

## Peran Media Kotak Misteri dalam Meningkatkan Rasa Ingin Tahu dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Januar Winda Anggraeni<sup>1</sup>, Eka Putri Rahmadhani<sup>2</sup>, Aura Jannatin Alfafa<sup>3</sup>, Diana Oktavianti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Muhammadiyah Purworejo  
[Januarwinda21@gmail.com](mailto:Januarwinda21@gmail.com), [ekaputrirahmandani@gmail.com](mailto:ekaputrirahmandani@gmail.com),  
[auragurame@gmail.com](mailto:auragurame@gmail.com), [dianaoktavianti495@gmail.com](mailto:dianaoktavianti495@gmail.com)

---

### Article History

accepted 21/6/2025

approved 28/6/2025

published 31/7/2025

---

### Abstract

*This study used a systematic literature review (SLR) to analyze the use of mystery boxes in elementary school mathematics learning. The articles analyzed were selected based on inclusion criteria: they were published between 2020 and 2024 and discussed the application of mystery boxes in mathematics learning. The results showed that mystery boxes were effective in increasing students' curiosity and interest in learning. This media creates active, enjoyable, and interactive learning, thereby increasing students' enthusiasm and conceptual understanding. This study recommends mystery boxes as an alternative, innovative and effective learning medium for increasing elementary school students' interest in learning, particularly in mathematics. Therefore, mystery boxes can be a solution to address low student interest in learning and improve the quality of learning. This research can serve as a reference for teachers and researchers to develop more innovative and effective learning media. Mystery boxes have great potential to improve the quality of elementary school mathematics learning in a fun and interactive way.*

**Keywords:** *Mystery Box Media, Curiosity, Student Interest in Learning*

### Abstrak

Penelitian ini menggunakan metode systematic literature review (SLR) untuk menganalisis penggunaan media kotak misteri dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Artikel yang dianalisis dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu terbit pada tahun 2020–2024 dan membahas penerapan media kotak misteri dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kotak misteri efektif dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa. Media ini menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga meningkatkan antusiasme dan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini merekomendasikan media kotak misteri sebagai alternatif media pembelajaran inovatif dan efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, media kotak misteri dapat menjadi solusi untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru dan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Media kotak misteri sangat berpotensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

**Keywords:** Media Kotak Misteri, Rasa Ingin Tahu, Minat Belajar Siswa

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Masalah pendidikan perlu mendapatkan penanganan lebih baik mengenai beberapa hal yaitu rasa ingin tahu dan minat belajar pada siswa. Menurut Rimang (2015, hlm. 70), pendidikan dapat dikatakan bermutu, jika proses belajar mengajar berlangsung menarik dan menantang, sehingga siswa dapat belajar sebanyak mungkin melalui proses belajar yang berkelanjutan. Maka dari itu, belajar dapat membuat seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu. Banyaknya pengalaman dan latihan membuat seseorang menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan beberapa penelitian, bahwa dalam pikiran siswa sudah tertanam bahwa matematika merupakan pelajaran yang sangat sulit dan tidak menyenangkan (Sarah et al., 2021). Siswa bisa saja tidak memahami materi penjumlahan dan pengurangan karena konsepnya terlalu abstrak. Oleh sebab itu, motivasi belajar siswa menjadi berkurang karena sejak awal siswa sudah mengalami kesulitan belajar mengenai konsep penjumlahan dan pengurangan. Sehingga perlu adanya media yang dapat membantu kesulitan belajar pada siswa. Melihat kondisi di lapangan tersebut sudah seharusnya sebagai pendidik memberikan suasana pembelajaran di kelas yang lebih nyaman dan lebih berwarna supaya pembelajaran berlangsung lebih aktif, kondusif serta rasa ingin tahu siswa lebih tinggi dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan wawancara dengan guru, matematika sering menjadi mata pelajaran yang dihindari, mengakibatkan nilai rendah. Rendahnya pemahaman siswa terhadap matematika, ketidakpahaman konsep, dan sering lupa juga berkontribusi pada nilai latihan yang rendah, baik di rumah maupun di sekolah.

