

## Penerapan Media Papan Pintar Dalam Pembelajaran Materi Matematika KPK Dan FPB Kelas 3 SD

**Adhynda Ante Dwi Sefty Windarti** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Mila Az-zahra Ayu Wardani**, Universitas PGRI Madiun

**Annisa Nurul Febriana**, Universitas PGRI Madiun

**Irfawidhiya Muta'aliya**, Universitas PGRI Madiun

**Nabilla Wahyu Pertiwi**, Universitas PGRI Madiun

**Fida Rahmantika Hadi**, Universitas PGRI Madiun

✉ [adhyndaante3004@gmail.com](mailto:adhyndaante3004@gmail.com)

---

**Abstract:** Mathematics learning at elementary school level, especially regarding the subject matter of least common multiples (LCM) and greatest common factor (GCF), is often considered complicated by students due to its non-concrete nature. To overcome these difficulties, creative and fun learning aids are needed. Smartboard learning media is one of the creative media that can be a teaching aid for teachers and a tool made to help students easily understand the material during learning. By arranging factors and multiples on the smartboard media, students can see the relationship between numbers and calculate LCM and GCF in a more interactive way. Smartboard media can increase student participation, conceptual understanding, and enthusiasm for learning. In addition, smartboard media supports a cooperative and fun learning process. The formulation of the problem in this article is: 1) What is the description of smartboard media?, 2) What are the benefits of smartboard media?, 3) What are the steps for using smartboard media?, 4) What are the advantages and disadvantages of smartboard media?. This article uses a qualitative method as a more subjective and flexible approach, and focuses on a deep understanding of context and experience.

**Keywords:** Learning Media, Smart Board, KPK, FPB, Mathematics.

---

**Abstrak:** Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, terutama mengenai materi pelajaran kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), sering kali dianggap rumit oleh para siswa akibat sifatnya yang tidak konkret. Untuk mengatasi kesulitan tersebut, diperlukan alat bantu belajar yang kreatif dan menyenangkan. Media pembelajaran papan pintar merupakan salah satu media kreatif yang dapat menjadi alat bantu ajar guru serta alat yang dibuat untuk membantu siswa agar mudah memahami materi saat pembelajaran. Dengan merangkai faktor dan kelipatan pada media papan pintar, para siswa bisa melihat hubungan antar angka serta menghitung KPK dan FPB dengan cara yang lebih interaktif. Media papan pintar dapat meningkatkan partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan semangat belajar. Selain itu, media papan pintar mendukung proses belajar yang kooperatif dan menyenangkan. Rumusan masalah pada artikel ini yaitu: 1) Apa deskripsi media papan pintar?, 2) Apa saja manfaat dari media papan pintar?, 3) Bagaimana langkah-langkah penggunaan media papan pintar?, 4) Apa kelebihan dan kekurangan dari media papan pintar?. Pada penelitian artikel ini menggunakan metode kualitatif sebagai pendekatan yang lebih bersifat subjektif dan fleksibel, serta fokus pada pemahaman mendalam tentang konteks dan pengalaman.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Papan Pintar, KPK, FPB, Matematika

---



## PENDAHULUAN

Matematika tingkat dasar, terutama materi mengenai kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dan faktor persekutuan terbesar (FPB), sering kali menjadi kesulitan bagi para pelajar. Topik ini dirasa sulit dan tidak nyata, sehingga membuat siswa kesulitan untuk mengerti ide-ide pokok di baliknya. Keterbatasan pemahaman ini bisa menghalangi perkembangan kemampuan matematika, yang merupakan fondasi penting untuk pembelajaran di jenjang yang lebih tinggi.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan pendekatan pengajaran yang kreatif yang mampu melibatkan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Salah satu solusi yang efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran papan pintar. Alat ini tidak hanya berperan sebagai sarana bantuan pengajaran tetapi juga sebagai alat interaktif yang dapat mengajak siswa berpartisipasi lebih aktif dalam proses belajar. Dengan penggunaan papan pintar, siswa dapat memvisualisasikan hubungan antar angka, sehingga mereka bisa menghitung kelipatan persekutuan terkecil dan kelipatan persekutuan terbesar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Papan pintar dapat membantu guru untuk menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih inovatif, sehingga murid bisa belajar melalui pengalaman langsung. Selain itu, alat ini juga memfasilitasi pembelajaran kolaboratif, di mana murid dapat berkolaborasi dalam kelompok dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Dengan demikian, diharapkan penggunaan media pembelajaran Smartboard dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di Kelas 3 Sekolah Dasar dalam memahami konsep KPK dan FPB.

Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang penjelasan media papan pintar, keuntungan untuk proses belajar, langkah penerapannya, serta potensi kelebihan dan kekurangan yang dimiliki. Dengan memahami secara mendetail pemanfaatan media ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik untuk perbaikan hasil belajar matematika pada siswa di tingkat sekolah dasar.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat subjektif, fleksibel, serta berfokus pada pemahaman mendalam terhadap konteks dan pengalaman yang berkaitan dengan objek kajian. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang menekankan pada kualitas atau esensi suatu peristiwa, fenomena, atau gejala sosial. Aspek penting dalam penelitian ini adalah makna yang terkandung di balik peristiwa yang diamati sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori maupun praktik. Penelitian kualitatif dirancang untuk memberikan sumbangsih dalam penguatan teori, perbaikan kebijakan, pemecahan persoalan sosial, serta pengambilan keputusan tindakan (Komariah & Satori, 2012:22). Metode ini dipilih karena peneliti ingin mengeksplorasi fenomena yang tidak dapat diukur secara kuantitatif serta bersifat deskriptif, yang mencakup proses kerja, rumusan konsep, pemahaman terhadap suatu gagasan, ciri-ciri barang dan jasa, ilustrasi, kebiasaan budaya, model fisik artefak, dan unsur lain yang berkaitan dengan fokus penelitian (Komariah & Satori, 2012:23).

Subjek penelitian ini terdiri atas individu yang secara langsung terlibat dalam aktivitas atau peristiwa yang menjadi objek kajian, dengan pemilihan subjek secara purposive berdasarkan kriteria keterlibatan intensif, kemampuan memberikan informasi mendalam, serta kesediaan menjadi informan. Prosedur penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu perumusan masalah dan fokus penelitian, pengumpulan data melalui observasi lapangan dan wawancara mendalam, reduksi data untuk memilah informasi penting, penyajian data dalam bentuk deskripsi naratif, serta penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang dianalisis secara menyeluruh. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri (human instrument) yang terjun langsung dalam pengumpulan data dengan menggunakan pedoman wawancara, lembar observasi,

dan catatan lapangan sebagai alat bantu pencatatan informasi yang sistematis. Teknik analisis data dilakukan secara interaktif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi secara berkelanjutan sejak proses pengumpulan data hingga diperoleh gambaran yang utuh, dengan validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber, triangulasi metode, dan konfirmasi hasil kepada informan.

## **PEMBAHASAN**

### **1. Deskripsi Media Papan Pintar**

Papan Pintar adalah sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika dasar, khususnya Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB), melalui pendekatan konkret dan interaktif. Media ini menggabungkan unsur visual, kinestetik, dan manipulatif dalam satu alat bantu sederhana yang mudah digunakan, baik dalam pembelajaran di kelas maupun secara mandiri oleh siswa.

Media ini dinamakan Papan Pintar karena menggunakan alat sederhana berupa papan kerja yang telah diberi tanda angka dan dilengkapi dengan alat bantu seperti stik berwarna (misalnya tusuk sate, stik es krim, atau sedotan) yang dapat disisipkan atau ditempatkan pada angka-angka tertentu. Proses belajar dilakukan dengan cara meletakkan penanda pada angka-angka yang merupakan kelipatan atau faktor dari suatu bilangan. Titik pertemuan atau pola yang terbentuk dari penempatan tersebut kemudian digunakan siswa untuk menentukan KPK atau FPB dari dua atau lebih bilangan.

