

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index>

PERMASALAHAN PENGGUNAAN MODEL DAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR

Andini Septia Arletta¹, Shintia Febrina Hutabarat², Nanda Tresia Hutabarat³, Zakiah Nasution⁴, Nurhudayah Manjani⁵, Mardhiyah Kharismayanda⁶

Pendidikan Guru Sekolah Dasar(PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan

Surel : andiniseptiaarletta@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of learning models and media in enhancing elementary students' mathematical problem-solving abilities through a Systematic Literature Review (SLR) approach. Data were collected from ten scientific articles published between 2020 and 2025. The findings indicate that students' low problem-solving skills are mainly due to the lack of innovative learning models and appropriate media aligned with their characteristics. The application of Problem Based Learning (PBL), Make A Match, as well as the use of concrete media, puzzles, Scratch-based applications, and videos in live worksheets, were proven to effectively improve students' conceptual understanding and learning motivation. The positive effects of problem-based learning and interactive media are reflected in the improvement of learning outcomes and students' higher-order thinking skills. This study recommends selecting suitable models and media to create meaningful, active, and engaging learning processes, especially in elementary education.

Keywords: Problem Based Learning, learning media, mathematical problem-solving, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas model dan media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR). Data diperoleh dari sepuluh artikel ilmiah yang dipublikasikan antara tahun 2020 hingga 2025. Hasil studi menunjukkan bahwa rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa disebabkan oleh kurangnya penggunaan model pembelajaran inovatif dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penerapan model Problem Based Learning (PBL), Make A Match, serta penggunaan media konkret, puzzle, aplikasi Scratch, dan video dalam live worksheets terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika dan motivasi belajar siswa. Efek positif pembelajaran berbasis masalah dan penggunaan media interaktif tercermin dari peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Penelitian ini merekomendasikan pentingnya pemilihan model dan media yang tepat untuk menciptakan proses belajar yang bermakna, aktif, dan menyenangkan, terutama di jenjang pendidikan dasar

Kata Kunci: Problem Based Learning, media pembelajaran, pemecahan masalah matematika, sekolah dasar

Copyright (c) 2024 Andini Septia Arletta¹, Shintia Febrina Hutabarat², Nanda Tresia Hutabarat³, Zakiah Nasution⁴, Nurhudayah Manjani⁵, Mardhiyah Kharismayanda⁶

✉ Corresponding author :

Email : andiniseptiaarletta@mhs.unimed.ac.id

HP : 0822-8917-2434

Received Oktober 2025, Accepted Oktober 2025, Published Oktober 2025

PENDAHULUAN

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari peserta didik bahkan di sekolah dasar. Pembelajaran matematika di sekolah memiliki tujuan utama yaitu siswa mempunyai kemampuan matematika yang berguna untuk meluruskan pendidikan ke jenjang selanjutnya serta merupakan suatu yang harus dimiliki dalam menyelesaikan setiap permasalahan berkaitan dalam penggunaan matematika itu sendiri (Meilani, D., & Aiman, U., 2021). Ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai. Berdasarkan ruang lingkup materi matematika didapati pembelajaran matematika di sekolah tidak diarahkan pada pencapaian kompetensi melainkan peserta didik sekedar tahu isi materi yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika adalah pengembangan kemampuan pemecahan masalah Hanifa ; Megawati (dalam Andriani, F., & Wahyudi., 2023). Namun, pada kenyataannya, kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika masih jauh dari harapan. Secara nasional, tingkat pencapaian siswa dalam mata pelajaran matematika masih rendah, dengan lebih dari 50% siswa tidak mencapai batas kompetensi minimum. Hasil nilai matematika dalam ujian nasional dan rapor siswa memiliki dampak besar pada hasil PISA (Programme for International Student Assessment). Survei PISA tahun 2018 yang dirilis oleh OECD pada tahun 2019 menempatkan peringkat matematika Indonesia di peringkat 72 dari 78 negara, dengan skor rata-rata matematika hanya mencapai 370, sementara rata-rata OECD adalah 489. Fakta ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di Indonesia