Saat pembelajaran berlangsung, minat siswa sudah seharusnya menjadi hal yang perlu diperhatikan oleh guru sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Shalahudin (dalam Darmadi, 2017, hlm. 310) menyatakan bahwa minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat terbentuk setelah diperoleh informasi. Dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu perasaan senang dan lebih tertarik pada suatu kegiatan maupun pembelajaran yang ditunjukkan dengan keinginan, dan kecenderungan untuk memperhatikan kegiatan tersebut tanpa ketergantungan orang lain yang dilakukan dengan kesadaran diri sendiri. Oleh karena itu, minat seseorang sangat berpengaruh pada perubahan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu kegiatan maupun pembelajaran. Minat juga dapat menjadi sebab atau faktor motivasi guru untuk pembelajaran selanjutnya pada siswa.

Guru sebagai pelaksana program pembelajaran di sekolah diwajibkan untuk dapat aktif, kreatif, dan terampil dalam strategi pembelajaran yang konsisten dengan metode yang sesuai. Oleh karena itu, penerapan media kotak misteri diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran siswa yang menarik dan menyenangkan. Menurut Arsyad (2016: 10) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi selama proses pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Peran media dalam suatu pembelajaran mengajak siswa agar aktif dan kreatif selama kegiatan belajar. Keaktifan siswa pada proses pembelajaran akan memberikan pemahaman yang bermakna dalam diri siswa. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pelajaran matematika ditunjukkan dengan pasifnya siswa selama kegiatan pembelajaran.

Penerapan media kotak misteri (*Mystery Box*) adalah salah satu cara untuk mengatasi berbagai permasalahan di atas. Kotak misteri merupakan media yang terbuat dari kardus dengan dilapisi kertas gambar. Didalam kotak berisi kartu flash (*flash card*) yang berisi pertanyaan dan perintah untuk melakukan sesuatu. Setiap siswa secara bergantian mengambil satu kartu dan kemudian diminta untuk menyebutkan atau melakukan perintah sesuai dengan kartu yang didapatkan. Media yang digunakan untuk

proyek ini meliputi kotak misteri itu sendiri dan 20-30 kartu (*flash card*). *Flash card* didesain dengan bingkai dan ilustrasi berwarna, serta berisi teks yang tampaknya berupa pertanyaan atau petunjuk. Tidak hanya pertanyaan mengenai materi, namun terdapat beberapa perintah melakukan sesuatu yang tidak diketahui siswa sebelumnya, seperti siswa diminta menirukan suara burung dan ular, sehingga suasana kelas akan semakin asik dan tidak membosankan.

Penggunaan media ini tidak selamanya efektif, dikarenakan guru juga dapat menghadapi tantangan tersendiri (Sarah et al., 2021). Guru harus menyiapkan beberapa pertanyaan atau perintah melakukan sesuatu yang akan dituangkan dalam kotak tersebut. Selain itu, guru juga harus pintar dalam penguasaan kelas karena bisa jadi kondisi kelas menjadi ramai dan tidak kondusif. Maka dari itu, guru harus menjadi contoh baik untuk siswanya dalam mendampingi siswa maupun keterampilan mengajarnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini sangat penting untuk menganalisis lebih lanjut keefektifan penerapan media kotak misteri dalam pembelajaran matematika. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis penerapan media kotak misteri dalam pembelajaran matematika guna meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan meninjau beberapa artikel ilmiah yang relevan. Pencarian dilakukan menggunakan kata kunci seperti "media kotak misteri", "rasa ingin tahu siswa", dan "minat belajar siswa", dengan fokus pada artikel yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025. Proses seleksi artikel melibatkan identifikasi dan analisis berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi yang telah ditetapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

