

**ANALISIS KETIDAKKONDUSIFAN KELAS PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA BERBASIS PERMAINAN DI SEKOLAH DASAR DALAM
PERSPEKTIF JOYFUL LEARNING**

Lutfi Nur Azizah¹, Tri Sutrisno²

^{1,2}Universitas Veteran Bangun Nusantara

¹lutfinurazizah92@gmail.com, ²triynwasutrisno@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the causes and forms of classroom disruption that emerged during a game-based mathematics lesson for second-grade students at SDN Geneng 02, and to examine the extent to which the practice reflects the principles of joyful learning. A qualitative descriptive case-study approach was employed, with data collected through structured observation of one classroom teacher and twenty second-grade students during a lesson on counting, reading, and writing numbers 51-100. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings show that the use of concrete media (straws and a number board) combined with a game-based worksheet ("math battle") successfully increased student enthusiasm, participation, and self-confidence. However, the high level of enthusiasm also produced a noisy and less orderly classroom atmosphere, partly because the teacher did not conduct an ice-breaking transition after the worksheet activity and skipped the group presentation stage. These omissions weakened opportunities for emotional regulation and reinforcement of understanding. The study concludes that joyful learning in mathematics instruction is not merely about generating excitement through games, but requires a deliberate balance between engagement and structured classroom management, including transitional activities such as ice breaking, to sustain a conducive and meaningful learning environment.

Keywords: joyful learning, classroom management, game-based learning, elementary mathematics, classroom conduciveness

ABSTRAK

Penelitian ini ditujukan untuk menganalisis penyebab dan bentuk ketidakkondusifan kelas yang muncul selama pembelajaran matematika berbasis permainan pada peserta didik kelas II SDN Geneng 02, serta mengkaji sejauh mana praktik tersebut mencerminkan prinsip joyful learning. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain studi kasus. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi terstruktur terhadap satu orang guru kelas dan dua puluh peserta didik kelas II pada pembelajaran matematika materi menghitung, membaca, dan menulis bilangan 51-100. Data dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media konkret (sedotan dan papan bilangan) yang dipadukan dengan LKPD berbasis permainan ("game battle matematika") berhasil meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan kepercayaan diri peserta didik. Namun, tingginya antusiasme tersebut juga memunculkan suasana kelas yang cukup ramai dan kurang tertib, salah satunya

karena guru tidak melaksanakan ice breaking sebagai jeda transisi setelah pengerjaan LKPD serta tidak memberikan kesempatan presentasi kelompok. Kedua hal ini memperlemah peluang regulasi emosi dan penguatan pemahaman peserta didik. Hasil penelitian disimpulkan bahwa joyful learning dalam pembelajaran matematika bukan sekadar menghadirkan kegembiraan melalui permainan, melainkan memerlukan keseimbangan yang disengaja antara keterlibatan peserta didik dan pengelolaan kelas yang terstruktur, termasuk kegiatan transisi seperti ice breaking agar suasana belajar tetap kondusif dan bermakna.

Kata Kunci: joyful learning, pengelolaan kelas, pembelajaran berbasis permainan, matematika sekolah dasar, kekondusifan kelas

A. Pendahuluan

Peserta didik SD terutama kelas rendah kerap memandang matematika sebagai pelajaran yang sulit serta membosankan, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti nilai tempat bilangan. Kondisi ini mendorong lahirnya berbagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada kegembiraan belajar atau joyful learning, yaitu pendekatan yang menempatkan rasa senang, keterlibatan aktif, dan kebebasan psikologis peserta didik sebagai prasyarat utama tercapainya pemahaman yang bermakna. Hurriyati, Rosada, Tama, & Ramdhani, (2022) menyebutkan bahwa penerapan metode joyful learning mampu menaikkan minat belajar matematika peserta didik sekolah dasar karena menghadirkan suasana belajar yang bebas dari

tekanan. Sejalan dengan itu, Azhar & Rahayu, (2021) mengembangkan media pembelajaran berbasis joyful learning yang terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik, Hal tersebut menunjukkan bahwa prinsip ini dapat diwujudkan melalui rancangan media yang konkret dan interaktif. Pendekatan serupa juga ditemukan efektif ketika diintegrasikan dengan media interaktif bernuansa budaya lokal yang mampu menguatkan numerasi peserta didik tanpa mengurangi unsur kesenangan dalam proses belajar (Agustino & Bintoro, 2026).

