



Peran Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Bangun Datar pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V

D Yuliana Sinaga¹ Anisa Siallagan² Friska Siahaan³ Jogina Nainggolan⁴ Joy Manurung⁵
Juni Situmorang⁶ Ratna Situmorang⁷ Vinnauli Silalahi⁸

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7,8}

Email: debbyyuliana91@gmail.com¹ anisasiallagan@gmail.com² friska.hartati01@gmail.com³
joginanainggolan80@gmail.com⁴ fortunamanurungjoy@gmail.com⁵
juniastikasitumorang123@gmail.com⁶ situmorangratna61@gmail.com⁷
vinnaulisilalahi28@gmail.com⁸

Abstrak

Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan informasi, peran media pembelajaran menjadi semakin vital dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia, pendidik dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan efisien. Terdapat beragam jenis media pembelajaran yang dapat dipilih, di mana pendidik perlu mempertimbangkan kesesuaian media tersebut dengan konteks sekolah atau kelas agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Keberadaan media pembelajaran di tengah era digital ini turut mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, sekaligus memberikan kontribusi signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi Bangun Datar untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran digital diharapkan dapat memberikan visualisasi interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Namun, pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, seperti dominasi pendekatan konvensional dan rendahnya integrasi teknologi dalam proses belajar. Selain itu, penelitian ini juga mengeksplorasi faktor-faktor yang menghambat pemanfaatan media digital, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan minimnya pelatihan bagi guru. Dengan menerapkan media pembelajaran digital, diharapkan penelitian ini dapat memberikan solusi yang efektif untuk memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak, seperti Bangun Datar, serta meningkatkan hasil belajar mereka. Lebih jauh, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi sekolah dan pendidik dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Digital, Matematika, Bangun Datar, Siswa Sekolah Dasar, Hasil Belajar

Abstract

Along with the rapid advancement of technology and information, the role of learning media is becoming increasingly vital in supporting the teaching and learning process. By utilizing various available media, educators can deliver materials in a more effective and efficient way. There are various types of learning media that can be selected, where educators need to consider the suitability of the media to the school or class context so that the expected learning objectives can be achieved. The existence of learning media in the midst of this digital era also facilitates the implementation of teaching and learning activities, while also providing a significant contribution to students' learning experiences. This study aims to analyze the role of digital learning media in improving mathematics learning outcomes, especially in the Flat Building material for grade V Elementary School students. Digital learning media is expected to provide interactive visualization, increase student engagement, and support various learning styles, both visual, auditory, and kinesthetic. However, mathematics learning at the elementary school level still faces various challenges, such as the dominance of conventional approaches and low integration of technology in the learning process. In addition, this study also explores factors that hinder the use of digital media, such as limited technological infrastructure and minimal training for teachers. By implementing digital learning media, it is expected that this study can provide an effective solution to deepen students' understanding of abstract



concepts, such as Planar Shapes, and improve their learning outcomes. Furthermore, the results of this study are expected to provide recommendations for schools and educators in integrating digital learning media optimally in the learning process.

Keywords: Digital Learning Media, Mathematics, Planar Shapes, Elementary School Students, Learning Outcomes



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perundang-undangan Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 mendefinisikan pendidikan sebagai “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepirtual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” KBBI mengatakan bahwa kata “pendidikan” terdiri dari kata “didik”, imbuhan “pe”, dan akhiran “an.” Oleh karena itu, artinya adalah tindakan membimbing atau metode. Proses mengubah perilaku dan etika seseorang atau masyarakat untuk mencapai kemandirian dan pematangan atau mendewasakan manusia melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pelatihan yang dikenal sebagai pengajaran. Pembelajaran di kelas adalah interaksi antara guru dan siswa. Guru memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar. Guru bukan hanya sumber informasi pendidikan; mereka juga adalah pusat pembelajaran, dengan kendali atas metode pembelajaran mereka.

