

Kepraktisan Media Komik Digital pada Pembelajaran Matematika Materi Pengukuran Luas dan Volume

Putri Regina Prayoga^{1*}, Novialita Angga Wiratama², Ina Agustin³

¹²³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Indonesia

*Correspondent email: regynaputri78@gmail.com

Received: 26 April 2026 **Revised:** 14 Mei 2026 **Accepted:** 25 Juni 2026 **Published:** 5 Juli 2026

©2026 by the authors. Licensee Learning Strategies: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran
This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons
Attribution (CC BY NC) license <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>.

Abstract. *Mathematics learning on the topic of area and volume measurement in elementary schools still faces challenges due to the limited use of engaging instructional media, causing students to experience difficulties in understanding abstract concepts. This study aimed to determine the practicality of a digital comic developed as a mathematics learning medium for fourth-grade elementary school students on the topic of area and volume measurement. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at UPT SD Negeri Palang involving one fourth-grade teacher and 17 fourth-grade students. Practicality data were collected through teacher and student response questionnaires and analyzed using descriptive percentage analysis based on eight assessment indicators. The results showed that the digital comic achieved a teacher response percentage of 97.5% and a student response percentage of 96.1%, both categorized as very practical. These findings indicate that the digital comic is easy to use, presents learning materials systematically, employs clear and understandable language, and receives positive responses from both teachers and students. The integration of contextual illustrations, storylines, interactive characters, and evaluation quizzes also contributed to the practicality of the learning media. Therefore, the developed digital comic meets the practicality criteria and is suitable for use as an alternative mathematics learning medium for teaching area and volume measurement in elementary schools.*

Keywords: ADDIE; digital comic; mathematics learning; practicality; area and volume measurement

Abstrak. Pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dan volume di sekolah dasar masih menghadapi kendala karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dan volume untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Palang dengan subjek satu guru kelas IV dan 17 peserta didik kelas IV. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik yang dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase berdasarkan delapan indikator penilaian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh persentase respons guru sebesar 97,5% dan respons peserta didik sebesar 96,1%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, penyajian materi yang sistematis, bahasa yang mudah dipahami, serta memperoleh

respons positif dari guru dan peserta didik. Karakteristik media yang memadukan ilustrasi kontekstual, alur cerita, tokoh interaktif, serta kuis evaluasi turut mendukung kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Dengan demikian, media komik digital yang dikembangkan memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dan volume di sekolah dasar.

Kata Kunci: ADDIE; komik digital; kepraktisan; matematika; pengukuran luas dan volume

1. Pendahuluan

Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah (Witono & Hadi, 2025). Namun, pada praktiknya pembelajaran matematika masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti pengukuran luas dan volume (Robiah & Peni, 2026). Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami konsep sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Khoiriyah et al., 2024).

Hasil observasi di kelas IV UPT SD Negeri Palang menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket. Dari 17 siswa hanya lima siswa yang mencapai KKM sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik digital. Media ini menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mempermudah pemahaman konsep matematika (Putri et al., 2025). Menurut Jafar (2021) penggunaan gambar, warna, dan dialog sederhana pada komik digital dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, komik digital juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran (Bhujangga Ayuningrat Pradnya Suari et al., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Lady Syifa Pawitra & Rida Fironika Kusumadewi, 2025). Penelitian lain juga menyatakan bahwa media komik digital efektif meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar (Ningrum et al., 2024). Namun, penelitian mengenai pengembangan komik digital pada materi luas dan volume kelas IV SD masih terbatas. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada materi bangun datar secara umum dan belum mengintegrasikan quiz akhir sebagai evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital yang dikembangkan.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Safitri, 2022). Penelitian dilaksanakan di UPT SD Negeri Palang dengan subjek penelitian sebanyak 17 siswa kelas IV dan satu guru kelas IV. Data kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan siswa setelah media komik digital digunakan dalam pembelajaran. Instrumen angket menggunakan skala Likert lima tingkat (Sari et al., 2023). Terdiri atas delapan indikator penilaian, indikator tersebut meliputi kesesuaian materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, kejelasan bahasa, daya tarik media, serta manfaat media dalam membantu pemahaman siswa.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media komik digital berdasarkan respons guru dan peserta didik. Data yang diperoleh dari angket kemudian dihitung menggunakan teknik analisis deskriptif persentase. Persentase skor dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase kepraktisan