Kondisi tersebut sejalan dengan hasil observasi praktik pembelajaran yang dilakukan pada pembelajaran matematika kelas II SD Negeri Geneng 02 dengan materi pokok menghitung, membaca, dan menulis bilangan 51-100. Guru membuka

pembelajaran dengan apersepsi kontekstual melalui pertanyaan pemantik mengenai sedotan, kemudian menggunakan media konkret berupa sedotan dan papan bilangan untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai tempat. Pada kegiatan inti, guru menerapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan dalam bentuk "game battle matematika" yang terbukti meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik terlihat aktif berdiskusi dan berlomba-lomba menjawab soal untuk memperoleh kesempatan bermain dan hadiah. Namun demikian, tingginya antusiasme tersebut juga memunculkan konsekuensi lain, yaitu suasana kelas yang menjadi cukup ramai sehingga guru memerlukan usaha lebih untuk mengondisikan kelas agar tetap tertib. Akibatnya guru tidak melaksanakan beberapa kegiatan sesuai sintaks pada modul ajar, seperti ice breaking sebagai jeda setelah pengerjaan LKPD dan tidak adanya kesempatan kepada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Fenomena ini menjadi hal yang menarik untuk dikaji lebih lanjut. Di

satu sisi, pengelolaan kelas yang kondusif merupakan prasyarat mutlak bagi keberhasilan pembelajaran aktif, sebab tanpa pengelolaan yang baik, aktivitas belajar yang dirancang menarik justru dapat kehilangan arah dan tujuan pembelajarannya (Kartina, Wahira, & Wahed, 2021). Di sisi lain, kajian mengenai strategi pengelolaan kelas menegaskan bahwa guru perlu memiliki kemampuan adaptif dalam mengelola dinamika kelas, termasuk saat suasana belajar menjadi kurang kondusif akibat tingginya keterlibatan peserta didik (Misnawati, Karma, & Oktaviyanti, 2022). Harianja & Sapri, (2022) mengemukakan bahwa penerapan ice breaking secara konsisten dianggap dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. Amelia, Sitanggang, Siregar, Ginting, & Siahaan, (2023) lebih jauh mengungkapkan adanya hubungan yang erat antara penerapan kegiatan ice breaking dan efektivitas pengelolaan kelas pada pembelajaran tematik, sehingga ketiadaan aktivitas ini berpotensi memperbesar risiko kegaduhan kelas. Algivari & Mustika, (2022) menambahkan bahwa teknik ice breaking yang diterapkan secara tepat dapat berfungsi sebagai jeda

transisi yang membantu peserta didik mengembalikan fokus setelah aktivitas belajar yang penuh stimulasi.

Studi kasus kualitatif mengenai penerapan joyful learning pada pembelajaran matematika sekolah dasar, misalnya yang dilakukan oleh Damayanti et al., (2025), menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat diciptakan oleh guru secara kreatif dan adaptif meskipun terbatas pada fasilitas serta kemampuan belajar peserta didik yang berbeda-beda. Akan tetapi, studi tersebut belum banyak menyoroti sisi lain dari joyful learning, yaitu potensi ketidakkondusifan kelas yang dapat muncul akibat euforia permainan apabila tidak diimbangi dengan pengelolaan kelas yang terstruktur. Idealnya, penerapan joyful learning bukan hanya menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mempertahankan keteraturan proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat membangun pemahaman secara utuh terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan menganalisis bentuk dan penyebab ketidakkondusifan kelas yang terjadi

selama pembelajaran matematika berbasis permainan di kelas II SD Negeri Geneng 02, serta mengkaji sejauh mana praktik pembelajaran tersebut telah mencerminkan prinsip joyful learning secara utuh. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan masukan reflektif bagi guru kelas rendah dalam merancang pembelajaran matematika yang menyenangkan sekaligus tertib, sehingga kegembiraan belajar dapat berjalan beriringan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, untuk mengkaji secara mendalam fenomena ketidakkondusifan kelas dalam penerapan joyful learning pada pembelajaran Matematika di kelas II SDN Geneng 02. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti memperoleh gambaran yang lengkap mengenai proses belajar mengajar, interaksi guru dan peserta didik, serta unsur-unsur yang memengaruhi terciptanya suasana belajar yang tidak kondusif.