Siswa tidak terlalu tertarik dengan pelajaran matematika karena dianggap sulit. Ini adalah masalah yang menyebabkan banyak siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Matematika membangun pola berpikir logis, sistematis, kritis, objektif, rasional, dan taat azas. Oleh karena itu, siswa sering menghadapi kesulitan karena memahami konsep matematika memerlukan analisis yang lebih besar. Guru sangat penting untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat siswa dalam matematika. Siswa tidak terlalu tertarik dengan pelajaran matematika karena beberapa alasan dengan banyaknya siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Salah satu penyebab utama dari hal ini adalah pendekatan pembelajaran yang terkadang lebih berfokus pada teori dibandingkan dengan penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terutama terlihat pada materi-materi abstrak seperti Bangun Datar dan Bangun Ruang yang memerlukan pemahaman visual dan spasial yang baik. Akibatnya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut, sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka.

Dalam dunia pendidikan, teknologi memiliki peran penting sebab memberikan kemudahan dalam proses belajar mengajar. Saat ini, teknologi juga semakin berkembang menjadi alat bantu yang ditunjukkan dengan semakin canggih dan bervariasi software dan aplikasi -aplikasi yang memberikan kemudahan, salah satunya dalam pengajaran matematika. Putrawangsa & Hasanah (2018) menyebutkan bahwa matematika memiliki kajian yang bersifat non fisik, yaitu mengkaji tentang struktur ide-ide abstrak. Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang, media pembelajaran digital memberikan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan ini. Alat-alat seperti video interaktif, simulasi tiga dimensi, dan aplikasi berbasis teknologi dapat membantu mengubah konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Selain memfasilitasi pemahaman materi, media ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Penggunaan media digital menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Namun, penerapan media pembelajaran digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, termasuk keterbatasan infrastruktur teknologi, seperti kurangnya

perangkat komputer dan akses internet yang memadai, minimnya pelatihan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, serta resistensi terhadap perubahan dari metode pembelajaran konvensional. Mengatasi tantangan-tantangan ini sangat penting agar manfaat media pembelajaran digital dapat dimanfaatkan secara maksimal. Media pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Buku, misalnya, harus dapat mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi peran media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi Bangun Datar dan Bangun Ruang di kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini tidak hanya ingin mengidentifikasi dampak penggunaan media pembelajaran digital terhadap hasil belajar, tetapi juga menggali faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapannya di sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru, sekolah, dan pengambil kebijakan pendidikan dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital secara efektif. Dengan demikian, upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan efektif dapat terwujud, mendukung perbaikan mutu pendidikan secara keseluruhan.

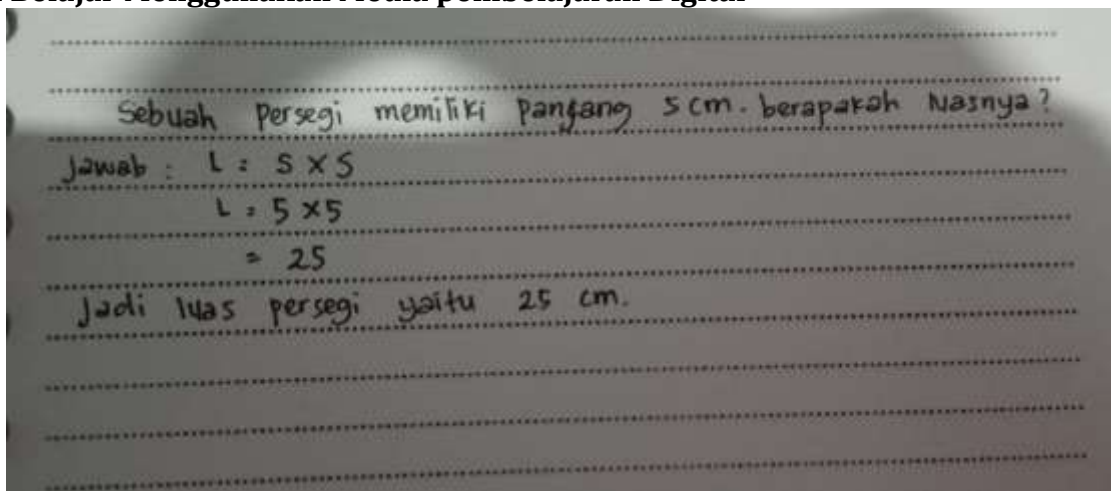
METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai objek utama, dengan peran guru sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Penulis memanfaatkan media pembelajaran digital, termasuk aplikasi interaktif yang menyajikan video animasi dan simulasi 3D, dengan fokus pada materi Bangun Datar dan Bangun Ruang. Untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi tersebut, penulis menggunakan instrumen penelitian berupa soal tes. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, yang mencakup pengumpulan data melalui observasi dan wawancara.

