



## ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATHIGON DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA

**Nadila Rihadatul A'isy<sup>1</sup>, Lala Nailah Zamnah<sup>2</sup> dan Angra Meta Ruswana<sup>3</sup>**

Universitas Galuh<sup>1</sup>, Universitas Galuh<sup>2</sup>, Universitas Galuh<sup>3</sup>

Email: nadila\_rihadatul@student.unigal.ac.id

### ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu upaya untuk menjawab kebutuhan pembelajaran matematika yang lebih interaktif dan bermakna. Namun, pemilihan dan penggunaan media yang tepat masih menjadi tantangan bagi guru. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital Mathigon dalam mendukung pembelajaran matematika berdasarkan kajian literatur yang relevan. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan mengkaji berbagai artikel dari berbagai jurnal yang berkaitan dengan penggunaan media digital dalam pembelajaran matematika. Data dikumpulkan melalui penelusuran dan seleksi sumber yang relevan, kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mengidentifikasi pola pemanfaatan serta kelebihan dan keterbatasan. Hasil kajian menunjukkan bahwa Mathigon efektif meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa, meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada materi aljabar melalui manipulasi objek secara real-time, dan mempermudah visualisasi geometri. Selain itu, platform ini mendukung transformasi perilaku belajar menjadi lebih aktif (*Learning by doing*) serta mendorong kolaborasi antar siswa. Disisi lain, efektivitas penggunaannya tetap bergantung pada kesiapan perangkat dan internet serta kesiapan guru dalam memberikan umpan balik intervensi yang tepat.

**Kata Kunci:** Mathigon, Media Pembelajaran Digital, Pembelajaran Matematika, Pemahaman Konsep

Dikirim: Mei 2026; Diterima: Juni 2026; Dipublikasikan: Juni 2026

Cara sitasi: A'isy, N. R., Zamnah, L. N., Ruswana, A. M. (2026). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Mathigon dalam Pembelajaran Matematika. *Proceeding Galuh Mathematics National Conference*, 6(1), 50-57.



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital dalam dunia pendidikan menyediakan peluang untuk meningkatkan penyampaian materi pembelajaran, termasuk pembelajaran matematika. Media digital menawarkan cara belajar yang interaktif, proses belajar dapat menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses, serta mampu memvisualkan konsep-konsep yang abstrak. Implementasi teknologi ini merupakan bentuk adaptasi nyata dunia pendidikan terhadap kebutuhan pembelajaran di era modern.

Matematika merupakan salah satu ilmu yang memiliki peran penting dalam membantu mengembangkan kemampuan seseorang untuk berpikir logis, kritis dan sistematis. Namun, selama proses belajar terdapat beberapa materi yang perlu disajikan dengan pendekatan yang lebih kontekstual dan interaktif agar konsep yang dipelajari dapat lebih mudah dipahami. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi bagian yang sangat penting untuk mendukung proses penyampaian materi. Media yang sesuai dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan pengalaman berharga bagi peserta didik.

Salah satu media pembelajaran digital yang kini mulai banyak digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Mathigon. Platform ini menyediakan berbagai fitur untuk belajar matematika seperti simulasi, peluang untuk mengeksplorasi konsep, visualisasi materi dan latihan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri atau di kelas. Tampilan visual dan aktivitas interaktif yang tersedia dinilai dapat membantu penyampaian konsep matematika menjadi lebih mudah dipahami.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran digital interaktif meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, pemahaman tentang konsep, serta ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Penelitian mengenai Mathigon mulai berkembang dalam beberapa tahun terakhir dan menunjukkan bahwa platform tersebut memiliki kemampuan untuk mendukung proses belajar yang lebih mengeksploratif. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penerapan Mathigon dalam kelas tertentu atau dampaknya terhadap hasil belajar, sehingga pembahasan yang secara spesifik menganalisis pemanfaatan Mathigon berdasarkan hasil penelitian masih cukup terbatas.