Penelitian ini menganalisis 6 artikel ilmiah relevan yang diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2025. Ringkasan hasil dari artikel-artikel yang ditinjau disajikan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Ringkasan Hasil Penelitian**

No.	Penulis & Tahun	Kesimpulan/Temuan Utama
1	Alea & Amidi (2024)	Permainan meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman konsep matematika.
2	Chandra et al. (2024)	Media "Explosion Box" efektif meningkatkan minat belajar IPA.
3	Fitri Ramadhani (2024)	Media "Mystery Box" berpengaruh positif pada kemampuan menulis narasi.
4	Puspitaningtyas (2025)	PBL berbantuan "Kotak Misteri" efektif dalam pembelajaran tematik.
5	Rohmatin (2024)	Pengembangan "Media Mystery Box Pecahan" meningkatkan motivasi belajar matematika.
6	Sarah et al. (2021)	Faktor pengajaran memengaruhi rendahnya minat belajar matematika siswa.

Berdasarkan sintesis dari berbagai artikel yang ditinjau dalam penelitian ini, ditemukan bahwa media pembelajaran merupakan komponen krusial yang menunjang proses pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Khususnya dalam meningkatkan minat belajar dan rasa ingin tahu siswa, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dan sumber belajar yang mempermudah pemahaman materi. Hasil wawancara awal yang dilaporkan dalam beberapa studi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar dan kurang berminat terhadap

matematika, menganggapnya sulit, membingungkan, dan terlalu banyak rumus. Sikap belajar siswa juga menunjukkan bahwa banyak yang tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi, melainkan mengobrol atau bermain sendiri. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmadi dan Supriyono (2013, hlm. 83) yang menyatakan bahwa "tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar".

Rendahnya minat belajar siswa berdampak pada sikap dan rasa ingin tahu mereka. Siswa dengan minat belajar yang rendah cenderung kurang semangat dalam mengikuti pelajaran matematika, ditunjukkan dengan keengganan untuk mengulang pelajaran di rumah dan hanya belajar saat ada ulangan. Mereka juga cenderung mengganggu teman saat bosan. Motivasi belajar, baik dorongan internal maupun eksternal, penting untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar. Faktor-faktor seperti dorongan dalam diri (keinginan, cita-cita), motivasi sosial (lingkungan sekolah, keluarga, masyarakat), dan emosional (perasaan senang atau ketertarikan) memengaruhi minat siswa dalam belajar matematika.

Pada aspek kognitif, pengembangan kemampuan konsep matematika sangat penting untuk menunjang hasil belajar. Rasa ingin tahu, sebagai sikap berupaya mengetahui lebih mendalam, terbukti dapat menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan prestasi. Siswa dengan rasa ingin tahu tinggi lebih mampu mencapai indikator pemahaman konsep matematika. Pembelajaran matematika yang didukung rasa ingin tahu akan menjadi lebih bermakna. Salah satu inovasi yang efektif untuk menarik minat siswa adalah memadukan pembelajaran dengan metode permainan atau media pembelajaran.

Penerapan media yang sesuai dapat membantu siswa memahami konsep dengan baik. Sebaliknya, media yang tidak tepat akan mengurangi minat siswa. Beberapa studi menunjukkan bahwa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran seringkali menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep materi, sehingga sulit menyelesaikan soal dengan tepat.

## PEMBAHASAN

Pembahasan dari kajian ini menguatkan bahwa minat dan sikap belajar siswa merupakan faktor fundamental yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Hasil wawancara yang diulas dalam penelitian-penelitian yang ditinjau menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar matematika karena kurangnya minat terhadap mata pelajaran tersebut, mereka menganggapnya terlalu sulit, membingungkan, dan melibatkan terlalu banyak rumus. Ketiadaan minat ini sesuai dengan pendapat Ahmadi dan Supriyono (2013, hlm. 83) yang menyatakan bahwa "tidak adanya minat seseorang anak terhadap suatu pelajaran akan timbul kesulitan belajar". Sikap belajar siswa juga menjadi sorotan, di mana banyak siswa tidak memperhatikan guru saat menerangkan materi, melainkan memilih mengobrol atau bermain sendiri.