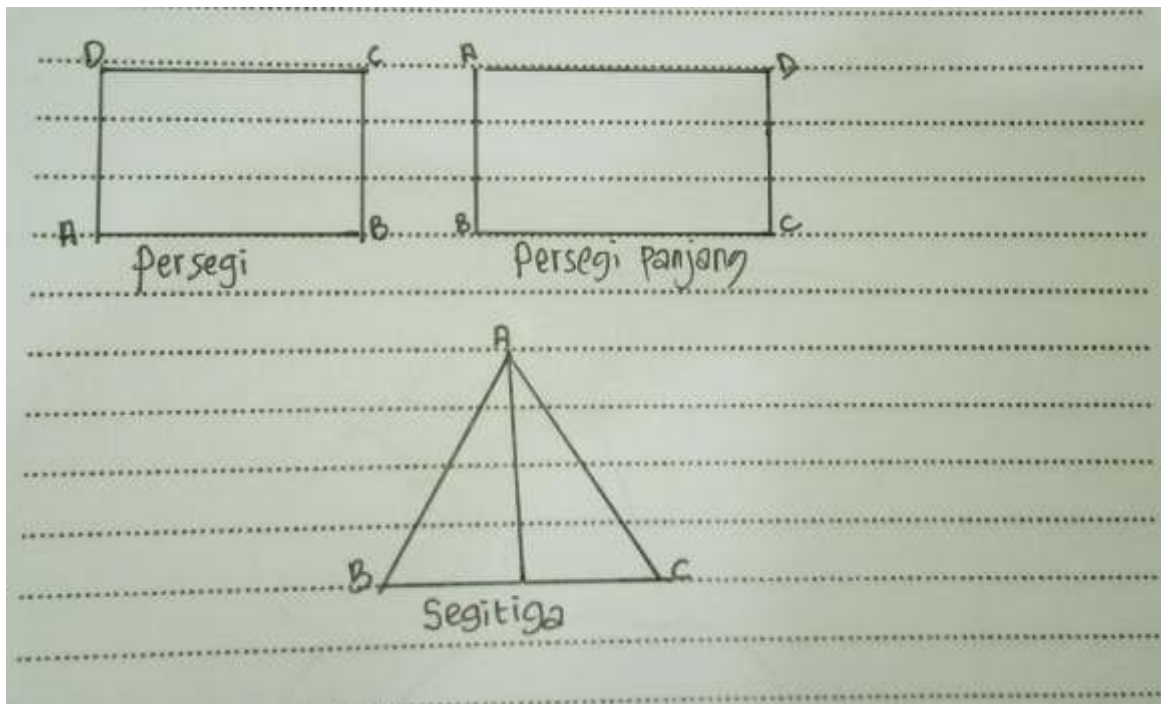
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kesimpulan berikut diambil dari tes dan wawancara yang dilakukan pada 2 orang siswa kelas 5: Satu siswa untuk yang belajar menggunakan media digital dan satu siswa tidak menggunakan media pembelajaran digital.