Di sisi lain, perkembangan media pembelajaran digital yang terus meningkat juga memunculkan tantangan tersendiri. Menggunakan teknologi dalam pembelajaran matematika tidak hanya bergantung pada adanya alat bantu, tetapi juga cara alat bantu tersebut digunakan dengan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, setiap media memiliki karakteristik, keunggulan dan keterbatasan tertentu yang harus dipahami agar penggunaannya bisa benar-benar membantu mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penelitian yang mampu memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai pemanfaatan Mathigon dalam pembelajaran matematika berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan melalui studi literatur untuk menganalisis pemanfaatan media pembelajaran digital Mathigon dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Mathigon, manfaat yang didapat selama proses belajar, serta berbagai hasil yang terkait dengan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran matematika. Hipotesis dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital Mathigon memiliki kemampuan yang baik dalam membantu proses belajar matematika dengan cara penyajian materi yang interaktif dan visual. Penelitian ini memiliki kebaruan berupa upaya menggabungkan berbagai hasil penelitian yang berkaitan dengan Mathigon, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai cara penggunaannya dalam proses pembelajaran matematika. Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti maupun praktisi pendidikan dalam mengembangkan penggunaan media pembelajaran digital yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran matematika saat ini.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*Literature Rivew*). Proses pengumpulan data dimulai dengan memetakan sumber-sumber yang relevan dengan



pembahasan penggunaan platform Mathigon. Penelitian ini tidak melibatkan subjek secara langsung di lapangan, melainkan menggunakan sumber data berupa artikel jurnal ilmiah yang berkaitan dengan media pembelajaran digital dan pembelajaran matematika. Sumber data artikel jurnal nasional yang digunakan dalam kajian ini sebagian mencakup jurnal-jurnal yang telah terindeks dalam *Sinta (Science and Technology Index)* seperti Sinta 2, Sinta 3 dan Sinta 4 guna menjamin mutu dan validitas ilmiah dari literatur yang dianalisis.

Prosedur pelaksanaan studi literatur ini memiliki 4 tahapan yaitu: (1) Tahapan perencanaan, yaitu menentukan fokus kajian serta menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi sumber yang akan dianalisis; (2) Tahap pelaksanaan, peneliti mencari literatur menggunakan kata kunci "Mathigon" dan "Manipulatif Digital" melalui basis data akademik seperti Google Scholar, portal Jurnal Teorema, dan Garuda, dengan batasan publikasi dalam 10 tahun terakhir untuk menjaga kebaruan informasi, kemudian sumber tersebut diseleksi berdasarkan kesesuaian dengan topik; (3) Tahap observasi, peneliti membaca dan mencatat informasi penting dari setiap sumber, terutama yang berkaitan dengan bentuk pemanfaatan Mathigon, kelebihan dan kendala dalam penggunaan; serta (4) Evaluasi dan refleksi, peneliti membandingkan temuan dari berbagai sumber untuk menemukan pola, kesamaan, maupun perbedaan hasil penelitian. Seluruh rangkaian aktivitas ini diakhiri dengan sintesis teori untuk merumuskan simpulan yang komprehensif mengenai peran Mathigon dalam menunjang pembelajaran matematika yang interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi saat ini semakin maju sehingga membuat informasi menjadi lebih mudah untuk di akses dimanapun dan kapan pun. Pembelajaran matematika pada abad 21 mengharuskan semuanya serba cepat dan canggih sehingga dibutuhkan teknologi dalam pembelajaran termasuk pembelajaran matematika (Amidi, 2024). Amidi (2024) melanjutkan bahwa pembelajaran matematika dengan berbasis digital sangat penting, karena teknologi memberikan pengaruh terhadap perkembangan profesional guru, kepercayaan diri siswa, mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kualitas sumber daya yang ada. Salah satu media yang dapat pembelajaran matematika yaitu Mathigon. Mathigon merupakan salah satu aplikasi *online* yang digunakan untuk pembelajaran matematika dengan konsep matematika yang dapat diakses yaitu geometri, bilangan dan aljabar serta *probabilitas* dan aplikasi (Sujadi et al., 2025). Berikut merupakan hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media Mathigon:

**Tabel 1. Sumber Data**

No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
1.	(Wardani & Amidi, 2025) Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa dengan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Mathigon	Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia, Vol. 1, No. 1, 2025	Penerapan model <i>Problem-Based Learning</i> (PBL) berbantuan Mathigon terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata kemampuan penalaran matematis siswa yang berhasil melampaui KKM (75), baik secara individual maupun secara klasikal. Selain itu, integrasi pembelajaran PBL dengan platform Mathigon ini terbukti menghasilkan capaian belajar serta proporsi ketuntasan siswa yang signifikan lebih tinggi jika



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
			dibandingkan dengan penggunaan model PBL saja tanpa bantuan media digital.
2.	(Agustin <i>et al.</i> , 2024) <i>Developing Google Sites and Mathigon Learning Media to Support Students' Conceptual Understanding in Solving Linear Equations in One Variable</i>	<b>Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif</b> , Vol. 15, No. 2, 2024	Pengembangan media berbasis <i>Google Sites</i> -Mathigon dengan model ADDIE menghasilkan produk yang sangat layak (validitas 88%) dan praktis (kepraktisan 94%). Media ini efektif memfasilitasi pemahaman konsep kesetaraan serta operasi penjumlahan/pengurangan materi PLSV, dibuktikan dengan kelulusan siswa yang mencapai lebih dari 80%. Meskipun unggul pada aspek prosedural dan konsep tanda sama dengan, media ini belum berdampak signifikan terhadap pendalaman konsep variabel itu sendiri. Kendati demikian, secara keseluruhan media ini berhasil meningkatkan pemahaman matematika siswa.
3.	(Rahayu <i>et al.</i> , 2025) <i>Inovasi Pembelajaran Geometri: Peran Mathigon dalam Memahami Konsep Kubus</i>	<b>SJME (Supremum Journal of mathematics Education)</b> , Vol. 9, No. 2, 2025	Hasil uji <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i> mengonfirmasi bahwa penggunaan Mathigon secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi kubus. Melalui sintaks inkuiri, aktivitas manipulatif digital seperti melipat jaring-jaring bangun ruang terbukti efektif menjembatani konsep geometri abstrak ke bentuk visual yang nyata.
4.	(Álvarez <i>et al.</i> , 2024) <i>A didactic proposal for teaching factorization cases of expressions of the form <math>ax^2 + by + cx + ay + exy + f</math> through Mathigon</i>	<b>EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education</b> , Vol. 20, No. 10, 2024	Mathigon Polypad dalam pembelajaran aljabar efektif memvisualisasikan konsep abstrak secara <i>real-time</i> , mendorong kolaborasi, dan melatih kemandirian siswa. Kendati terkendala keterbatasan digital, bias visual ke rumus formal, dan keterbatasan koreksi otomatis, tantangan ini diatasi melalui pendekatan hibrida. Pendekatan tersebut mengombinasikan visual digital dengan alat peraga fisik, serta