Subjek penelitian adalah guru kelas II dan seluruh peserta didik kelas II SDN Geneng 02 yang terlibat dalam pembelajaran Matematika pada materi membaca, menulis, dan menghitung bilangan 51–100. Penelitian dilaksanakan pada saat kegiatan Praktik Pembelajaran Terbimbing (PPL) melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran.

Peneliti mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, hingga bukti dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dengan lembar observasi untuk mencatat pelaksanaan pembelajaran, penerapan joyful learning, dinamika kelas, serta respons peserta didik selama kegiatan berlangsung. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru untuk memperoleh informasi mengenai strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Dokumentasi berupa modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), foto kegiatan pembelajaran, serta catatan hasil observasi digunakan sebagai data pendukung.

Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif *Miles*,

Huberman yang meliputi tiga tahapan, yakni kondensasi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Peneliti menjaga keabsahan data melalui triangulasi Teknik yakni membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar informasi yang diperoleh lebih valid serta dapat dipertanggungjawabkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Media Konkret dan Permainan sebagai Wujud Joyful Learning

Temuan observasi menunjukkan bahwa guru mengawali pembelajaran dengan apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengalaman nyata peserta didik, yaitu melalui pertanyaan pemantik tentang sedotan dan cara menghitung benda dalam jumlah banyak. Apersepsi ini terbukti mampu menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik sekaligus mempersiapkan mereka secara kognitif untuk memahami konsep bilangan 51-100. Pada kegiatan inti, guru menggunakan media konkret berupa sedotan dan papan bilangan untuk membantu peserta didik memahami konsep nilai tempat melalui pengelompokan puluhan dan satuan.

Penggunaan media konkret pada materi nilai tempat sejalan dengan temuan Chofifah, Sunaryo, & Kriswati, (2024) yang menunjukkan bahwa media konkret efektif membantu peserta didik kelas rendah memvisualisasikan konsep nilai tempat yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Fandawa et al., (2025) turut menegaskan bahwa penggunaan media konkret pada materi nilai tempat bilangan cacah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, sebagaimana terlihat dari peningkatan ketuntasan belajar antarsiklus pembelajaran.

Selanjutnya, guru menerapkan LKPD berbasis permainan dalam bentuk "game battle matematika" yang meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar peserta didik secara signifikan. Peserta didik yang semula malu dan kurang percaya diri untuk tampil di depan kelas, setelah diberikan afirmasi dan motivasi oleh guru, mulai berani mencoba sehingga partisipasi aktif mereka meningkat dan turut memotivasi peserta didik lain. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Hurriyati et al., (2022) yang menyatakan bahwa metode joyful learning pada pembelajaran

matematika mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar karena menghadirkan suasana belajar yang bebas dari tekanan psikologis. Hal ini juga sejalan dengan temuan Azhar & Rahayu, (2021) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis joyful learning bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar yang menyenangkan.

2. Bentuk dan Penyebab Ketidakkondusifan Kelas

Di balik capaian positif tersebut, hasil observasi turut mencatat bahwa sebagian peserta didik mulai kurang fokus dan mengobrol dengan teman sebangku saat guru menjelaskan dan mendemonstrasikan media di depan kelas. Kondisi ini semakin terlihat pada saat pengerjaan LKPD berbasis permainan, ketika suasana kelas menjadi cukup ramai akibat tingginya antusiasme peserta didik yang berlomba-lomba menjawab soal untuk memperoleh kesempatan bermain dan hadiah, sehingga guru memerlukan usaha lebih untuk mengondisikan kelas agar tetap tertib. Temuan ini menegaskan pandangan Kartina et al., (2021) bahwa

pengelolaan kelas merupakan aspek yang tidak dapat dipisahkan dari keberhasilan pembelajaran aktif, sebab tanpa pengelolaan yang memadai, aktivitas belajar yang dirancang menarik dapat kehilangan arah dan tujuan pembelajarannya. Sejalan dengan itu, Misnawati et al., (2022) menekankan pentingnya kemampuan adaptif guru dalam mengelola dinamika kelas, termasuk ketika tingginya keterlibatan peserta didik berpotensi berubah menjadi gangguan terhadap ketertiban belajar.

