

Studi Literatur: Boardgame Peta sebagai Media Joyful Learning pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD

Devi Nur Aeni, Murwani Dewi Wijayanti

Universitas Sebelas Maret
devinuraeni@student.uns.ac.id

Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

Abstract

The 21st-century learning emphasizes the development of skills and knowledge that require innovative approaches capable of enhancing students' conceptual understanding and learning interest, especially in mathematics, which is often considered difficult and boring. This study aims to examine the Joyful Learning approach through the use of map-based board games to improve the conceptual understanding and learning interest of fourth-grade elementary school students. The method used is a literature study by collecting data from various relevant written sources, which are then analyzed and synthesized to obtain results. The findings indicate that the map-based board game media can create an enjoyable learning atmosphere and help concretize abstract mathematical concepts. There is an improvement in both students' conceptual understanding and their interest in learning. The conclusion of this study is that Joyful Learning using map-based board games is an innovative and relevant solution to enhance the quality of mathematics learning in elementary schools.

Keywords: Joyful Learning, map boardgame, conceptual understanding, learning interest, mathematics.

Abstrak

Pembelajaran abad ke-21 menekankan pengembangan keterampilan dan pengetahuan yang menuntut pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang dianggap sulit dan membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pendekatan *Joyful Learning* melalui media *boardgame* peta dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa kelas IV SD. Metode yang digunakan berupa studi literatur dengan pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis yang relevan, kemudian dianalisis dan disintesis sehingga diperoleh hasil. Hasil kajian menunjukkan bahwa media *boardgame* peta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membantu mengkonkretkan konsep matematika yang abstrak. Terdapat peningkatan dalam pemahaman konsep dan dalam minat belajar siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah *Joyful Learning* dengan *boardgame* peta merupakan solusi pembelajaran inovatif yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Kata kunci: joyful learning, boardgame peta, pemahaman konsep, minat belajar, matematika.



PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan dihadapkan oleh tantangan pendidikan di abad ke-21. Seiring dengan cepatnya perubahan sosial dan perkembangan teknologi menciptakan tantangan yang lebih kompleks bagi pendidikan abad ke-21. Kurikulum yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif membuat pendekatan pembelajaran harus beradaptasi agar pemahaman konsep siswa dapat mendalam, tidak hanya sebatas menghafal. Jika pendekatan pembelajaran tidak dilakukan peningkatan maka pendidikan akan semakin terbelakang. Namun, kenyataannya, banyak sekolah dasar masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan ceramah dan siswa hanya menyimak (Fadliana, 2024). Oleh karena itu, pendidikan di era modern memerlukan peningkatan kualitas yang mendorong adanya inovasi dalam pembelajaran.

Masalah pemahaman konsep matematika menjadi salah satu kendala utama yang sering dijumpai dalam proses pembelajaran. Pemahaman konsep yang kurang baik banyak dialami oleh siswa sehingga jika terdapat persoalan yang kontekstual siswa dirasa kurang bisa menyelesaikan permasalahan tersebut. Banyak penelitian terdahulu yang menjelaskan bahwa siswa kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang ada dalam matematika dan menyebabkan hasil belajar yang rendah pada siswa. Hal ini disebabkan pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung monoton, sehingga siswa kurang termotivasi untuk menggali pemahaman lebih dalam (Yusuf, 2023). Kondisi ini menuntut adanya pemahaman konsep secara lebih konkret yang disampaikan secara menyenangkan yang dapat difasilitasi oleh pendekatan pembelajaran yang lebih baik.

Selain itu, rendahnya minat belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, khususnya matematika, menjadi masalah yang tidak kalah penting. Penelitian menunjukkan bahwa matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang abstrak, membosankan, dan sulit. Hal tersebut membuat siswa cenderung kurang antusias dalam pembelajaran yang ada di sekolah. Faktor ini menyebabkan motivasi belajar menurun yang tentunya akan berdampak pada prestasi akademik keseluruhan siswa. Diperlukan suatu upaya dalam meningkatkan minat belajar matematika agar siswa dapat lebih bersemangat dan aktif dalam proses pembelajaran (Setyaningsih, 2022).

Penciptaan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan menjadi kelebihan pembelajaran dengan pendekatan *joyful learning* sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka (Hurriyati, 2022). Namun, pendekatan ini juga memiliki kelemahan, seperti kebutuhan waktu yang lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan serta kemungkinan kurangnya fokus jika tidak dikelola dengan baik. Meskipun demikian, berbagai penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan pendekatan *joyful learning* yang dikombinasikan dengan permainan edukatif dapat memahamkan konsep menjadi lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Ramadhani & Aprilia 2024).