Siswa Belajar Menggunakan Media pembelajaran Digital



Gambar 1. Jawaban Siswa yang belajar Menggunakan Media Pembelajaran digital



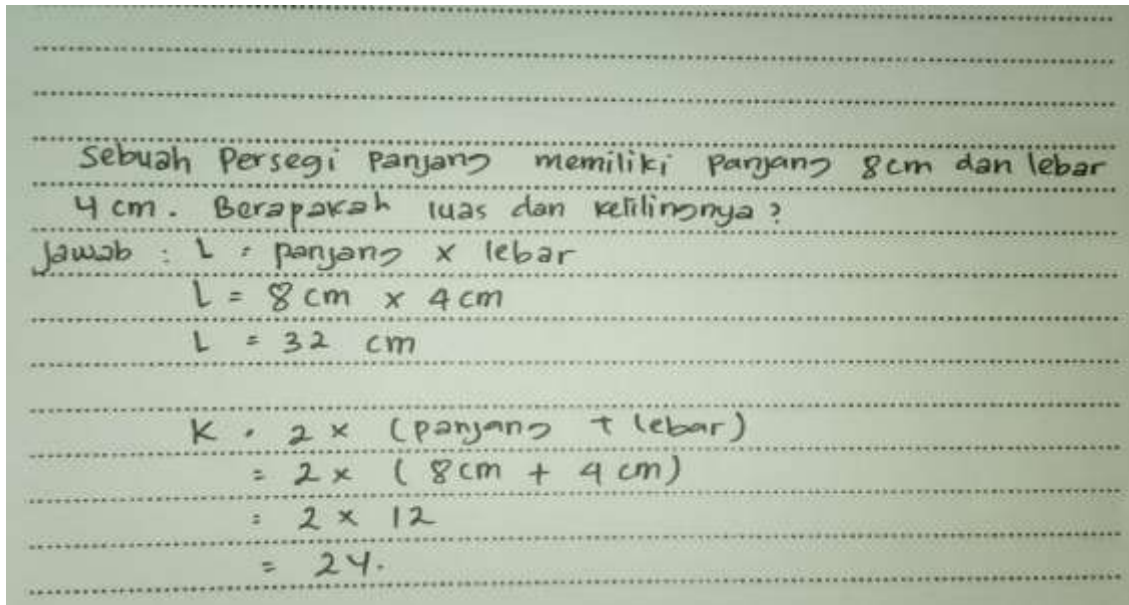
Gambar 2. Gambar Bangun Datar

Dengan adanya media digital membantu siswa dalam belajar dan memudahkan para siswa dalam menyelesaikan soal. Seperti wawancara berikut yang dilakukan oleh seorang penulis dan salah satu peserta didik kelas 5 yang belajar menggunakan media pembelajaran digital.

- Pewawancara : Selamat pagi, Dek! Bagaimana kabarmu hari ini?
- Siswa : Selamat pagi, Kak! Saya baik, terima kasih.
- Pewawancara : Setelah kamu belajar bangun datar menggunakan media pembelajaran Digital. Seru nggak belajarnya menurut kamu?
- Siswa : Iya, seru banget! Saya bisa melihat gambar bangun datar seperti persegi atau lingkaran, dan mereka bisa bergerak. Ada juga permainan menghitung luas dan kelilingnya.
- Pewawancara : Wah, menarik sekali! Menurut kamu, apa yang paling membantu dari media digital ini?
- Siswa : Gambar-gambarnya jelas, dan saya tidak harus disuruh membayangkan bentuk bangun datar karena sudah adanya gambar atau video yang ditampilkan
- Pewawancara : Bisa ceritakan soal yang kamu kerjakan?
- Siswa : Contohnya, saya belajar soal seperti ini: Sebuah persegi panjang memiliki panjang 8 cm dan lebar 4 cm. Berapakah luasnya? Saya tinggal masukkan angka ke kolom, lalu tekan tombol cek.
- Pewawancara : Bagaimana kamu menghitungnya?
- Siswa : Saya pakai rumus panjang kali lebar. Jadi, $8 \text{ cm} \times 4 \text{ cm} = 32 \text{ cm}^2$. Jawabannya benar, jadi animasinya muncul!
- Pewawancara : Seru ya! Kalau ada tantangan belajar dengan media digital, apa yang menurutmu sulit?
- Siswa : Kadang kalau internetnya lambat, soalnya jadi lama muncul. Tapi kalau sudah lancar, belajarnya jadi lebih mudah.