Faktor lain yang memperkuat ketidakkondusifan kelas adalah tidak terlaksananya kegiatan ice breaking setelah pengerjaan LKPD dan tidak diberikannya kesempatan bagi kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya, sehingga guru langsung melanjutkan ke kegiatan penutup. Padahal, ice breaking berfungsi sebagai jeda transisi yang membantu peserta didik mengembalikan fokus dan meregulasi emosi setelah aktivitas yang penuh stimulasi, Sebagaimana ditemukan Harianja & Sapri, (2022) penerapan ice breaking secara konsisten berkontribusi terhadap peningkatan minat dan konsentrasi belajar peserta didik sekolah dasar. Amelia et al.,

(2023) menambahkan bahwa penggunaan ice breaking berhubungan erat dengan efektivitas pengelolaan kelas, sehingga kelas yang menerapkannya cenderung lebih tertib dibandingkan yang tidak. Algivari & Mustika, (2022) juga mencatat bahwa teknik ice breaking yang tepat mampu mengalihkan energi berlebih peserta didik menjadi aktivitas yang lebih terarah sebelum kembali ke pembelajaran inti. Secara lebih spesifik pada konteks pembelajaran matematika, Maghfiroti, Roshayanti, Wakhyudin, & Darsimah, (2023)(Maghfiroti et al., 2023) melaporkan bahwa ice breaking efektif menjaga konsentrasi peserta didik kelas rendah setelah rangkaian aktivitas belajar yang intensif. Ketiadaan tahapan ini pada praktik pembelajaran yang diobservasi menyebabkan energi dan antusiasme peserta didik yang tinggi tidak memiliki ruang penyaluran yang terarah sebelum memasuki kegiatan penutup, sehingga turut menyumbang pada suasana kelas yang kurang kondusif. Di sisi lain, tidak terlaksananya sesi presentasi kelompok juga berarti hilangnya kesempatan penguatan pemahaman melalui umpan balik dan refleksi bersama, yang semestinya

menjadi penutup siklus belajar berbasis permainan.

3. Menakar Ketercapaian Prinsip Joyful Learning

Tabel 1 merangkum keterkaitan antara aspek pembelajaran yang diobservasi dengan capaian dan kendala yang ditemukan selama praktik pembelajaran berlangsung.

Tabel 1 Aspek Pembelajaran, Capaian, dan Catatan pada Praktik Pembelajaran Matematika Berbasis Permainan

Aspek	Capaian	Catatan
Apersepsi kontekstual	Terlaksana	Meningkatkan kesiapan belajar.
Media konkret	Terlaksana	Memperdalam pemahaman.
LKPD berbasis permainan	Terlaksana	Meningkatkan keaktifan
Pengelolaan kelas saat permainan	Belum optimal	Suasana kelas ramai akibat tingginya antusiasme peserta didik
Ice breaking pasca pengerjaan LKPD	Tidak terlaksana	Fokus peserta didik belum pulih
Presentasi hasil kelompok	Tidak terlaksana	Penguatan pemahaman Belum optimal
Kegiatan penutup	Terlaksana	Suasana kelas kembali kondusif

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa capaian pembelajaran cenderung kuat pada dimensi stimulasi kesenangan dan keterlibatan peserta didik, tetapi lemah pada dimensi pengelolaan diri

dan penguatan reflektif. Temuan ini mempertegas bahwa joyful learning tidak hanya berfokus pada terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan membangkitkan antusiasme peserta didik, tetapi juga harus mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Damayanti et al., (2025) menegaskan bahwa suasana belajar menyenangkan yang berkelanjutan justru lahir dari strategi guru yang kreatif sekaligus reflektif dan adaptif dalam menyesuaikan pembelajaran dengan kondisi kelas, bukan semata-mata dari intensitas stimulasi permainan itu sendiri. Begitu juga, integrasi media interaktif dalam pembelajaran matematika efektif menguatkan numerasi peserta didik justru karena dirancang dengan struktur kegiatan yang jelas, bukan sekadar unsur hiburan (Agustino & Bintoro, 2026).

Dengan demikian, ketidakkondusifan kelas yang teramati pada praktik pembelajaran di SD Negeri Geneng 02 dapat dimaknai sebagai konsekuensi dari lemahnya pengelolaan kelas dan belum lengkapnya sintaks pembelajaran berbasis permainan, khususnya pada tahap transisi (ice breaking) dan tahap

penguatan (presentasi kelompok). Kedua tahap tersebut seharusnya menjadi penghubung antara antusiasme peserta didik selama pembelajaran dengan terbentuknya pemahaman yang lebih kuat, sekaligus menjaga suasana kelas tetap kondusif. Temuan ini memberikan implikasi penting bahwa keberhasilan joyful learning pada pembelajaran matematika berbasis permainan sangat bergantung pada kelengkapan dan konsistensi pelaksanaan sintaks pembelajaran, bukan hanya pada kemenarikan media atau permainan yang digunakan.