Media ini bertujuan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti KPK dan FPB, dengan menyederhanakan proses berpikir melalui pendekatan visual konkret. Dibandingkan dengan metode konvensional seperti membuat daftar kelipatan atau faktor secara manual di buku, media Papan Pintar memungkinkan siswa untuk melihat dan menyentuh langsung hubungan antarangka, sehingga lebih mudah membangun pemahaman konseptual.

Papan Pintar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran berbasis aktivitas dan eksplorasi, karena mendorong siswa untuk aktif mencoba, berdiskusi, dan menyimpulkan sendiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses analisis dan refleksi terhadap apa yang mereka temukan. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme, di mana pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung.

Dalam implementasinya, media ini juga sangat fleksibel. Dapat digunakan untuk berbagai variasi soal dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan kelas, seperti menambahkan warna-warna berbeda untuk memperjelas perbedaan bilangan, menggunakan kertas berlubang, papan kayu sederhana, atau bahkan lembar kerja cetak. Selain itu, alat ini tidak memerlukan biaya mahal, sehingga mudah dijangkau oleh semua kalangan, termasuk sekolah-sekolah dengan keterbatasan sumber daya.

Secara umum, media Papan Pintar tidak hanya membantu siswa memahami KPK dan FPB, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, analisis pola, serta keterampilan bekerja sama dalam kelompok. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran matematika menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

### **2. Manfaat Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar KPK Dan FPB**

Penggunaan media papan pintar dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di kelas 3 SD, memiliki banyak manfaat yang signifikan. Media ini memudahkan siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan pendekatan visual dan konkret. Dengan melihat dan memindahkan angka secara langsung, seperti saat mengelompokkan kelipatan atau faktor, siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih jelas dan

mendalam (Ratnasari & Santosa, 2021). Desain papan yang menarik dan menyerupai permainan juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar (Wulandari & Suyanto, 2020).

Selain itu, papan pintar memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan belajar mandiri. Mereka diberi kesempatan untuk mengeksplorasi sendiri, menemukan pola, dan menarik kesimpulan tanpa harus menunggu penjelasan guru. Kegiatan ini membentuk kepercayaan diri sekaligus memperkuat pemahaman konsep yang sedang dipelajari (Yuliana & Sari, 2018). Karena penggunaannya juga dapat dilakukan secara kelompok, media ini mendorong terjadinya interaksi antar siswa, yang pada akhirnya melatih kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berkomunikasi (Nurhadi, 2019). Dari sisi guru, media ini memudahkan dalam memberikan evaluasi langsung kepada siswa. Saat siswa menggunakan papan pintar, guru dapat mengamati proses belajar mereka dan segera memberikan koreksi atau bimbingan jika diperlukan (Putri & Mustadi, 2017).

Media papan pintar juga fleksibel terhadap berbagai gaya belajar anak, baik visual, auditori, maupun kinestetik, karena menggabungkan unsur gambar, warna, serta aktivitas fisik yang menyentuh dan memindahkan objek (Sari & Astuti, 2022). Lebih jauh lagi, media papan pintar terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran. Dengan keterlibatan aktif dalam proses belajar, siswa cenderung lebih mudah mengingat tahapan-tahapan dalam menentukan KPK dan FPB, serta mampu menerapkannya dalam soal cerita maupun situasi sehari-hari. Ini menunjukkan adanya peningkatan dalam retensi dan transfer pengetahuan (Handayani & Cahyono, 2023). Dengan demikian, media papan pintar merupakan sarana pembelajaran yang sangat efektif dan cocok digunakan untuk siswa sekolah dasar karena mampu menggabungkan unsur kesenangan dan pemahaman konsep secara mendalam.

### **3. Langkah-Langkah Penerapan Media Pembelajaran Papan Pintar dalam pembelajaran Kpk Dan Fpb Kelas 3 Sd**

#### **a. Perencanaan**

1. Guru menyiapkan media papan pintar, misalnya papan styrofoam atau papan khusus yang sudah dilengkapi angka-angka dan alat bantu lain seperti kertas asturo, spidol, gunting, dan double tape.
2. Guru merancang soal-soal KPK dan FPB yang akan digunakan selama pembelajaran.
3. Guru menentukan skenario penggunaan papan pintar, baik secara individu maupun kelompok, agar semua siswa mendapat kesempatan berpartisipasi aktif.