- Pewawancara : Baik, Dek. Terima kasih sudah berbagi pengalamanmu. Terus semangat belajar, ya!
- Siswa : Terima kasih, Kak! Saya pasti semangat!

Siswa Belajar Tidak Menggunakan Media pembelajaran Digital



Gambar 3. Jawaban Siswa yang belajar Tidak Menggunakan Media Pembelajaran digital

Saat peserta didik tidak menggunakan media digital dalam proses pembelajaran mereka tetap dapat menjawab soal yang diberikan oleh penulis tetapi membutuhkan waktu yang cukup lama karena tidak adanya gambar yang secara nyata sehingga peserta didik disuruh untuk membayangkan. Berikut ini wawancara antar penulis dengan seorang siswa yang menjawab soal dengan tidak menggunakan media pembelajaran digital.

- Pewawancara : "Selamat pagi, Dek. Bagaimana kabarmu hari ini?"
- Siswa : Selamat pagi, Kak. Saya baik, terima kasih.
- Pewawancara : Saya dengar kamu sedang belajar matematika, ya? Apa yang sedang dipelajari di kelas?
- Siswa : I ya, kami sedang belajar tentang bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- Pewawancara : Oh, menarik sekali! Bagaimana biasanya guru mengajar materi ini di kelas?
- Siswa : Biasanya Bu Guru menjelaskan di papan tulis. Beliau menggambar bangun datar seperti persegi atau segitiga, lalu menuliskan rumus-rumusnya. Kami juga mencatat di buku tulis.
- Pewawancara : Apakah kamu merasa mudah memahami pelajaran dengan cara seperti itu?
- Siswa : Terkadang mudah, tapi kadang juga sulit. Misalnya, saya pernah bingung bagaimana cara menghitung luas segitiga, apalagi kalau tidak ada contoh gambar yang jelas.
- Pewawancara : Lalu, apa yang biasanya kamu lakukan kalau sulit memahami materi?



- Siswa : Biasanya saya tanya ke teman atau minta Bu Guru menjelaskan lagi. Kadang, kami juga menggunakan alat bantu seperti penggaris dan kertas untuk menggambar bangun datar.
- Pewawancara : Bisa beri contoh soal yang pernah kamu kerjakan?
- Siswa : Tentu! Misalnya, Bu Guru pernah memberikan soal seperti ini: 'Sebuah persegi panjang memiliki panjang 8 cm dan lebar 4 cm. Berapakah luas dan kelilingnya?' Saya menghitungnya dengan rumus yang diajarkan.
- Pewawancara : Bagaimana cara kamu menyelesaikan soal itu?
- Siswa : Untuk luas, saya gunakan rumus panjang kali lebar. Jadi, $8 \text{ cm} \times 4 \text{ cm} = 32 \text{ cm}^2$. Untuk keliling, saya gunakan rumus $2 \times (\text{panjang} + \text{lebar})$. Jadi, $2 \times (8 \text{ cm} + 4 \text{ cm}) = 24 \text{ cm}$."
- Pewawancara : Bagus sekali, Fani! Menurutmu, apa keuntungan dan kekurangan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran digital?
- Siswa : Keuntungannya, saya jadi belajar menulis rumus dan menggambar sendiri. Tapi kekurangannya, kadang sulit membayangkan bentuk bangun datar yang lebih rumit, seperti belah ketupat atau trapesium, karena hanya melihat gambar di papan tulis.
- Pewawancara : Kalau begitu, menurutmu, apa yang bisa membuat pelajaran bangun datar jadi lebih mudah?
- Siswa : Mungkin kalau ada alat peraga seperti papan bentuk-bentuk bangun datar atau karton warna-warni. Itu akan lebih membantu saya membayangkan bentuknya dan menghitung rumusnya.
- Pewawancara : Itu ide yang bagus, Fani. Terima kasih sudah berbagi pengalamanmu. Terus semangat belajar, ya!
- Siswa : Terima kasih, Kak. Saya akan terus belajar dengan giat!