berada di bawah tingkat kompetensi umum dalam matematika. Pemecahan masalah matematika menurut Gouh diartikan sebagai sebuah tugas yang ketika kita membaca, melihat, atau mendengarkannya pada saat tertentu, tidak dapat segera menyelesaikannya pada saat itu Roebiyanto (dalam Fahmi, J. M., 2023). Menurut Baroodly dalam pembelajaran matematika, masalah merupakan suatu soal yang tidak memiliki langkah-langkah rutin yang dapat digunakan secara cepat untuk menyelesaikannya. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tidak semua soal dalam matematika merupakan masalah. Suatu hal dapat menjadi masalah bagi kita, tetapi belum tentu menjadi masalah bagi orang lain. Perkalian 3 angka mungkin bukan masalah bagi siswa kelas 6, akan tetapi bagi siswa kelas 2 tentu menjadi masalah. Berdasarkan teori diatas maka dibutuhkan model dan media yang tepat, terkhusus di kelas rendah memerlukan media pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif sehingga mampu menjadi pusat perhatian dari peserta didik untuk memperhatikan materi yang disampaikan. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik serta cara guru menjelaskan materi. Maka dari itu, pendidik dalam memilih media dan model juga perlu mempertimbangkan minat belajar peserta didik dan karakteristik peserta didik. Pengembangan media pembelajaran menjadi faktor penting sebagai sumber belajar dan alat penunjang penyampaian ilmu pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik menjadi lebih efektif dan efisien serta model yang tepat. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih semangat dan termotivasi dalam proses pembelajaran yang didukung model pembelajaran yang tepat. Motivasi dalam pembelajaran berdampak bagi siswa

untuk meningkatkan interaksi peserta didik saat proses pembelajaran. Era digital saat ini mendukung penerapan media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran sehingga bervariasi didukung dengan teknologi yang maju dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Jenis teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ada bermacam jenis mulai dari video, film, powerpoint, animasi, game, sampai dengan buku digital (Rohma, D. Z, 2023).

Salah satu model pembelajaran yang inovatif dan menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran adalah model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Model Problem Based Learning (PBL) diawali dengan penyajian masalah, kemudian siswa mencari dan menganalisis masalah tersebut melalui percobaan langsung atau kajian ilmiah. Melalui kegiatan tersebut maka aktivitas dan proses berpikir ilmiah siswa menjadi lebih logis, teratur, dan teliti, sehingga mempermudah pemahaman konsep dan melatih kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Teori diatas didukung oleh peneliti terdahulu, menurut model problem-based learning berbantuan video dalam live worksheets efektif dengan kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa model PBL berbantuan video dalam live worksheets dapat dijadikan alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Model Problem Based Learning berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa sekolah dasar. Besar pengaruh model Problem Based Learning terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dilihat dari nilai effect size 1,009 dan berdasarkan tabel interpretasi

Cohen's menunjukkan Problem Based Learning berpengaruh sangat besar pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa Sekolah Dasar (Rahmawati, A , et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka sudah seharusnya bagi para pendidik untuk mampu menyesuaikan model pembelajaran yang efektif, efisien, dan membuat para siswa dapat berfikir kritis, memahami materi, dan dapat terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar-mengajar sehingga pembelajaran matematika yang awalnya bersifat terpusat pada guru, kini akan berubah berpusat kepada siswa dan juga menggunakan alat peraga atau media yang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. Salah satu model pembelajaran yang telah banyak digunakan adalah model pembelajaran berbasis pada masalah atau biasa disebut Problem Based Learning (PBL).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan yaitu Systematic Literature Review yang fokus untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan topik yang akan dikaji. Metode ini dapat dilakukan sebelum dilaksanakannya penelitian empiris dan tinjauan literatur yang berkaitan dengan penelitian empiris dapat digunakan pada tinjauan latar belakang Xiao & Watson (dalam Rahmawati, A., et al.,2024). Metode SLR merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji dan mereview artikel sesuai dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan. Artikel yang direview berasal dari jurnal nasional dan pada google scholar dengan rentang tahun 2020-2025.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis artikel, ditemukan bahwa dari beberapa artikel yang diterbitkan pada rentang tahun 2020 hingga 2025 tentang penggunaan model dan media dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, terdapat 10 artikel yang relevan dengan variabel-variabel yang diteliti. Data yang diperoleh dari 10 artikel disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Literatur

Penulis & Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
Dian Meilani & Ummu Aiman (2021)	Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Berbasis 4C Berbantuan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar	Penelitian ini menjawab permasalahan rendahnya hasil belajar matematika karena penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang variatif dan tidak sesuai karakteristik siswa SD. Dengan menerapkan model Make A Match berbasis 4C dan media kartu bilangan, keterlibatan dan hasil belajar siswa meningkat signifikan dari 72,72% menjadi 96,96%.