D. Kesimpulan

Penerapan pembelajaran matematika berbasis permainan melalui LKPD "game battle matematika" dan media konkret di kelas II SD Negeri Geneng 02 terbukti efektif membangkitkan antusiasme, partisipasi, dan kepercayaan diri peserta didik, sejalan dengan prinsip joyful learning yang menekankan kegembiraan dan keterlibatan aktif dalam belajar. Namun, tingginya antusiasme tersebut tidak diimbangi dengan pengelolaan kelas yang terstruktur, terutama karena tidak

terlaksananya kegiatan ice breaking sebagai jeda transisi dan sesi presentasi kelompok sebagai tahap penguatan, sehingga memicu suasana kelas yang ramai dan kurang kondusif menjelang kegiatan penutup.

Temuan ini menegaskan bahwa joyful learning dalam pembelajaran matematika sekolah dasar tidak cukup dimaknai sebagai upaya menghadirkan kesenangan melalui permainan semata, melainkan memerlukan keseimbangan antara keterlibatan peserta didik dan pengelolaan kelas yang terstruktur. Guru disarankan merancang sintaks pembelajaran berbasis permainan secara utuh dengan aturan main yang jelas, menyediakan kegiatan ice breaking sebagai sinyal transisi untuk mengembalikan fokus peserta didik, serta senantiasa memberikan ruang presentasi hasil kerja kelompok sebagai penguatan pemahaman. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji secara lebih mendalam efektivitas berbagai strategi pengelolaan kelas pada pembelajaran matematika berbasis permainan di kelas rendah, sehingga kegembiraan belajar dapat berjalan beriringan dengan ketertiban dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustino, G. F., & Bintoro, H. S. (2026). Implementasi Joyfull Learning Berbantuan Interactive Web-Based Mathematics Learning Media Bernuansa Budaya Jawa Tengah Untuk Penguatan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Matematika*, 4(01), 14–23.
- Algivari, A., & Mustika, D. (2022). Teknik Ice Breaking pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(4), 433–439.
- Amelia, S., Sitanggang, G. Della, Siregar, R. M., Ginting, S. S. B., & Siahaan, M. H. T. (2023). Hubungan Penggunaan Ice Breaking Terhadap Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran Tematik. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan*, 9(1), 30–37.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.44580>
Hubungan
- Azhar, A. P., & Rahayu, Z. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Joyfull Learning Bagi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 36–48.
- Chofifah, N., Sunaryo, & Kriswati. (2024). Penggunaan Media Konkret pada Materi Nilai Tempat SDN Dukuh Kupang 1 Surabaya. *Edutama: Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 148–157.
- Damayanti, S. P., Harsono, A. M. B., Suryansyah, A., & Norhikmah. (2025). Implementasi Prinsip Joyfull Learning dalam Pembelajaran. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1494–1504.
- Fandawa, R. F., Nurrohmah, R. D., Sintiya, P., Rusmiarti, Hasika, R., Susiloningsih, E., & Siahaan, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV A Melalui Media Konkret Pada Materi Menentukan Dan Menggunakan Nilai Tempat Bilangan Cacah Sampai 10.000 Di SDN 59 Palembang. *Jurnal PRIMED: Primary Education Journal Atau Jurnal Ke-Sdan*, 5(2), 440–448.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36636/primed.v5i2.5321>
- Harianja, M. M., & Sapri. (2022).

- Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6(1), 1324–1330.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298>
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119–123.
- Kartina, Wahira, & Wahed, A. (2021). Pengelolaan Kelas dalam Menunjang Keefektifan Pembelajaran Di SD. *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(1), 30–37.
- Maghfiroti, H. A., Roshayanti, F., Wakhyudin, H., & Darsimah. (2023). Implementasi Ice Brekaing Untuk Menjaga Konsentrasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV SD Sendnagmulyo. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 168–176.
- Misnawati, Karma, I. N., & Oktaviyanti, I. (2022). Analisis Strategi Guru dalam Pengelolaan Kelas Daring di Kelas V SDN 35 Ampenan Tahun 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 177 – 181.
<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.416>