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Konstanta

Persentase yang diperoleh dari hasil perhitungan selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat kepraktisan media komik digital. Penentuan kategori kepraktisan mengacu pada kriteria yang disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 kriteria tingkat kepraktisan Komik Digital

Persentase (%)	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis

2%-40%	Kurang Praktis
0%-20%	Tidak Praktis
(Riduwan, 2012: 41) dalam (Ferdiansyah & Zuhdi, 2021)	

Berdasarkan Tabel 2.1, hasil persentase yang diperoleh dari angket respons guru dan peserta didik dikategorikan ke dalam lima tingkat kepraktisan. Semakin tinggi persentase yang diperoleh, semakin tinggi pula tingkat kepraktisan media yang dikembangkan. Media komik digital dinyatakan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik apabila memperoleh persentase sebesar 81%–100%.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

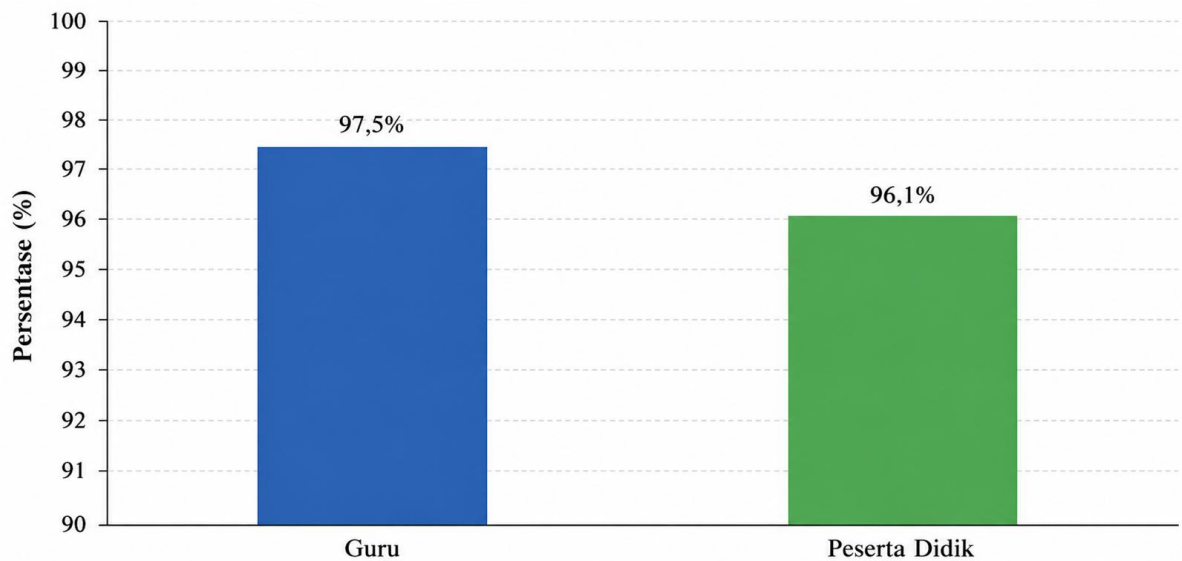
Uji kepraktisan dilakukan setelah media komik digital diterapkan dalam pembelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume pada peserta didik kelas IV. Penilaian kepraktisan bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan media berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Data diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik yang terdiri atas delapan indikator penilaian.

Hasil angket respons guru dan peserta didik disajikan pada Tabel 2. Guru memberikan respons dengan persentase sebesar 97,5%, sedangkan peserta didik memberikan respons sebesar 96,1%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 2. Hasil Angket Respons Guru dan Peserta Didik