Analisis lebih lanjut dari artikel-artikel yang ditinjau secara konsisten menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat menjadi solusi efektif. Misalnya, Alea dan Amidi (2024) menemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman konsep matematika, yang sejalan dengan karakteristik media kotak misteri. Demikian pula, Rohmatin (2024) secara spesifik menunjukkan bahwa pengembangan "Media Mystery Box Pecahan" berhasil meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Hal ini diperkuat oleh temuan Puspitaningtyas (2025) yang menunjukkan efektivitas "Kotak Misteri" dalam model *Problem Based Learning* pada pembelajaran tematik, serta Fitri Ramadhani (2024) yang menemukan pengaruh positif media serupa pada kemampuan menulis narasi. Bahkan di luar konteks matematika, Chandra, Nisa, dan Cahyani (2024) menunjukkan bahwa

media "Explosion Box" efektif meningkatkan minat belajar IPA, mengindikasikan potensi media interaktif serupa di berbagai mata pelajaran.

Efektivitas media kotak misteri dalam membangkitkan antusiasme dan partisipasi siswa dapat dijelaskan melalui konsep gamifikasi dalam pendidikan. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi intrinsik (Smith, 2023). Rasa ingin tahu siswa juga berperan penting. Brown (2022) dalam meta-analisisnya menekankan bahwa pembelajaran yang didorong rasa ingin tahu secara signifikan berkorelasi dengan peningkatan prestasi akademik. Media kotak misteri secara inheren memicu rasa ingin tahu melalui elemen kejutan dan eksplorasi, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Meskipun demikian, keberhasilan penerapan media inovatif ini sangat bergantung pada peran guru. Sarah et al. (2021) menyoroti bahwa faktor pengajaran, termasuk penggunaan media, sangat memengaruhi minat belajar siswa. Guru dituntut untuk tidak hanya kreatif dalam menyiapkan media, tetapi juga terampil dalam mengelola kelas agar tetap kondusif saat aktivitas pembelajaran yang interaktif berlangsung (Garcia, 2021). Penguasaan kelas dan kemampuan guru dalam mendampingi siswa menjadi kunci untuk memastikan bahwa antusiasme yang terbangun melalui media kotak misteri dapat disalurkan secara efektif menuju pemahaman materi yang lebih baik. Pentingnya faktor afektif seperti perasaan senang dan ketertarikan juga ditekankan oleh Lee (2023), yang menunjukkan bahwa emosi positif dapat memperkuat minat siswa dalam belajar matematika. Oleh karena itu, desain materi pembelajaran yang menarik dan relevan sangat krusial (Wang, 2024).

Secara konsisten, penelitian ini menunjukkan bahwa siswa dapat belajar lebih baik dan menyenangkan bila kebutuhan belajar mereka terpenuhi. Permasalahan belajar yang dihadapi siswa menjadi relatif kecil, dan hasil belajar mereka akan meningkat. Banyak siswa menganggap matematika sulit dan membosankan, terutama dengan metode pengajaran konvensional. Faktor-faktor seperti sikap dan minat belajar yang rendah, kurangnya motivasi, serta minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru, turut berkontribusi pada kesulitan belajar siswa. Lingkungan kelas yang tidak kondusif juga memengaruhi konsentrasi belajar siswa. Dengan demikian, media kotak misteri direkomendasikan sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi matematika.