Maifit Hendriani (2021)	Penggunaan Media Konkret dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret membantu siswa dalam memahami konsep matematika secara nyata, meningkatkan minat belajar, dan mempermudah pemahaman materi. Namun, terdapat kendala seperti keterbatasan jumlah media konkret yang tersedia di sekolah dan waktu tambahan yang dibutuhkan dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran.
Dwi Wulan Suci &	Peningkatan Pembelajaran Matematika	Penelitian ini dilakukan di SDN 07 Pasaman,

Taufina (2020)	Melalui Strategi Berbasis Masalah di Sekolah Dasar	Sumatera Barat, dengan fokus pada pembelajaran matematika di kelas V. Sebelumnya, pembelajaran matematika dilakukan secara konvensional, di mana guru langsung memberikan rumus dan konsep kepada siswa tanpa melibatkan mereka dalam pemecahan masalah kontekstual. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan dalam menerapkan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan menerapkan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (SPBM), siswa dihadapkan pada permasalahan nyata yang memerlukan penerapan
----------------	--	--

		konsep matematika untuk menyelesaikannya. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan aktivitas guru dan siswa dari siklus I ke siklus II, dari kategori "baik" menjadi "sangat baik". Strategi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan kemampuan pemecahan masalah siswa.
Novianti , Luthfi Hamdani Maula, & Arsyi Rizqia Amalia (2022)	Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada siswa kelas IV SDN Tegalbuleud. Hasilnya menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa dari rata-rata 62,04 (kategori cukup) pada pra-siklus, menjadi 76,96 (kategori baik)

		pada siklus I, dan 85,67 (kategori sangat baik) pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Takbar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar matematika siswa di daerah 3T.
Riski Tri Widyastuti & Gamalie I Septian Airlanda (2021)	Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan menganalisis 20 artikel jurnal terkait untuk menilai dampak model Problem Based Learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. Hasil analisis menunjukkan nilai effect size sebesar 1,009, yang menurut interpretasi Cohen's d termasuk dalam kategori efek

		sangat besar. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sekolah dasar.
Nahdani a, S & Ain, S. Q. (2024).	Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung	Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 001 Tanjung menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran merupakan salah satu faktor eksternal yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar matematika siswa. Guru mengungkapkan bahwa media yang digunakan selama ini masih sangat terbatas, seperti papan

tulis dan buku teks, yang kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. Kondisi ini menyulitkan siswa, terutama mereka yang memiliki gaya belajar visual atau membutuhkan pendekatan praktis. Selain itu, guru juga menyadari bahwa penggunaan alat peraga atau media teknologi seperti proyektor atau aplikasi pembelajaran yang lebih interaktif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi matematika. Namun minimnya anggaran dan kurangnya sarana pendukung menjadi hambatan dalam

		pemanfaatan media pembelajaran yang lebih canggih.
Daulay, W. H., Pulungan, F., Karlina, M., & Sofiyah, K. (2024).	Permasalahan Matematika Yang Ada Di Sekolah Dasar	Media pembelajaran yang bersifat menarik dan interaktif berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Namun, banyak di sekolah dasar, penerapan media pembelajaran yang inovatif seperti alat peraga atau media digital masih sangat terbatas. Alat peraga sederhana, seperti blok angka, kartu bilangan, atau permainan edukatif, sering kali tidak tersedia atau belum dimanfaatkan secara maksimal dalam kegiatan belajar mengajar.
Husna, A. L,	Studi Eksploratif	Pembelajaran matematika di

<p>MZ, Z. A, Vebriant o. R. (2021)</p>	<p>Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar</p>	<p>tingkat Sekolah Dasar (SD) menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan data yang diperoleh peneliti melalui kuesioner Google Form yang diisi oleh sejumlah guru, ditemukan beberapa permasalahan. Di antaranya, guru hanya menyampaikan materi dalam waktu singkat, tidak mengecek pemahaman siswa terhadap materi, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Penggunaan media yang terbatas hanya pada buku teks membuat siswa kurang termotivasi dan tidak tertarik untuk belajar matematika. Hal ini disebabkan karena guru hanya</p>			<p>mengandalkan buku pelajaran tanpa didukung oleh alat bantu atau media pembelajaran lainnya. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran matematika. Penelitian oleh Yuliana dan Budianti (2015) menunjukkan bahwa hasil belajar matematika meningkat secara signifikan ketika siswa belajar dengan menggunakan media konkret, dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media. Sejalan dengan itu, Mahnun (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mendukung keberhasilan</p>
--	---	---	--	--	--