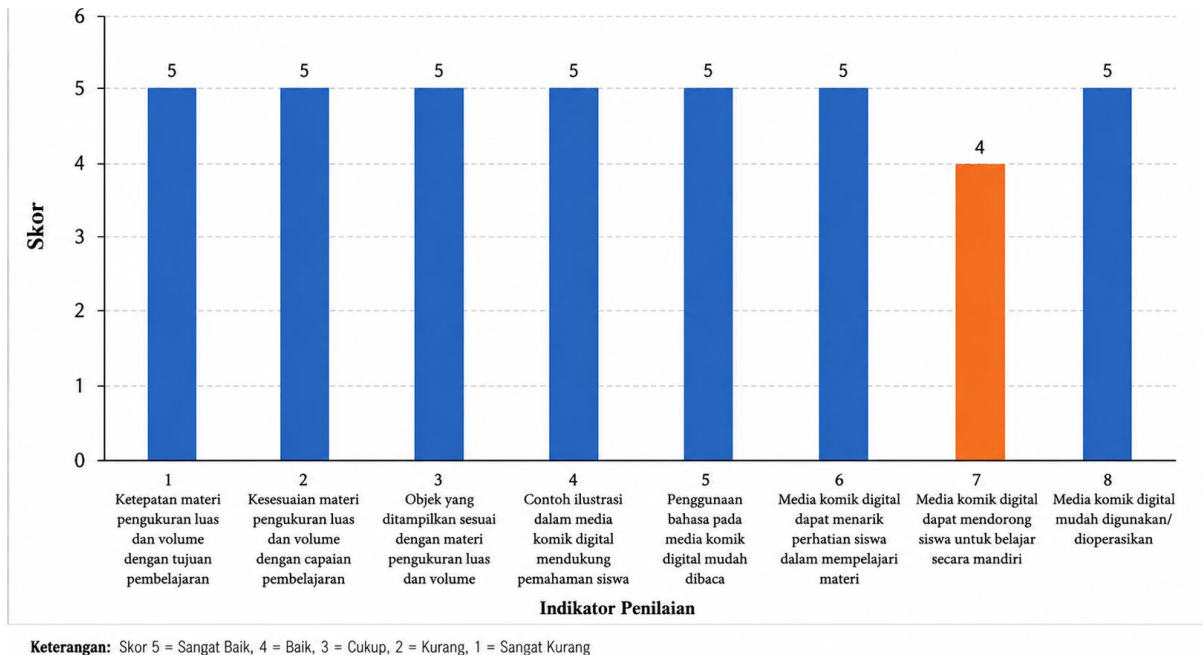
No	Keterangan	Presentase
1.	Angket respon guru	97,5%
2.	Angket respon siswa	96,1%

Untuk memperjelas perbandingan hasil kepraktisan media, persentase respons guru dan peserta didik disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Persentase Respons Guru dan Peserta Didik

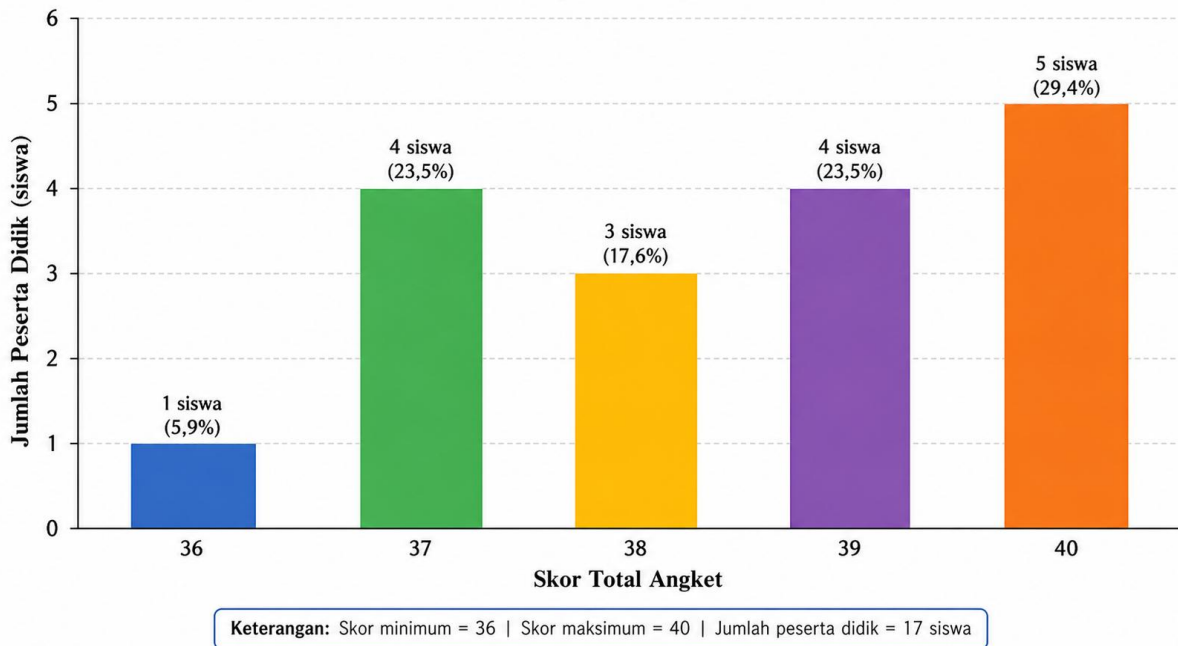
Berdasarkan Gambar 1 terlihat bahwa persentase respons guru sedikit lebih tinggi dibandingkan peserta didik dengan selisih sebesar 1,4%. Meskipun demikian, kedua persentase tersebut berada pada kategori sangat praktis, sehingga menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun peserta didik. Analisis terhadap respons guru menunjukkan bahwa tujuh dari delapan indikator memperoleh skor tertinggi, sedangkan satu indikator memperoleh skor lebih rendah, yaitu pada aspek kemampuan media dalam mendorong peserta didik belajar secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi hampir seluruh aspek kepraktisan, terutama pada kesesuaian materi, kejelasan bahasa, kualitas ilustrasi, daya tarik tampilan, dan kemudahan penggunaan.