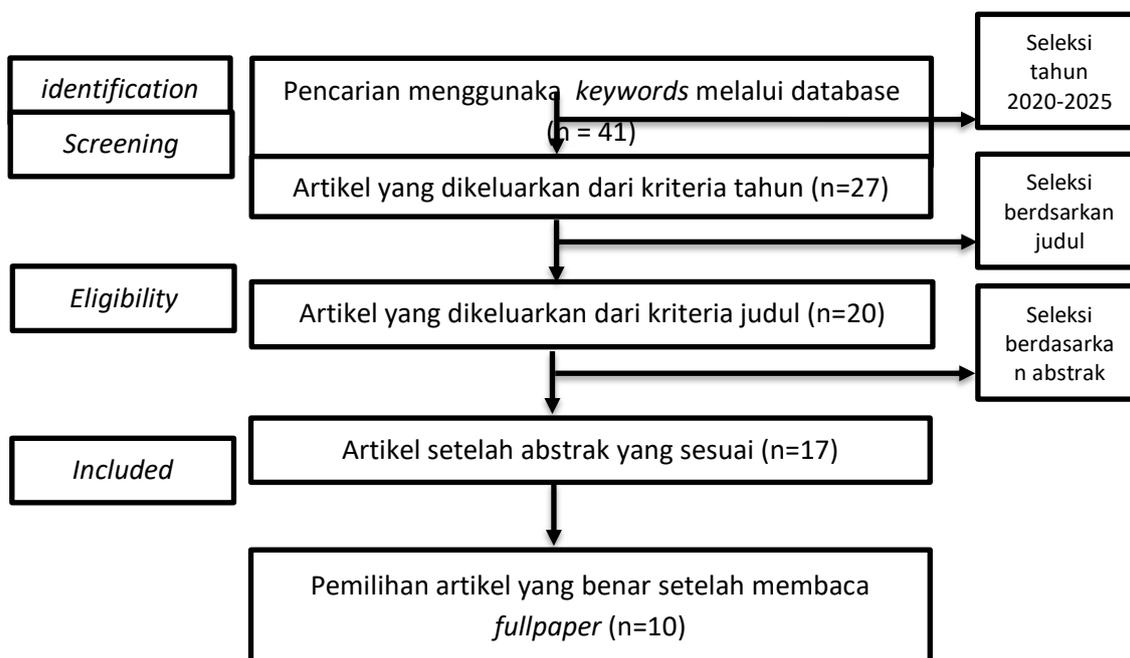
Dari beberapa literatur menunjukkan bahwa siswa kelas IV SD masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika dan kurang berminat mengikuti pelajaran tersebut. Guru juga mengakui perlunya metode pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Kondisi ini menjadi dasar penting untuk mencari solusi pembelajaran yang inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa. (Sutini, 2022).

Sebagai solusi, pemahaman konsep dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD dapat ditingkatkan melalui penerapan model *Joyful Learning* melalui media boardgame peta. Media peta *boardgame* yang interaktif dan menyenangkan dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara aktif dan kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami konsep matematika dengan lebih baik, tetapi juga memiliki minat belajar yang tinggi untuk belajar secara berkelanjutan. Oleh karena itu, studi ini berbeda dengan penelitian sebelumnya karena secara komprehensif mengkaji efektivitas model *joyful learning* melalui media boardgame peta untuk

meningkatkan pemahaman konsep sekaligus minat belajar matematika pada siswa kelas IV SD. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi sebagai solusi yang inovatif di bidang pendidikan matematika sekolah dasar.

METODE

Studi literatur (*library research*) digunakan sebagai metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Berbagai sumber literatur yang dapat dipertanggungjawabkan yang relevan dengan topik penelitian dikumpulkan, dipahami dan dianalisis sebagai bagian dari metode penelitian ini (Ansori & Martoyo, 2024). Melalui metode ini, peneliti dapat membangun landasan teori dan kerangka pemikiran yang kuat berdasarkan hasil kajian dari berbagai sumber terpercaya. Tahapan dalam studi pustaka mengikuti alur *Systematic Literature Review (SLR)* dengan mengadaptasi protokol **PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses)**. Proses seleksi artikel divisualisasikan melalui flowchart PRISMA berikut:



Dalam proses analisis data, digunakan pendekatan kualitatif-deskriptif dengan beberapa langkah utama, yaitu ekstraksi data, pengkodean (coding), serta kategorisasi data secara tematik. Informasi penting dari setiap artikel seperti tujuan penelitian, metodologi, hasil, serta kelebihan dan kekurangan pendekatan *Joyful Learning* dengan media *boardgame* dalam pembelajaran matematika diekstraksi secara sistematis. Selanjutnya, data tersebut dikodekan dan dikelompokkan ke dalam tema-tema utama. Sintesis dan narasi hasil kajian dilakukan untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan efektivitas *Joyful Learning* melalui media *boardgame* serta merekomendasikan langkah inovasi pembelajaran matematika bagi siswa kelas IV SD. Dengan metode ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan kontribusi yang bermakna baik dalam aspek konseptual maupun praktis pengembangan pembelajaran matematika.

Metode studi literatur ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin mengkaji dan mendeskripsikan konsep serta praktik pembelajaran yang sudah ada, sekaligus mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan pendekatan tersebut berdasarkan hasil penelitian terdahulu. Selain itu, metode ini juga memungkinkan peneliti untuk

menemukan celah-celah penelitian yang belum terjawab dan memberikan rekomendasi pengembangan pembelajaran yang lebih efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Banyak siswa sekolah dasar yang merasa kesulitan dalam belajar matematika (Putra, Dewi, Zahra, & Aprillia, (2024). Pendekatan pembelajaran yang menerapkan pendekatan *joyful learning* melalui media *boardgame* peta memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika dan minat belajar siswa kelas IV SD. Suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif ditekankan dalam pendekatan pembelajaran *joyful learning* sehingga siswa merasa tertarik dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Arifa & Utaminingtyas, 2024). Pengalaman belajar yang tidak membosankan diutamakan dalam pendekatan ini. Berbagai media dan metode dimanfaatkan untuk merangsang rasa ingin tahu dan kreatifitas siswa. Pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual diberikan oleh media *boardgame* sebagai alat peraga sehingga siswa dibantu dalam memahami konsep matematika secara lebih mudah dan menyenangkan (Oktaviani, Sukmanasa, & Panji, 2024).

Literatur menunjukkan bahwa pemahaman konsep siswa secara signifikan dapat ditingkatkan melalui penggunaan media *boardgame* (Juanda, Sujana, & Ali, 2024). Pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika juga masih relevan terhadap literatur tersebut. Kesempatan untuk belajar secara aktif melalui permainan yang melibatkan strategi dan pemecahan masalah diberikan kepada siswa oleh media ini, sehingga konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Putri & Yunianta, (2018). Selain pemahaman konsep, *Joyful Learning* melalui media *boardgame* juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa (Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Siswa dibuat lebih termotivasi dan aktif berpartisipasi dan kejenuhan selama proses belajar dapat berkurang karena pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif (Ramadhani & Aprilia, 2024). Keberhasilan pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang utamanya sering dianggap sulit oleh siswa dipengaruhi oleh minat belajar sebagai salah satu faktor penting. Hurriyati, D., (2022) mengungkapkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif diciptakan pada pembelajaran *joyful learning* sehingga minat belajar dan pemahaman siswa dapat ditingkatkan. Pembelajaran *joyful learning* bisa dilakukan dengan menambahkan permainan pada pembelajaran. Permainan edukatif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Setyaningsih, 2022). Permainan edukatif bisa dilakukan salah satunya dengan menggunakan media *boardgame* peta. Dukungan terhadap hal ini diberikan oleh hasil observasi di lapangan yang dilakukan oleh Sutini (2022) yang menunjukkan antusiasme dan keaktifan siswa meningkat ketika pembelajaran dilakukan dengan media permainan edukatif. Selain itu, dinyatakan juga dalam penelitian oleh Oktaviani, Sukmanasa, dan Panji (2024) bahwa pemahaman konsep matematika kelas 2 SD secara signifikan dapat ditingkatkan oleh *boardgame* berbasis *Genially*, yang relevan dengan konteks kelas IV SD dalam artikel ini.