		<p>proses belajar siswa, karena media dapat membantu menghasilkan perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran.</p>			<p>terbatas dan kerap menghasilkan jawaban yang keliru. Ketiga, siswa sering mengalami kebingungan dalam memahami konsep pecahan, terutama saat harus merepresentasikannya dalam bentuk visual. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Make A Match yang dilengkapi dengan media Puzzle memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Setelah menggunakan model Make A Match dengan bantuan Puzzle, siswa menunjukkan respons yang lebih antusias. Dalam wawancara awal, mereka</p>
<p>Khaq, Manzilul & Sutriani, Wulan. (2023).</p>	<p>Efektivitas Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas 3 SDN 02 Kuanyar Mayong Jepar</p>	<p>Penelitian yang dilakukan SDN 02 Kuanyar Mayong Jepar hasil observasi terkait kemampuan numerasi siswa terdapat beberapa permasalahan yaitu pertama, banyak siswa mengalami kesulitan dalam mengenali pecahan dalam kehidupan sehari-hari, seperti saat melihat bagian makanan atau membagi tugas secara merata dalam sebuah panitia. Kedua, kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pecahan masih</p>			

		<p>mengungkapkan bahwa metode ini terasa lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, mereka juga merasa lebih terdorong untuk belajar dengan lebih giat. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa media Puzzle membantu mereka memahami konsep pecahan dengan lebih mudah berkat bantuan visual yang disediakan.</p>
<p>Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022).</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Scratch Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Peneliti telah melakukan observasi di salah satu sekolah dasar yang terletak di Kota Langsa. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, guru belum memanfaatkan media</p>

		<p>pembelajaran apapun. Penyampaian materi hanya dilakukan dengan mengandalkan buku siswa. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, peneliti juga melakukan pengukuran terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa, dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,33, yang termasuk dalam kategori rendah. Wawancara yang dilakukan dengan guru menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, tanpa dukungan media pembelajaran. Guru mengakui adanya</p>
--	--	---

	<p>hambatan dalam merancang dan menggunakan media, terutama yang berbasis teknologi. Berdasarkan hasil observasi, tes awal, dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan HOTS siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh proses pembelajaran yang belum inovatif dan tidak memanfaatkan media pendukung, sehingga potensi kognitif siswa belum berkembang secara optimal. Selain itu, ketidakhadiran media pembelajaran berbasis teknologi juga turut berkontribusi terhadap</p>
--	--

	<p>masalah tersebut. Berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh peneliti, dibutuhkan suatu solusi yang tepat untuk mengatasi persoalan ini. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang khusus untuk mengembangkan kemampuan HOTS siswa. Peneliti sepakat untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak Scratch. Hasil wawancara juga mengungkapkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme terhadap pembelajaran yang</p>
--	--

		menggunakan media. Mereka lebih menyukai metode pembelajaran dengan media dibandingkan hanya membaca dari buku. Siswa juga mengaku senang jika proses belajar dilakukan melalui perangkat seperti komputer atau smartphone.
--	--	---

SIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap sepuluh artikel yang mengulas penerapan model serta media pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang kreatif dan media yang tepat memiliki dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan seperti Make A Match, Problem Based Learning (PBL), serta metode berbasis masalah terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi belajar, memperdalam pemahaman konsep, dan mengasah kemampuan pemecahan masalah. Selain itu, pemanfaatan media konkret, media berbasis teknologi, hingga aplikasi seperti Scratch turut membantu siswa memahami materi matematika, terutama mereka yang memiliki kecenderungan belajar secara visual maupun kinestetik. Meski demikian, pelaksanaan media pembelajaran masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti terbatasnya fasilitas, anggaran, dan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital. Oleh sebab itu, diperlukan dukungan yang memadai dalam bentuk penyediaan sarana serta pelatihan bagi guru guna mendukung efektivitas pembelajaran matematika

di sekolah dasar dan mengoptimalkan perkembangan kemampuan berpikir siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al Husna, L., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Studi Eksploratif Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Andriani, F., & Wahyudi, W. (2023). Media permainan ular tangga berbasis misi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 1869-1875.
- Daulay, W. H., Pulungan, F., Karlina, M., & Sofiyah, K. (2024). Permasalahan matematika yang ada di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(11), 318-324.
- Fahmi, J. N. (2024). Pembelajaran matematika menggunakan media jaring-jaring timbul pada siswa kelas V SD Negeri Janten. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 88-94.
- Hendriani, M. (2021). Penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter*, 3(2), 36-45.
- Khalil, N. A., & Wardana, M. R. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi scratch untuk meningkatkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 121-130.

Khaq, M., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Make A Match berbantuan Media Puzzle terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa

Meilani, D., & Aiman, U. (2021). Penerapan model pembelajaran make a match berbasis 4c berbantuan media kartu bilangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4146-4151.

Rahmawati, A., Setiawan, E., Finanda, R. P., & Susilo, B. E. (2024, February). Kajian Literatur: Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Media Camtasia Studio. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 510-516).