



PERAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGATASI KESULITAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR

Aisyah¹, Hafiziani Eka Putri², Afifah Ardelia³, Olga Pangestu⁴,
 Syahla Mecca Putri Somantri⁵, Ramzy Sukri Farid⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 10 Desember 2025
 Revisi: 18 Januari 2026
 Diterima: 23 Januari 2026
 Diterbitkan: 30 April 2026

Keywords:
 Learning media, learning difficulties

Kata Kunci:
 Media pembelajaran, kesulitan belajar

DOI:
 10.31932/jpdp.v12i1.5835

Surel Korespondensi:
 aisyah.26@upi.edu

Abstract

This study aimed to describe the role of interactive learning media in overcoming elementary students' difficulties in learning mathematics. The main focus is on how interactive media can simplify complex mathematical concepts, increase students' interest in learning, and reduce their anxiety. The research employed a literature review method to analyze the role of interactive learning media in addressing mathematics learning difficulties. The procedure involved identifying keywords, searching sources from databases published between 2020 and 2025, selecting relevant studies, and conducting content analysis. Data analysis was carried out by collecting, reviewing, and comparing previous studies. The findings indicate that interactive learning media play a strategic role as an effective solution. Both concrete media (manipulative teaching aids) and digital media (interactive applications and animations) function as bridges connecting abstract mathematical concepts with more concrete learning experiences, aligned with elementary students' cognitive development. The use of these media helps reduce difficulties in understanding concepts, confusion in problem-solving procedures, and feelings of fear or low confidence in learning. Overall, interactive learning media contribute significantly to improving students' understanding, motivation, and self-confidence. Therefore, the planned and contextual integration of interactive media is a pedagogical necessity to minimize learning barriers and enhance the quality of mathematics understanding in elementary schools.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. Fokus utama dari pembahasan mengenai peran media interaktif adalah bagaimana media ini dapat menghubungkan konsep-konsep matematika yang sulit dipahami menjadi lebih sederhana, serta dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan menurunkan rasa cemas mereka. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (literature review) dengan tujuan menganalisis peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar matematika siswa. Prosedur penelitian dilakukan dengan mengidentifikasi kata kunci, melakukan pencarian sumber pada database dengan rentang publikasi tahun 2020-2025, menyeleksi sumber, dan menganalisis isi (content analysis) dari berbagai literatur yang relevan. Teknik analisis dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah dan membandingkan penelitian yang sudah ada. Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa Media Pembelajaran memiliki peran strategis sebagai solusi efektif. Media pembelajaran interaktif, baik yang berbentuk konkret (alat peraga manipulatif) maupun digital (aplikasi interaktif dan animasi), berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan konsep abstrak matematika dengan pengalaman belajar yang lebih nyata dan sesuai dengan tahap operasional konkret siswa SD. Penggunaan media ini terbukti membantu mengurangi kesulitan dalam memahami konsep, kebingungan saat mengikuti prosedur pengerjaan, serta rasa takut atau kurang percaya diri saat belajar. Secara keseluruhan, media pembelajaran interaktif berkontribusi langsung terhadap peningkatan pemahaman motivasi, kepercayaan diri siswa. Oleh karena itu, integrasi media pembelajaran yang terencana dan kontekstual merupakan kebutuhan pedagogis untuk meminimalkan hambatan dan meningkatkan kualitas pemahaman matematika siswa Sekolah Dasar.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2026 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Media pembelajaran adalah segalanya yang dapat digunakan

untuk distribusi pesan dari pengirim ke penerima dapat membangkitkan pikiran, perasaan, Perhatian dan

minat siswa dalam dunia pendidikan. Menurut Arindiono dan Ramadhani dalam Naisya (2022), Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer atau perangkat digital untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media interaktif menggabungkan berbagai komponen seperti teks elektronik, grafik, gambar bergerak, dan suara ke dalam lingkungan digital terstruktur yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ini memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran karena memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran, media pembelajaran perlu diaktifkan. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru maka siswa akan semakin termotivasi. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum mengenal media pembelajaran yang inovatif, dan bukan hanya tidak