#### **b. Pelaksanaan**

1. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan tujuan pembelajaran dan memperkenalkan media papan pintar yang akan digunakan.
2. Guru mendemonstrasikan cara menggunakan papan pintar untuk menentukan KPK dan FPB, misalnya dengan membagi angka menggunakan angka-angka prima secara bertahap di papan1.
3. Siswa diberikan soal KPK dan FPB, lalu secara bergiliran atau berkelompok menggunakan papan pintar untuk menyelesaikan soal tersebut di depan kelas.
4. Guru membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses penggunaan media, memastikan setiap langkah dipahami, seperti:
5. Menuliskan dua bilangan pada papan.
6. Membagi kedua bilangan dengan angka prima terkecil secara berulang hingga tidak dapat dibagi lagi.
7. Menunjukkan hasil pembagian dan menandai faktor persekutuan dan kelipatan persekutuan pada papan.

#### **c. Observasi dan Pengamatan**

1. Guru mengamati keaktifan siswa, partisipasi, dan pemahaman konsep selama penggunaan media papan pintar.

2. Guru mencatat kendala yang muncul dan respons siswa terhadap metode pembelajaran ini.
  - d. Evaluasi dan Refleksi
    1. Guru memberikan soal evaluasi (tes) untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan papan pintar.
    2. Guru bersama siswa mendiskusikan hasil pembelajaran, memberikan umpan balik, dan melakukan refleksi untuk memperbaiki proses di pertemuan berikutnya.
- 4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Papan Pintar Untuk Meningkatkan Belajar KPK Dan FPB Pada Kelas 3**

Pemanfaatan media papan pintar dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) di kelas 3 SD, memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu keunggulan utama media ini adalah sifatnya yang interaktif dan manipulatif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Melalui aktivitas fisik seperti mengelompokkan bilangan dan menghubungkan pola-pola bilangan pada papan, siswa memperoleh pengalaman konkret yang memperkuat pemahaman konsep yang semula bersifat abstrak (Nugraha & Rachmawati, 2021). Proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung, bukan sekadar mendengarkan penjelasan guru.

Selain itu, papan pintar sangat sesuai untuk mengakomodasi berbagai tipe gaya belajar siswa. Siswa dengan kecenderungan visual akan terbantu oleh tampilan grafis dan warna yang menarik, sedangkan siswa auditori dapat memperoleh manfaat dari penjelasan suara atau instruksi lisan yang terintegrasi. Bagi siswa kinestetik, aktivitas menyentuh, memindahkan, dan mengatur objek pada papan merupakan stimulus belajar yang sangat membantu dalam menyerap materi (Sari & Astuti, 2022). Kombinasi unsur visual, auditori, dan kinestetik inilah yang menjadikan papan pintar sebagai media pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, khususnya dalam pelajaran matematika yang sering dianggap sulit dan membosankan.

Keunggulan lain dari papan pintar adalah kemampuannya memberikan umpan balik secara cepat dan tepat. Guru dapat memantau secara langsung proses pengerjaan siswa, mengidentifikasi kesalahan secara real-time, dan memberikan koreksi atau penguatan saat itu juga. Ini sangat penting dalam pembelajaran matematika, karena miskonsepsi yang dibiarkan terlalu lama dapat menghambat pemahaman materi selanjutnya (Putri & Mustadi, 2017). Selain itu, integrasi teknologi dalam papan pintar memudahkan guru menampilkan berbagai sumber belajar digital, seperti video interaktif, simulasi, atau animasi, yang membantu menjelaskan konsep matematika secara lebih visual dan menarik (Ratnasari & Santosa, 2021). Hal ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran di era digital yang menekankan integrasi TIK dalam proses pendidikan. Namun, meskipun memiliki banyak kelebihan, media papan pintar juga menyimpan sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah biaya pengadaan yang relatif tinggi, mencakup perangkat keras, software pendukung, serta kebutuhan pelatihan guru agar dapat mengoperasikan perangkat secara efektif. Sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan anggaran sering kali kesulitan untuk menyediakan media ini secara merata di semua kelas (Wulandari & Suyanto, 2020). Selain kendala biaya, faktor teknis seperti kerusakan perangkat, masalah koneksi, atau gangguan sistem juga bisa menghambat jalannya pembelajaran. Guru harus siap dengan solusi alternatif apabila papan pintar tidak dapat digunakan sebagaimana mestinya (Yuliana & Sari, 2018).

