolahan data, peneliti hanya menggunakan 27 peserta didik karena terdapat beberapa peserta didik yang ditandai pada data awal dan tidak mengikuti seluruh pelaksanaan tes sehingga tidak dimasukkan dalam analisis hasil penelitian.

Berdasarkan hasil tes awal (*pre-test*) yang dilaksanakan sebelum

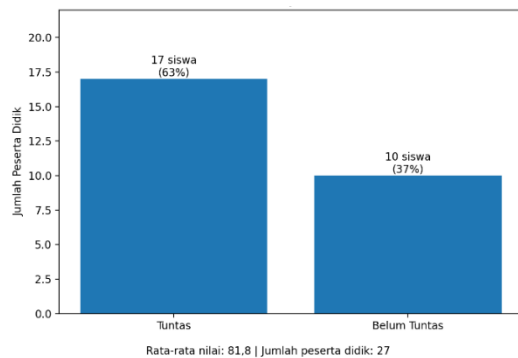
penerapan tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP), diperoleh gambaran mengenai kondisi awal pemahaman konsep peserta didik pada materi sudut di kelas V SDN Karangbesuki 2 yang masih belum optimal. Dari 27 peserta didik yang mengikuti tes dan datanya digunakan dalam analisis penelitian, diperoleh nilai rata-rata sebesar 67,8 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 11 peserta didik (40,7%), sedangkan 16 peserta didik (59,3%) belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 75. Hasil tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar materi sudut. Kesulitan yang terlihat meliputi kemampuan mengidentifikasi jenis sudut berdasarkan besar sudut, menentukan ukuran sudut, membaca representasi gambar sudut, serta menerapkan konsep sudut dalam penyelesaian soal. Berdasarkan hasil pekerjaan peserta didik, masih ditemukan jawaban yang menunjukkan kekeliruan dalam membedakan sudut lancip, siku-siku,

dan tumpul serta ketidaktepatan dalam menentukan besar sudut. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang sebelumnya masih didominasi penggunaan metode ceramah dan buku teks belum mampu memberikan pengalaman belajar yang cukup konkret bagi peserta didik untuk memahami konsep sudut yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mampu memberikan visualisasi secara langsung agar peserta didik dapat membangun pemahaman konsep secara lebih baik.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) dalam pembelajaran materi sudut. Pada tahap ini, guru mulai mengubah proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Materi disajikan menggunakan tampilan visual melalui IFP berupa gambar sudut, simulasi perubahan besar sudut, latihan interaktif, serta kegiatan identifikasi

jenis sudut secara langsung melalui layar sentuh. Peserta didik diberi kesempatan untuk maju dan mencoba mengukur sudut, menentukan jenis sudut, serta menyelesaikan latihan secara langsung menggunakan media. Setelah pelaksanaan tindakan pada Siklus I selesai dilakukan, hasil tes menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan kondisi awal. Dari 27 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 81,8 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 17 peserta didik (63%), sedangkan 10 peserta didik (37%) masih belum mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media IFP mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep peserta didik karena peserta didik dapat melihat visualisasi materi secara lebih jelas dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Meskipun demikian, hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai karena target penelitian menetapkan minimal 80% peserta didik mencapai KKM. Berdasarkan hasil refleksi ditemukan beberapa kendala selama pelaksanaan Siklus I, diantaranya peserta didik masih membutuhkan

adaptasi terhadap penggunaan media interaktif, sebagian peserta didik lebih tertarik pada tampilan visual dibandingkan memahami konsep yang dipelajari, serta masih terdapat peserta didik yang kurang aktif selama proses eksplorasi pembelajaran. Selain itu, beberapa peserta didik juga masih mengalami kesulitan ketika diminta menghubungkan visualisasi sudut dengan penyelesaian soal secara mandiri sehingga hasil belajar belum maksimal.