menggunakan media tersebut, tetapi sekolah sama sekali tidak memiliki media pembelajaran. Ada beberapa alasan mengapa guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Pendidikan di Sekolah Dasar (SD) merupakan pondasi penting dalam pembentukan kemampuan dasar siswa, salah satunya adalah kemampuan dalam bidang Matematika. Namun, seringkali mata pelajaran ini dianggap sulit dan abstrak, yang pada akhirnya menimbulkan kesulitan belajar pada sebagian besar siswa (Purwanti & Astuti, 2022). Kesulitan ini tidak hanya berdampak pada nilai akademis, tetapi juga pada motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Kesulitan belajar matematika pada siswa sekolah dasar tampak dalam beragam bentuk, mulai dari ketidakmampuan menguasai konsep-konsep dasar seperti bilangan dan operasi hitung, hingga kendala ketika menghadapi tugas pemecahan masalah (Wahyuni, dkk. 2021). Kesulitan belajar juga dapat dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor dari luar siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Amalia dan Unaenah dalam

Setyaningsih dan Anggarini (2025), banyak siswa yang tidak dapat belajar secara optimal di bidang akademik tertentu, termasuk dalam matematika. Hal ini diperkuat oleh penelitian Heryanto, dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa adanya gangguan belajar dapat menyebabkan hasil belajar siswa tidak sesuai harapan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kesulitan tersebut dipengaruhi oleh faktor internal seperti pemahaman konsep yang kurang kuat, motivasi yang rendah, hingga kecemasan terhadap matematika dan faktor eksternal, termasuk metode pengajaran yang membosankan atau suasana kelas yang tidak mendukung. Ayuningsih, dkk. (2025) juga menyoroti pentingnya strategi pembelajaran yang lebih menarik agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Menanggapi tantangan ini, peran strategis media pembelajaran menjadi sangat krusial. Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan serta informasi selama proses pembelajaran, sehingga mampu membangkitkan pikiran,

perasaan, fokus, dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Setiawan, 2020). media pembelajaran interaktif menjadi salah satu alat penting yang mampu mempermudah penyampaian materi, sebagaimana disebutkan oleh Harsiwi dan Arini (2020), serta terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir siswa. Amrulloh, dkk dalam Hidayat dan Mulyawati (2022) bahkan menunjukkan bahwa media interaktif membantu siswa dalam mempertahankan pengetahuan mereka lebih lama. Terakhir, Susilana dalam Harefa dan Laia (2021) juga menekankan bahwa media adalah salah satu faktor kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media yang tepat, seperti alat peraga konkret atau media berbasis teknologi, dapat menjembatani sifat abstrak matematika dengan pemahaman konkret siswa di usia sekolah dasar.

Oleh karena itu, fokus penelitian ini yaitu mengkaji secara mendalam bagaimana peran media pembelajaran dapat dimaksimalkan sebagai solusi efektif dalam mengatasi kesulitan

belajar matematika yang dialami oleh siswa sekolah dasar.

Metode

Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran interaktif membantu siswa sekolah dasar menghadapi kesulitan belajar matematika, kami menggunakan metode penelitian *Systematic Literatur Riview* (SLR) dengan mengumpulkan, menganalisis dan menghubungkan berbagai artikel dan jurnal penelitian yang relevan.

Prosedur penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, kami mengidentifikasi kata kunci yang relevan, yaitu 1) media pembelajaran, 2) mengatasi kesulitan belajar matematika, dan 3) pembelajaran matematika. Kedua, kami melakukan pencarian sumber pada *database* seperti *Google Scholar* dengan rentang publikasi tahun 2020–2025, ditulis dalam Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris, terkait peran media pembelajaran interaktif. Ketiga, kami menyeleksi sumber berdasarkan kriteria relevansi, kemutakhiran, serta kesesuaian dengan fokus penelitian, dari hasil seleksi kami mendapatkan 22 artikel. Dari jumlah tersebut, kami

mengambil 6 jurnal yang memenuhi kriteria inklusi untuk dibandingkan sebagai sumber utama dalam penelitian ini. Selanjutnya, kami melakukan analisis isi (*content analysis*) untuk menginterpretasikan temuan dari setiap sumber dan mengaitkannya dengan peran media pembelajaran interaktif dalam mengatasi kesulitan belajar siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh beberapa ahli bahwa analisis isi memungkinkan peneliti menafsirkan dokumen secara sistematis sehingga makna yang relevan dapat diidentifikasi.