Penggunaan media *boardgame* dalam pembelajaran memiliki kelebihan seperti meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman langsung, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Media ini merangsang interaksi sosial antar siswa, mendorong kerja sama, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui tantangan yang ada dalam permainan. Namun, ada juga kelemahan yang perlu diperhatikan, yaitu waktu pembelajaran yang cenderung lebih lama dan persiapan media yang membutuhkan perhatian ekstra dari guru (Putri & Yunianta, (2018). Perlu dipastikan oleh guru bahwa media *boardgame* yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa agar waktu yang digunakan menjadi efektif. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran dengan baik agar manfaat media *boardgame* dapat optimal tanpa mengorbankan waktu pembelajaran. Misalnya, guru dapat mengatur durasi permainan agar tetap efisien dan

mengintegrasikan sesi refleksi setelah permainan untuk memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, pelatihan bagi guru mengenai penggunaan media ini juga sangat penting agar mereka dapat mengelola pembelajaran secara optimal.

Untuk memberikan Gambaran, berikut adalah tabel literatur yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan minat belajar siswa pada penerapan *Joyful Learning* dengan media *boardgame* pada penelitian sebelumnya:

Tabel 1. Literatur Joyful learning dan Media Boardgame terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar

Aspek yang Diukur	Penulis	Judul
Minat Belajar Siswa	Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024).	Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa.
Hasil Belajar Matematika	Arifa, A. F., & Utaminingtyas, S. (2024).	Penerapan <i>Joyful Learning</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar.
Minat Belajar Matematika	Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022).	Metode <i>Joyfull Learning</i> dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika pada Anak Sekolah Dasar.
Pemahaman Konsep	Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024).	Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
Motivasi Dan Pemahaman Matematika	Oktaviani, H., Sukmanasa, E., & Panji, H. (2024).	Inovasi Pembelajaran Matematika Kelas 2 dengan Media Board Game Berbasis Genially.
Motivasi Belajar dan pemahaman Konsep Perkalian	Putra, L. D., Dewi, A. L., Zahra, A. F., & Aprillia, M. T. (2024).	Pemanfaatan Multiplicationboard Game Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 11 Tulang Bawang Udik
Interaksi Siswa	Putri & Yunianta, (2018).	Pengembangan Media Pembelajaran Boardgame. "The Labyrinth Of Trigonometry" Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma
Minat Belajar Dan Hasil Belajar Matematika	Ramadhani, A., & Aprilia, R. (2024).	Penerapan Joyful Learning dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika.
Minat Belajar Matematika	Setyangsih, E. (2022)	Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di Kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo
Keaktifan Siswa Dan Prestasi Belajar	Sutini. (2022).	Pendekatan Joyful Learning untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran TP2019/2020.

Berdasarkan hasil kajian 10 artikel terkait penerapan joyful learning melalui media boardgame dalam *pembelajaran* matematika di sekolah dasar, beberapa tema utama dan tren umum yang ditemukan adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan Minat Belajar dan Motivasi
Hampir seluruh penelitian (Aisah & Armariena, 2024; Hurriyati dkk., 2022; Setyangsih, 2022; Ramadhani & Aprilia, 2024; Putra dkk., 2024) menyimpulkan bahwa model pembelajaran joyful learning, apalagi jika dikombinasikan dengan boardgame, efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika. Media boardgame yang interaktif membuat siswa lebih antusias, tidak takut mencoba, sekaligus merasa tertantang dan terhibur ketika belajar matematika.
2. Dampak Positif terhadap Pemahaman Konsep
Penelitian oleh Juanda dkk. (2024), Putra dkk. (2024), dan Arifa & Utaminingtyas (2024), menunjukkan bahwa boardgame yang dirancang berbasis konsep matematika terbukti meningkatkan pemahaman konsep siswa, terutama jika konten boardgame relevan dengan materi pelajaran. Aktivitas bermain yang kontekstual membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa.
3. Pembelajaran Kolaboratif dan Keaktifan Siswa
Putri & Yuniarta (2018), Sutini (2022), dan Ramadhani & Aprilia (2024) menekankan bahwa boardgame dapat menumbuhkan suasana pembelajaran kolaboratif, memperkuat interaksi antar siswa serta meningkatkan keaktifan dan rasa percaya diri. Siswa terlatih berkomunikasi, bekerjasama, dan mengambil keputusan dalam kelompok bermain.
4. Pengurangan Kecemasan Matematika dan Lingkungan Belajar yang Positif
Media boardgame juga mampu mengurangi stres dan kecemasan siswa terhadap matematika seperti dijelaskan dalam artikel Hurriyati dkk. (2022) dan Putra dkk. (2024). Suasana belajar yang *fun* dan tanpa tekanan meningkatkan kesejahteraan emosional sehingga siswa lebih menerima materi dan hasil belajar menjadi meningkat.
5. Dukungan Terhadap Pengembangan Kompetensi Abad 21
Penggunaan boardgame peta secara joyful sejalan dengan tuntutan pendidikan abad 21 yang mengedepankan pembelajaran aktif, kolaboratif, berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas

Kajian ini menemukan bahwa penerapan Joyful Learning secara spesifik melalui media boardgame berbasis peta dalam pembelajaran matematika SD belum banyak dibahas secara detail dalam studi sebelumnya. Penelitian eksisting umumnya masih membahas boardgame sebagai media belajar matematika secara umum, namun belum mengangkat secara komprehensif penggunaan boardgame berbasis peta yang tidak *hanya* meningkatkan minat dan pemahaman konsep, tetapi juga mengintegrasikan aspek pengembangan keterampilan kolaborasi, komunikasi, serta pengurangan kecemasan belajar. Pendekatan tematik ini memperlihatkan bahwa media boardgame peta mampu:

1. Mengatasi permasalahan utama dalam matematika, yaitu rendahnya minat dan pemahaman konsep secara simultan.
2. Mendukung pembelajaran kontekstual dan berorientasi abad 21 yang multifokus (kognitif, afektif, sosial).
3. Memberikan pengalaman belajar matematika yang lebih bermakna, kolaboratif, dan menyenangkan.
4. Menjadi media interaktif yang bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan materi dan karakter siswa.

SIMPULAN

Penerapan model *Joyful Learning* melalui media peta *boardgame* terbukti memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif mampu mengubah persepsi siswa terhadap matematika dari yang semula

dianggap sulit dan membosankan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media *boardgame* memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual, sehingga konsep matematika yang bersifat abstrak dapat disampaikan dengan cara yang lebih nyata dan bermakna. Selain itu, model ini juga mendorong siswa untuk lebih aktif, kritis, dan kolaboratif dalam proses pembelajaran, yang sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya peningkatan dalam pemahaman konsep dan minat belajar siswa setelah penggunaan boardgame sebagai media pembelajaran. Namun demikian, keberhasilan model ini sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru dalam merancang pembelajaran, keterampilan mengelola media, serta dukungan sarana prasarana yang memadai di sekolah. Oleh karena itu, pelatihan guru dan pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa perlu menjadi perhatian utama agar pembelajaran yang inovatif ini dapat diterapkan secara optimal dan berkelanjutan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah, R. N., & Armariena, D. N. (2024). Pengembangan Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(2), 156-162.
- Ansori, A., & Martoyo (2024). Mencari Tambahan Ilmu. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 137-144.
- Arifa, A. F., & Utamingtyas, S. (2024). Penerapan Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar: Penerapan Joyful Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-an*, 10(1).
- Fadliana, F. F. (2024). Pembelajaran Efektif dan Mudah Dipahami Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar Negeri 5 Buniseuri dengan Melaksanakan Praktik Tatacara Berwudhu yang Benar. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 2(2), 114-122.
- Hurriyati, D., Rosada, M., Tama, M. M. L., & Ramdhani, M. I. (2022). Metode Joyfull Learning Dapat Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Anak Sekolah Dasar. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 119-123.
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1381-1386.
- Oktaviani, H., Sukmanasa, E., & Panji, H. (2024). Inovasi pembelajaran matematika kelas 2 dengan media board game berbasis genially. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 253-263.
- Putra, L. D., Dewi, A. L., Zahra, A. F., & Aprillia, M. T. (2024). Pemanfaatan Multiplication Board Game Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 11 Tulang Bawang Udik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 401-415.
- Putri, W. A., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game "The Labyrinth of Trigonometry" Padamateri Trigonometri Kelas X SMA. *Satya Widya*, 2(34), 88-100.
- Ramadhani, A., & Aprilia, R. (2024). Penerapan Joyful Learning Dalam Upaya Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 134-146.
- Setyangsih, E. (2022). Strategi Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika di Kelas 2 SD Negeri 02 Sumberejo. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 1472-1476).

- Sutini.(2022). Pendekatan *Joyful Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Bangun Ruang pada Siswa Kelas V SD Negeri 6 Gedong Tataan Kabupaten Pesawaran TP 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 65-80.
- Yusuf, M. (2023). *Inovasi Pendidikan Abad-21: Perspektif, Tantangan, dan Praktik Terkini*. Selat Media.
- .