Pembahasan

Media saat ini sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran tertentu dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan penggunaan media adalah untuk membantu para pendidik menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami dan diakses. Guru dapat menggunakan tiga jenis media dalam pembelajaran: visual (yang menyampaikan informasi melalui objek yang dapat dilihat), audio visual (yang menyampaikan informasi melalui suara dan juga mengandung gambar, seperti video), dan audio. Dengan kemajuan teknologi media, guru sekarang dapat mendapatkan informasi dengan menggunakan perangkat seperti ponsel, laptop, komputer, dan aplikasi. Beragam penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki kontribusi yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, terutama dalam topik geometri, baik Bangun Datar maupun Bangun Ruang. Kelompok eksperimen yang menggunakan media digital mengalami peningkatan yang mencolok dalam skor post-test mereka dibandingkan dengan kelompok kontrol. Visualisasi interaktif yang disediakan oleh media digital memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep abstrak, seperti volume, luas permukaan, dan hubungan antar sudut dalam geometri. Hasil ini sejalan dengan temuan Holzberger (2013), yang menekankan bahwa media digital dapat memperkuat efektivitas proses pembelajaran melalui penyajian konten visual dan interaktif yang mendukung pemahaman siswa. Sebagai contoh, simulasi tiga dimensi memungkinkan siswa untuk memanipulasi bentuk bangun ruang, sehingga mereka dapat melihat langsung bagaimana perubahan dimensi memengaruhi volume dan luas permukaan.

Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa, Selain itu, media pembelajaran digital juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan motivasi siswa. Data observasi menunjukkan

bahwa siswa dalam kelompok eksperimen cenderung lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses belajar. Interaksi langsung dengan konten pembelajaran melalui aplikasi memperbesar motivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dan menjawab pertanyaan. Teori motivasi belajar menjelaskan bahwa keterlibatan emosional dan interaksi langsung dengan materi dapat memperkuat minat siswa. Dengan mengintegrasikan elemen gamifikasi, seperti animasi dan tantangan interaktif, media digital menjadikan proses belajar lebih menyenangkan. Sebaliknya, kelompok kontrol yang menggunakan metode tradisional menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih rendah, karena pendekatan berbasis ceramah kurang mampu menarik perhatian siswa. Keberagaman gaya belajar siswa juga dapat lebih dianjurkan melalui media digital. Siswa yang memiliki gaya belajar visual dapat memanfaatkan animasi dan video interaktif, sementara siswa dengan gaya belajar kinestetik dapat ikut serta dalam kegiatan manipulasi virtual. Pendekatan ini memperkuat efektivitas pembelajaran, mengingat metode konvensional sering kali bersifat satu ukuran untuk semua, tanpa mempertimbangkan perbedaan gaya belajar individu.

Tantangan dalam Implementasi Media Digital

Meski banyak manfaat yang dihadirkan, penerapan media digital di sekolah dasar menghadapi sejumlah tantangan. Beberapa isu utama yang perlu dicermati adalah:

1. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi: Banyak sekolah belum memiliki perangkat teknologi yang memadai, seperti komputer, tablet, atau akses internet yang stabil, sehingga memengaruhi penerapan media digital secara merata di berbagai daerah.
2. Keterampilan Teknologi Guru: Tidak semua guru memiliki keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, pelatihan intensif sangat diperlukan untuk meningkatkan kompetensi mereka.
3. Resistensi terhadap Perubahan: Masih ada sebagian pendidik dan orang tua yang skeptis terhadap efektivitas media digital, sehingga mereka cenderung lebih memilih metode pembelajaran tradisional.