Gambar 2. Skor Tiap Indikator Respons Guru

Berdasarkan Gambar 2 terlihat bahwa sebagian besar indikator memperoleh penilaian yang sangat baik. Hanya indikator kemampuan media dalam mendorong peserta didik belajar secara mandiri yang memperoleh nilai sedikit lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian guru.

Respons peserta didik juga menunjukkan hasil yang sangat positif dengan persentase sebesar 96,1% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Distribusi skor menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian pada kategori tinggi, dengan mayoritas memperoleh skor pada rentang 39–40, sedangkan tidak terdapat peserta didik yang memperoleh skor di bawah 36.



Gambar 3. Distribusi Skor Respons Peserta Didik

Berdasarkan Gambar 3 terlihat bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian yang tinggi terhadap media komik digital. Distribusi skor yang terkonsentrasi pada rentang 39–40 menunjukkan bahwa media memperoleh penerimaan yang sangat baik selama proses pembelajaran.

Selain data kuantitatif, penelitian ini juga memperoleh data kualitatif berupa komentar dari guru dan peserta didik. Guru menyatakan bahwa media komik digital mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta penyajian materi yang sistematis. Sementara itu, peserta didik menyampaikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan.

Secara keseluruhan, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh kategori sangat praktis, ditunjukkan oleh persentase respons guru sebesar 97,5% dan respons peserta didik sebesar 96,1%. Temuan ini menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan serta memperoleh penerimaan yang sangat baik dari guru maupun peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume.

2.2 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan persentase respons guru sebesar 97,5% dan respons peserta didik sebesar 96,1%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Tingginya persentase tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan serta memperoleh penerimaan yang sangat baik dari guru maupun peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pengukuran luas dan volume.

Respons guru yang tinggi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kepraktisan, terutama pada kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, kejelasan bahasa, kualitas ilustrasi, daya tarik tampilan, serta kemudahan penggunaan. Hasil angket juga menunjukkan bahwa hampir seluruh indikator memperoleh penilaian tertinggi, sedangkan indikator yang berkaitan dengan kemampuan media dalam mendorong peserta didik belajar secara mandiri memperoleh penilaian sedikit lebih rendah. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media komik digital telah praktis digunakan dalam pembelajaran, meskipun pengembangan fitur yang lebih mendukung pembelajaran mandiri masih dapat menjadi perhatian pada penelitian selanjutnya.

Respons peserta didik yang berada pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa media komik digital diterima dengan baik selama proses pembelajaran. Distribusi skor yang didominasi pada rentang nilai tertinggi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memberikan penilaian positif terhadap media yang digunakan. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui cerita bergambar, ilustrasi berwarna, dialog sederhana, serta tampilan yang menarik mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, penyajian materi secara bertahap melalui alur cerita memudahkan peserta didik dalam mengikuti setiap konsep yang dipelajari.

Penelitian ini sejalan dengan pendapat Pagarra H & Syawaludin (2022) yang menyatakan bahwa media visual dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih konkret. Pada penelitian ini, konsep pengukuran luas dan volume yang bersifat abstrak disajikan melalui ilustrasi, contoh kontekstual, dan alur cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata. Penyajian materi yang kontekstual juga menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik

tidak hanya mempelajari rumus, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Mardati (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Selain itu, penelitian Sania (2025) menunjukkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik karena materi disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang menarik. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital merupakan media pembelajaran yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Kepraktisan media komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini didukung oleh karakteristik media yang mengintegrasikan materi pengukuran luas dan volume dalam satu media pembelajaran yang disusun secara sistematis. Media dilengkapi dengan materi satuan baku dan tidak baku, ilustrasi kontekstual, tokoh interaktif, latihan soal, serta kuis evaluasi yang dapat digunakan sebagai umpan balik terhadap pemahaman peserta didik. Integrasi berbagai komponen tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diikuti, sehingga media memperoleh respons yang sangat positif dari guru maupun peserta didik.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada pengembangan media komik digital yang tidak hanya menyajikan materi pengukuran luas dan volume dalam bentuk cerita bergambar, tetapi juga mengintegrasikan konteks kehidupan sehari-hari, materi satuan baku dan tidak baku, ilustrasi yang komunikatif, serta evaluasi interaktif dalam satu media berbasis digital. Karakteristik tersebut menjadikan media tidak hanya praktis digunakan dalam pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran matematika yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika pada materi pengukuran luas dan volume di kelas IV sekolah dasar. Kepraktisan media menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah oleh guru maupun peserta didik tanpa mengalami

kendala yang berarti dalam proses pembelajaran. Selain itu, penyajian materi yang dipadukan dengan ilustrasi, alur cerita, serta tampilan yang menarik mampu membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih mudah dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Media komik digital yang dikembangkan juga mampu mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih variatif, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif melalui penyajian materi yang kontekstual dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan media komik digital tidak hanya mempermudah proses penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta mendorong keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, media komik digital yang dikembangkan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama selama proses pelaksanaan penelitian hingga penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada UPT SD Negeri Palang yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada guru kelas IV yang telah memberikan arahan, bantuan, serta bekerja sama selama proses implementasi media pembelajaran, serta kepada seluruh siswa kelas IV yang telah berpartisipasi secara aktif sebagai subjek penelitian.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan, motivasi, serta arahan yang sangat berarti sejak tahap perencanaan penelitian, proses pengembangan media, pelaksanaan penelitian, hingga penyusunan artikel ilmiah ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima

kasih kepada seluruh dosen, keluarga, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, dukungan, perhatian, serta bantuan yang diberikan sehingga penelitian dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga segala bentuk bantuan dan kebaikan yang telah diberikan memperoleh balasan yang terbaik.

Referensi

- Bhujangga Ayuningrat Pradnya Suari, Gusti Ngurah Sastra Agustika, & I Wayan Sujana. (2024). Komik Digital Matematika Bermuatan Multimedia Berbasis Kontekstual pada Materi Pecahan Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 7(3), 409–419. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i3.75939>
- Ferdiansyah, A., & Zuhdi, U. (2021). Pengembangan media aplikasi edukasi ekosistem (eksis) berbasis android pada materi eksosistem kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(5), 2264–2273.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas Viii Mts Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Khoiriyah, S., Amelia, T. N., Maharani, D. P., Novitasari, D., & Melisa, L. (2024). E-komik sebagai inovasi media pembelajaran matematika di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(11), 260–265.
- Lady Syifa Pawitra, & Rida Fironika Kusumadewi. (2025). Pengembangan Media Komik Digital Edukatif Untuk Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 91–98. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.880>
- Mardati, I. F. A. Z. & A. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL MATEMATIKA UNTUK KELAS IV Abstrak A . *Pendahuluan Matematika memiliki peran penting dalam perkembangan berbagai disiplin ilmu pengetahuan , dan dapat meningkatkan pola pikir manusia (Syafdaningsih et . al ., 2023). Bangu.* 9(3), 1143–1164. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i3.1918>
- NINGRUM, H. I., PRIMASATYA, N., & HUNAIFI, A. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Etnomatematika Tari Jaranan Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(3), 287–298. <https://doi.org/10.51878/science.v4i3.3290>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Putri, G. R., Novita, R., & Rahmattullah, R. (2025). Development of digital mathematics comics based on the realistic mathematics education approach. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 8(3), 681–695. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v8i3.29156>
- Robiah, N., & Peni, N. (2026). *Dinamika Problematika Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur Komprehensif tentang Faktor Penghambat dan Urgensi Inovasi Pedagogi serta Teknologi*. 181–189.
- Safitri, M. & A. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sania, N. A. (2025). *Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran bahasa indonesia materi majas kelas v di madrasah ibtidaiyah ar roudhoh patrang jember*.
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & ... (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal Dan Karakter Pada Kelas Iv Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat *(Elementary School ...)*, 7(1). <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13834%0A>
- Witono, S., & Hadi, M. S. (2025). Numerasi dan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2489–2496. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7180>