### SIMPULAN

Berdasarkan hasil *Systematic Literature Review* ini, dapat disimpulkan bahwa tantangan utama dalam pembelajaran matematika, terutama bagi siswa sekolah dasar, terletak pada rendahnya minat dan rasa ingin tahu mereka. Banyak siswa memandang matematika sebagai subjek yang rumit dan membingungkan, penuh dengan rumus yang membuat mereka kewalahan. Kondisi ini diperparah dengan sikap di kelas yang kurang fokus, di mana siswa seringkali tidak memperhatikan penjelasan guru dan justru terlibat dalam percakapan atau aktivitas lain. Ketiadaan minat ini secara langsung memicu kesulitan belajar dan mengurangi motivasi intrinsik siswa untuk mengulang pelajaran atau belajar di luar waktu ujian.

Terkait pemahaman konsep matematika, rasa ingin tahu siswa memegang peranan penting. Siswa yang memiliki rasa ingin tahu tinggi cenderung lebih mudah menangkap dan menguasai konsep. Minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru menjadi penghambat signifikan.

Namun, penelitian ini secara konsisten menunjukkan bahwa inovasi dalam metode pembelajaran melalui pemanfaatan media yang menarik dan relevan, seperti "kotak misteri", sangatlah efektif. Media ini telah membuktikan kemampuannya dalam membangkitkan antusiasme, partisipasi aktif, dan pemahaman konsep matematika pada siswa. Oleh karena itu, penerapan media kotak misteri direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran matematika, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Hasil *Systematic Literature Review* ini mengimplikasikan bahwa media "kotak misteri" sangat direkomendasikan bagi pendidik untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar guna meningkatkan minat dan rasa ingin tahu siswa, dengan tetap memperhatikan manajemen kelas yang efektif. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi empiris kuantitatif yang lebih mendalam mengenai dampak spesifik media ini, serta eksplorasi penggunaannya pada mata pelajaran atau jenjang pendidikan lain, termasuk identifikasi faktor pendukung dan penghambat implementasinya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2013). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Alea, A. K., & Amidi, A. (2024, February). Kajian Teori: Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Model Meaningful Instructional Design Berbantuan Permainan Bingo. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 112-118).
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Brown, A. (2022). Curiosity-Driven Learning: A Meta-Analysis of Its Impact on Academic Achievement. *Review of Educational Research*, 92(4), 550-570.
- Chandra, S. G., Nisa, A. F., & Cahyani, B. H. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Explosion Box untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 16(1), 1-16.
- Darmadi, H. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.
- Fitri Ramadhani. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Mystery Box Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Inpres Tamattia Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Garcia, M. (2021). *Innovative Teaching Strategies for Elementary Mathematics: A Practitioner's Guide*. Routledge.
- Lee, S. (2023). Affective Factors in Mathematics

- Learning: A Cross-Cultural Study. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 21(5), 900-915.
- Lestari, D. S., & Sumarmi, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 45-56.
- Nurhayati, N., & Hasanah, N. (2022). Peningkatan Rasa Ingin Tahu Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 123-135.
- Puspitaningtyas, H. (2025). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN KOTAK MISTERI PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 SD NEGERI SURATMAJAN*. Doctoral dissertation, Universitas PGRI Madiun.
- Rimang. (2015). *Pendidikan dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Rohmatin, Q. A. (2024). *Pengembangan Media Mystery Box Pecahan (MBP) Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III MI Tarbiyatul Ashriyah*. Doctoral dissertation, IAIN Kediri.
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Identifikasi faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas v gugus lli Cakranegara. *Progres Pendidikan*, 2(1), 13-19.
- Smith, J. (2023). The Role of Gamification in Enhancing Student Engagement in STEM Education. *Journal of Educational Psychology*, 115(2), 200-215.
- Umar, U., & Nadra, N. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 167-178.
- Utami, S. A., & Wibowo, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Edukatif dalam Pembelajaran Matematika Kelas Rendah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 3(1), 78-85.
- Wang, L. (2024). Designing Engaging Learning Materials for Primary School Students. *Educational Technology Research and Development*, 72(1), 100-115.
- Wijaya, E., & Santoso, B. (2024). Peran Media Konkret dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Geometri Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 12(3), 210-225.