Ketergantungan berlebihan terhadap teknologi juga menjadi perhatian tersendiri. Apabila guru dan siswa terlalu terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi tanpa adanya variasi metode, mereka bisa mengalami kesulitan saat harus kembali ke metode pembelajaran konvensional, terutama dalam kondisi darurat seperti listrik padam atau

kerusakan perangkat. Di sisi lain, durasi paparan layar yang terlalu panjang juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental siswa, seperti kelelahan mata dan penurunan konsentrasi belajar (Handayani & Cahyono, 2023). Oleh karena itu, penggunaan papan pintar harus dirancang dengan bijak, disesuaikan dengan kebutuhan materi, serta dipadukan dengan pendekatan pembelajaran lain yang lebih kontekstual dan berbasis aktivitas langsung. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut, jelas bahwa media papan pintar memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan efektif. Namun demikian, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan guru, dukungan infrastruktur sekolah, serta perencanaan pembelajaran yang matang. Jika dikelola dengan baik, papan pintar tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika seperti KPK dan FPB, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis siswa sejak dini.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam makalah ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan pintar merupakan salah satu inovasi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB). Media ini mampu menyederhanakan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, menarik, dan interaktif melalui pendekatan visual, kinestetik, dan manipulatif. Penggunaan papan pintar memberikan berbagai manfaat, antara lain meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, mendorong kerja sama dalam kelompok, memfasilitasi berbagai gaya belajar, serta memperkuat daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, guru juga dapat memantau proses belajar secara langsung dan memberikan umpan balik dengan cepat dan tepat. Langkah-langkah penerapan media ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, evaluasi, dan refleksi yang terstruktur sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Namun demikian, penelitian ini belum secara mendalam mengkaji pengaruh penggunaan papan pintar pada materi matematika lainnya di luar KPK dan FPB, serta belum menelaah secara rinci persepsi orang tua dan pihak sekolah mengenai efektivitas media tersebut dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penggunaan papan pintar pada berbagai topik matematika lain, mengidentifikasi pengaruhnya terhadap perkembangan keterampilan berpikir kritis siswa, serta menganalisis dukungan infrastruktur dan kesiapan sekolah dalam mengadopsi media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, disarankan bagi guru dan praktisi pendidikan untuk mempertimbangkan kesiapan sarana, biaya, serta pelatihan pendampingan yang memadai agar implementasi papan pintar dapat berjalan optimal dan berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Handayani, T., and Cahyono, A. N. (2023). Peningkatan Retensi Belajar Siswa melalui Media Papan Pintar. *Jurnal Pendidikan Matematika SD*, 5(1), 15–22.
2. Komariah, A., and Satori, D. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
3. Nugraha, A., and Rachmawati, Y. (2021). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka Press.
4. Nurhadi, M. (2019). Penerapan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kerjasama dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 45–53.

5. Putri, L. A., and Mustadi, A. (2017). Peran Media Visual dalam Memberikan Umpan Balik Langsung di Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(5), 44–49.
6. Ratnasari, S., and Santosa, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 77–84.
7. Sari, R. K., and Astuti, Y. (2022). Efektivitas Media Papan Pintar dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep KPK dan FPB Siswa SD. *Jurnal Didaktik Matematika*, 9(2), 88–96.
8. Wulandari, A., and Suyanto, S. (2020). Peningkatan Minat Belajar Matematika Melalui Media Edukatif Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 52–61.
9. Yuliana, N., and Sari, D. K. (2018). Penggunaan Media Manipulatif dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 290–296.