Hasil analisis dari beberapa referensi kemudian kami gabungkan untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memahami konsep matematika, meningkatkan semangat belajar, serta mengurangi kesulitan-kesulitan yang sering terjadi saat belajar di tingkat sekolah dasar.

Terakhir, untuk menjaga keabsahan data, peneliti melakukan validitas dengan membandingkan isi berbagai sumber yang membahas tema serupa. Langkah ini memastikan bahwa informasi yang digunakan konsisten dan dapat

dipertanggungjawabkan secara akademik.

Hasil dan Pembahasan

Siswa sering mengalami kesulitan untuk memahami materi pelajaran matematika. Hal ini mungkin karena pendekatan pembelajarannya terlalu membosankan atau kurang menarik perhatian siswa, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. maka,, metode mengajar yang lebih interaktif perlu agar proses tersebut berjalan secara efektif dan efisien serta dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar, seperti dengan menggunakan media pembelajaran. Seperti yang dinyatakan oleh

Rahmawati,dkk .(2022), Pemanfaatan media pembelajaran membantu siswa untuk paham dan membentuk konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, pendekatan yang digunakan harus jelas dan terstruktur agar pembelajaran matematika berjalan baik. (Syarifah dkk. 2023).

Berikut ini adalah tiga temuan penelitian dari jurnal-jurnal yang relevan yang membahas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran matematika. Studi ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif media interaktif dalam proses pembelajaran dan bagaimana hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media interaktif.

Tabel 1. Hasil Penelitian Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif

Penelitian Dan tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian
Sulistiawati, Dkk. (2021)	Peranan Game Edukasi Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika	Siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka, mempercepat pemahaman mereka tentang materi, meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir dan belajar, dan meningkatkan minat mereka dalam pelajaran dengan menggunakan alat pembelajaran Kahoot.
Nurhikmah, Dkk. (2024)	Literature Review: Media Game Edukasi Interaktif dalam	Game edukasi interaktif telah terbukti valid dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika. Game ini juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat siswa terhadap matematika, yang pada pasangannya menghasilkan hasil pembelajaran yang lebih baik dan juga memperkaya proses pembelajaran.
Mauliana, Dkk. (2025)	Peran Media Pembelajaran dalam Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Penggunaan Media Pembelajaran interaktif seperti video, alat peraga konkret terbukti mampu mendorong minat dan antusiasme peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran termasuk strategi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Penelitian tanpa menggunakan Media Pembelajaran

Penelitian dan tahun	Judul Artikel	Hasil Penelitian
Salsabila dan Darmawati (2025)	Pengaruh Media Educandy Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SD/MI	Penelitian dilihat oleh rendahnya hasil belajar Matematika siswa. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran konvensional yang tidak menggunakan media permainan interaktif, sehingga siswa kurang termotivasi.
Majid, dkk (2025)	Inovasi Media Pembelajaran Matematika: Pemanfaatan Android dan Adobe Animate untuk Peningkatan Literasi Siswa	Rendahnya literasi Matematika siswa menjadi tantangan utama dalam pembelajaran konvensional dan minim media interaktif, karena materi Matematika yang abstrak sulit divisualisasikan.
Habesia, dkk (2025)	Media Pembelajaran Matematika Berbasis Interaktif Kelas V Pokok Pembahasan Bangun Ruang	Ditemukan bahwa pembelajaran konvensional yang tidak menarik minat peserta didik, dengan pengajar masih menggunakan metode konvensional terus-menerus, menjadi kendala dalam memahami materi Bangun Ruang di SD.