Dengan penggunaan media digital, pembelajaran matematika menjadi lebih relevan bagi siswa di era modern. Media digital tidak hanya memungkinkan siswa memahami materi secara konseptual, tetapi juga melihat aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, siswa dapat menggunakan simulasi untuk memodelkan bangunan atau struktur geometris, yang sangat berguna dalam bidang arsitektur dan desain. Secara keseluruhan, keberadaan media pembelajaran digital memberikan kontribusi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Hal ini menjadikannya lebih sesuai dengan kurikulum yang ada serta kebutuhan siswa di zaman sekarang. Media digital telah menghadirkan kemudahan dalam mengintegrasikan pembelajaran dengan kurikulum yang berbasis kompetensi. Melalui aplikasi pembelajaran, siswa kini dapat mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, yang mencerminkan prinsip pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan individu. Di sisi lain, para guru dapat memanfaatkan media ini untuk memberikan tugas berbasis proyek, memungkinkan siswa merasakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Untuk mengoptimalkan potensi media digital dalam dunia pendidikan, berikut beberapa saran yang perlu dipertimbangkan:

1. Investasi dalam Infrastruktur: Pemerintah dan lembaga pendidikan harus meningkatkan akses terhadap perangkat teknologi di semua jenjang pendidikan, agar setiap siswa mendapatkan kesempatan yang setara untuk belajar.
2. Pelatihan Guru: Program pelatihan bagi guru dalam penggunaan media digital perlu diperluas, mencakup pengembangan konten pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.



3. Pengembangan Konten Lokal: Penting untuk menciptakan materi digital yang sejalan dengan kurikulum nasional, sehingga proses pembelajaran tetap relevan dan efektif.
4. Peningkatan Kesadaran: Orang tua dan pendidik perlu meningkatkan pemahaman tentang manfaat media digital guna mengurangi resistensi terhadap perubahan dan mendorong penerapan teknologi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dengan memberikan visualisasi interaktif, media pembelajaran digital membantu siswa memahami konsep abstrak seperti bangun datar. Teknologi seperti animasi dan simulasi 3D telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Teknologi ini dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sekaligus meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media digital juga dapat menyesuaikan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif. Mereka dapat membantu membuat pengalaman belajar yang lebih inovatif, efektif, dan relevan bagi siswa di era modern jika digunakan dengan benar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Fadillah. Pengertian media, tujuan, manfaat dan urgensi media pembelajaran. (2021). Vol. 1, No 02. jurnal penelitian Mahasiswa.
- Amin Akbar dan Nia Noviani. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan
- Annisa Nisa, Zubaidah Amir MZ, Rian Vebrianto. Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. Vol.4, No.1
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Desi Pristiwanti. (2022). Pengertian Pendidikan. Universitas Sultan Agung Tirtayasa. Vol. 4, No. 6. Jurnal Pendidikan dan Konseling.
- EdTech Review. (2022). Media Pembelajaran Digital.
- Hasan, Muhammad dan Milawati, Milawati dan Darodjat, Dkk. (2021) Media Pembelajaran. Grup Media Tahta, Klaten, Jawa Tengah. ISBN 978-623-96623-8-7
- Kristina Gita Permatasari. (2021). Problematika pembelajaran matematika disekolah dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Vol.17, No 2. Jurnal Ilmiah Pedagogy.
- Ninik Uswatun Fadilah. Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran
- Nurhayani Dkk. Strategi Belajar Mengajar (project Based Learning). (2024). Universitas Tanjungpura. Vol 3, No.2. Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora.
- Nurul Azkiya, Nasya Maharani Azis, Dkk. (2023). Implementasi Teknologi dalam pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. Jurnal Gammath. Universitas Tanjungpura. Vol.8, No.02, 94-106
- Riri Okra. Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. (2019). Jurnal Educative. Vol 4, No. 2.
- Seno Budi Setyawan. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Kartu terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika. (2023). Vol.9, No.2 Bulan September 2023, Hal. 87-97. Pendidikan Matematika, Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.
- Teknologi Pendidikan di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 3 Mei 2019. Universitas PGRI Palembang.
- Tri Umi Faridah Hayati. Analisis Media Video Pembelajaran menggunakan Media Canva dalam pembelajaran bangun datar disekolah dasar. (2022). Vol. 2 No. 1.