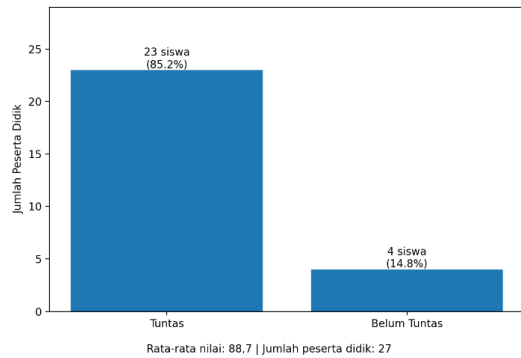


Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, dilakukan berbagai perbaikan pembelajaran pada Siklus II untuk mengatasi hambatan yang ditemukan sebelumnya. Perbaikan yang dilakukan meliputi pemberian petunjuk penggunaan media yang lebih terstruktur, meningkatkan keterlibatan seluruh peserta didik melalui aktivitas langsung pada layar IFP,

memperbanyak latihan bertahap mulai dari pengenalan konsep hingga penyelesaian masalah, serta memberikan penguatan konsep melalui simulasi dan diskusi selama pembelajaran berlangsung. Guru juga lebih aktif memberikan pendampingan kepada peserta didik yang masih mengalami kesulitan serta memberikan kesempatan yang lebih merata kepada seluruh peserta didik untuk menggunakan media secara langsung. Pada siklus ini, suasana pembelajaran terlihat lebih aktif dan kondusif dibandingkan siklus sebelumnya. Peserta didik mulai menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, lebih percaya diri saat mencoba aktivitas pada layar, serta mampu berdiskusi untuk menentukan jawaban berdasarkan visualisasi yang ditampilkan. Hasil tes pada akhir Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik dibandingkan siklus sebelumnya. Dari 27 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata sebesar 88,7 dengan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan sebanyak 23 peserta didik (85,2%), sedangkan 4 peserta didik (14,8%) belum mencapai ketuntasan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai

karena persentase ketuntasan belajar telah melampaui target yang ditetapkan yaitu 80%.



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Belajar Siklus II

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis IFP mampu membantu peserta didik memahami konsep sudut secara lebih konkret melalui visualisasi, simulasi, dan pengalaman belajar secara langsung. Selain itu, penggunaan media interaktif juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep materi sudut

pada peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 2.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Interactive Flat Panel (IFP) dapat meningkatkan pemahaman konsep materi sudut pada peserta didik kelas V SDN Karangbesuki 2. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil tes yang menunjukkan adanya perubahan pada setiap tahap pembelajaran. Pada kondisi awal (*pre-test*), nilai rata-rata peserta didik sebesar 67,8 dengan persentase ketuntasan 40,7% atau sebanyak 11 peserta didik yang mencapai KKM. Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,8 dengan ketuntasan belajar sebesar 63% atau sebanyak 17 peserta didik yang mencapai KKM. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, nilai rata-rata kembali meningkat menjadi 88,7 dengan persentase ketuntasan mencapai 85,2% atau sebanyak 23 peserta didik yang mencapai KKM. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator

keberhasilan penelitian telah tercapai karena persentase ketuntasan telah melebihi target yang ditetapkan yaitu 80% peserta didik mencapai nilai ≥ 75 . Penggunaan media IFP mampu membantu peserta didik memahami konsep sudut melalui visualisasi yang lebih konkret, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, khususnya Interactive Flat Panel (IFP), sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika terutama pada materi yang bersifat abstrak agar peserta didik lebih mudah memahami konsep. Guru juga diharapkan dapat merancang aktivitas pembelajaran yang lebih interaktif dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung selama proses pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penggunaan media IFP pada materi matematika lainnya maupun dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif sehingga

diperoleh hasil yang lebih optimal dan cakupan penelitian yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aledya, V. (2019). Kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa. *May*, 0–7.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6.
- Jumiati, Guntur Danang Sulistyawan, & Siswadi. (2025). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 75–79. <https://doi.org/10.23887/paud>
- Mariyana, F. A., Rosady, I. A., & Latifah, N. (2018). Pemahaman Konsep Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 98–107.
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman konsep anak pada pembelajaran matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1–8.
- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh

- pengembangan media ajar visual terhadap siswa sekolah dasar dalam memahami konsep matematika secara visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11.
- Sari, A. M., Muthoharoh, T., Murhartoyo, M., Aslamiah, A., & Amelia, R. (2026). Pemanfaatan Interactive Flat Panel (IFP)/Smartboard sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDN Pelambuan 4 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 170–183. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3302>
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01).
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan kemampuan berpikir kreatif pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.
- Yolanda, D. D. (2020). *Pemahaman konsep matematika dengan metode discovery*. Guepedia.