Hasil penelusuran 3 (tiga) literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu siswa sekolah dasar mengatasi kesulitan belajar matematika. Secara umum, sebagian besar penelitian sepakat bahwa karakter abstrak matematika menjadi salah satu penyebab utama siswa mengalami kesulitan memahami konsep dasar. Oleh karena itu, penggunaan media baik konkret maupun digital menjadi jembatan yang menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman belajar yang lebih nyata. Mauliana, dkk. (2025) menemukan bahwa media yang dirancang sesuai kebutuhan siswa mampu meningkatkan keterlibatan serta

memperbaiki pemahaman konsep secara bertahap. Temuan ini juga sejalan dengan pendapat Wasiyah, dkk. (2023) yang menekankan bahwa media berfungsi sebagai alat bantu visual yang dapat mempermudah siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki.

Jika ditinjau dari media konkret, berbagai studi menyebutkan bahwa penggunaan alat manipulatif seperti balok berhitung, kertas lipat, atau benda-benda sekitar membantu siswa memahami operasi dasar seperti penjumlahan, pengurangan, atau konsep pecahan. Mailani, dkk. (2025) menyatakan bahwa media konkret memberi kesempatan kepada siswa untuk “mengalami” konsep

secara langsung melalui aktivitas fisik, sehingga struktur kognitif terbentuk lebih stabil. Peneliti melihat bahwa karakteristik siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret sangat cocok dengan media jenis ini. Dengan demikian, penggunaan benda nyata bukan sekadar pelengkap pembelajaran, tetapi bagian penting dari proses membangun pemahaman konsep matematis.

Sementara itu, media digital juga menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam pembelajaran matematika. Aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan animasi matematika terbukti mampu meningkatkan fokus dan motivasi siswa karena penyajiannya lebih menarik dan mudah diikuti. Ningtyas, dkk. (2025) melaporkan bahwa banyak siswa yang awalnya merasa cemas terhadap matematika menjadi lebih berani mencoba ketika guru menggunakan media digital yang interaktif. Kami memandang bahwa aspek visual dan animasi di media digital memungkinkan siswa melihat langkah-langkah penyelesaian masalah secara lebih sistematis, sehingga mengurangi rasa takut gagal

yang sering muncul dalam pembelajaran matematika.

Dari hasil sintesis literatur, dapat dilihat bahwa kesulitan matematika tidak hanya muncul dari faktor kemampuan siswa, tetapi juga metode penyampaian materi yang kurang sesuai. Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan latihan soal, padahal siswa SD lebih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Temuan dan perbandingan dari beberapa jurnal menunjukkan bahwa ketika guru mulai memadukan media konkret dan digital secara proporsional, pemahaman siswa meningkat dan kesalahan berulang dapat berkurang. Hal ini mengindikasikan bahwa media bukan hanya alat bantu, tetapi bagian dari strategi pedagogis yang menentukan kualitas pembelajaran. Kami juga melihat adanya tantangan dalam implementasi media pembelajaran. Beberapa guru mengeluh tentang keterbatasan waktu untuk mempersiapkan media, sementara sebagian lainnya kurang terampil memanfaatkan teknologi digital. Meski demikian, berdasarkan literatur yang dikaji, manfaat

penggunaan media jauh lebih dominan daripada kendalanya. Dengan semakin banyaknya media pembelajaran digital yang mudah digunakan, guru sebenarnya memiliki kesempatan besar untuk memperbaiki proses pembelajaran matematika.

Secara keseluruhan, hasil studi literatur menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berkontribusi langsung terhadap peningkatan pemahaman, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam belajar matematika. Baik media konkret maupun digital turut membantu siswa mengubah cara pandang terhadap matematika dari materi yang sulit menjadi sesuatu yang dapat dipahami melalui pengalaman yang menyenangkan. Temuan dan hasil perbandingan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi kesulitan belajar matematika.

Simpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran

penting dalam membantu siswa sekolah dasar mengatasi kesulitan belajar matematika. Media konkret, visual, maupun digital mampu menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami melalui penyajian yang lebih nyata, interaktif, dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak. Penggunaan media yang tepat juga terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperjelas hubungan antar konsep, serta mengurangi kecemasan yang sering muncul ketika siswa menghadapi materi matematika.

Selain itu, berbagai kesulitan belajar matematika pada siswa SD, seperti rendahnya pemahaman konsep, lemahnya kemampuan berhitung, dan ketidaksesuaian metode mengajar, dapat diminimalisasi melalui strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan media. Dengan demikian, guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang menggunakan media secara tepat dan sesuai konteks sehingga pembelajaran matematika dapat berlangsung lebih bermakna dan memberikan hasil yang lebih optimal. Studi literatur ini

menegaskan bahwa memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman matematika siswa di sekolah dasar.

Maka dari itu, Guru harus lebih inovatif dalam memilih alat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid dan karakteristik materi matematika. Mereka dapat memanfaatkan alat yang bersifat konkret, visual, serta digital seperti aplikasi interaktif, video animasi, dan platform pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Sekolah juga harus memberikan pelatihan agar guru dapat memaksimalkan penggunaan alat-alat tersebut.

Daftar Pustaka

- Ayuningsih, S. (2025). Analisis kesulitan siswa dalam pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 13 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 500-502.
- Habesia, H., Razilu, Z., & Saputra, H. N. (2025). Media pembelajaran matematika berbasis interaktif kelas V pokok pembahasan bangun ruang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 896-905.
- Harefa, D., & Laia, H. T. (2021). Media pembelajaran audio video terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327-338.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1105-1106.
- Heryanto, H. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika siswa kelas V sekolah dasar. *Curere*, 6(1), 45-54.
- Hidayat, F., & Mulyawati, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan smart apps creator untuk mata pelajaran matematika pada materi pecahan kelas 4 SD. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 113.
- Mailani, E. (2025). Karakteristik media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal educational Research and Development*, 01(04), 430-433.
- Majid, A. F., Sutra, Shadiq, M. I., Kurniati. (2025). Inovasi media pembelajaran matematika: Pemanfaatan Android dan Adobe Animate untuk peningkatan literasi siswa pada relasi dan fungsi. *International Journal of*

Progressive Mathematics Education, 5(1),206-224.

- Mauliana, D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Peran media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(2), 94–102.
- Ningtyas, Z. P., Zaharuddin, Z., Rusika, D. C., Putri, M. T. S., & Rahmadana, R. A. (2025). Evaluasi strategi guru dalam mengatasi kesulitan belajar matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 1–14.
- Nurhikmah. (2024). Literature review: Media game edukasi interaktif dalam pembelajaran matematika. *Journal of Education Research*, 5(4), 4388.
- Purwanti, R., & Astuti, P. D. (2022). Analisis faktor penyebab kesulitan belajar matematika pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Faktual*, 2(1), 1-12.
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(1), 40-49.
- Rahmawati, R., Sukmawati, I., & Yulianti, R. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mengatasi kesulitan belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 289-298
- Ramadhani, N. (2023). Systematic literature review: Peran media pembelajaran interaktif dan konvensional pada proses pembelajaran di sekolah dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114.
- Salsabila, B., & Darmawati, D. M. (2025). Pengaruh media Educandy terhadap hasil belajar matematika kelas V SD/MI. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(4), 1914-1926.
- Setiawan, B. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(2), 45-56
- Setyaningsih, S. W., & Argarini, D. F. (2025, Juni). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa slow learning di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 6(1), 60.
- Sulistiawati. (2021). Peranan game edukasi Kahoot! dalam menunjang pembelajaran matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(1), 55.
- Syarifah, S., Akbar, P., & Nur Taufiqurrahmi, R. (2023). Upaya guru dalam mengatasi kesulitan belajar matematika siswa

sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*,
7(1), 121-130.

Pendidikan Indonesia, 5(3), 120-
135.

Wahyuni, S., Sari, K., & Hasanah, E.
(2021). Identifikasi bentuk
kesulitan belajar matematika
siswa sekolah dasar dan strategi
mengatasinya. *Jurnal Penelitian*

Wasiyah. (2023). Efektivitas
penggunaan media
pembelajaran terhadap
aktivitas mengajar guru di kelas.
*Edukasia: Jurnal Pendidikan dan
Pembelajaran*, 4(1), 205-212.