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
			intervensi guru dalam mengulas materi prasyarat dan memberikan umpan balik personal demi memperbaiki miskonsepsi sekaligus meningkatkan berpikir kritis siswa
5.	(Pereira <i>et al.</i> , 2024) <i>O Desenvolvimento do Pensamento Algébrico Associado às Operações Polinomiais no Mathigon</i>	<b>EMP (Educação Matemática Pesquisa)</b> , Vol. 26, No. 4, 2024	Penggunaan alat peraga digital <i>Algebra Tiles</i> pada Mathigon berfungsi sebagai sarana semiotik yang efektif membantu siswa memvisualisasikan konsep polinomial, membedakan derajat suku, serta memahami operasi suku sejenis secara konseptual. Melalui prinsip <i>Joint Labor</i> (kerja bersama), pemahaman matematis tersebut tidak terbentuk secara instan oleh teknologi melainkan lewat interaksi sosial yang terarah antara guru dan siswa yang menuntun proses berpikir dari tahap konkret menuju analitis-deduktif. Selain itu, kolaborasi berbasis etika komunitas pada tugas kognitif yang menantang ini mampu menggeser peran guru menjadi pendamping reflektif sekaligus mengantarkan siswa mencapai tingkat kemampuan berpikir aljabar yang lebih tinggi.
6.	(Ridwan <i>et al.</i> , 2026) Penggunaan Mathigon Sebagai Alat Bantu Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Kelas VII SMP	<b>Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika</b> , Vol. 8, No. 2, 2026	Platform Mathigon memiliki efektivitas tinggi dalam menyederhanakan materi segi empat yang abstrak melalui visualisasi dinamis dan fitur interaktifnya, sehingga siswa tidak sekadar menghafal rumus melainkan mampu memahami struktur konsep secara mendalam untuk menyelesaikan soal aplikatif. Selain itu, fitur Polypad berperan krusial sebagai alat manipulatif digital yang memfasilitasi pembelajaran bermakna ( <i>learning by doing</i> ), mengubah peran siswa dari pasif menjadi aktif mengeksplorasi sifat bangun datar, sehingga



No	Artikel	Sumber Data	Hasil Penelitian
			pemahaman konsep mereka menjadi lebih kuat dan bertahan lama.
7.	(Fauzia <i>et al.</i> , 2025) Penerapan Model FERA Berbantuan Mathigon terhadap Penalaran Matematika dan <i>Self-Confidence</i> Siswa	<b>J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika</b> , Vol. 7, No. 2, 2025	Implementasi platform Mathigon yang berkolaborasi dengan model FERA terbukti menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa ( <i>student-centered</i> ). Integrasi ini secara signifikan berhasil meningkatkan kemampuan penalaran matematis siswa melalui eksplorasi mandiri menggunakan fitur manipulatif digital, khususnya pada fase <i>Apply</i> yang efektif memvisualisasikan konsep abstrak dan menstimulasi penarikan kesimpulan logis secara lebih kokoh dibandingkan metode konvensional. Namun, penggunaan teknologi ini belum memberikan perbedaan signifikansi yang besar pada aspek <i>self-confidence</i> siswa, mengingat perubahan pada ranah afektif tersebut memerlukan waktu internalisasi yang lebih lama

Mathigon mempunyai beberapa fitur yang dapat diakses pengguna melalui *smartphone* atau laptop yaitu:

1. Polypad: berfungsi sebagai kanvas virtual gratis dirancang sebagai taman bermain matematika untuk memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak;
2. Kursus atau *Courses*: berperan sebagai perpustakaan digital yang berisi buku atau materi matematika yang dilengkapi dengan gambar dan latihan interaktif;
3. Kegiatan atau *Activities*: media pembelajaran interaktif (seperti *virtual manipulative*) yang dirancang untuk menjembatani pemahaman siswa dari tingkat dasar (SD) hingga menengah (SMA).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan Mathigon memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Analisis dalam kajian ini dilakukan dengan menelaah berbagai artikel ilmiah dan studi pendidikan relevan yang membahas implementasi Mathigon pada berbagai topik matematika.

Mathigon tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang mendukung siswa dalam memahami konsep matematika secara lebih visual dan interaktif. Fitur-fitur yang tersedia pada Mathigon, seperti animasi, simulasi, latihan interaktif, serta tampilan materi yang sistematis, dinilai mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak.



---

## Peningkatan Kemampuan Matematis dan Pemahaman Konsep

Pemanfaatan Mathigon terbukti efektif dalam meningkatkan berbagai aspek kognitif siswa dalam matematika:

1. Penalaran Matematis: Siswa yang belajar dengan bantuan Mathigon menunjukkan kemampuan penalaran yang lebih baik secara signifikan. Hal ini didukung oleh integrasi fitur manipulatif digital yang memungkinkan eksplorasi mandiri, sehingga logika penalaran siswa terbangun lebih kokoh. (Fauzia *et al.*, 2025; Wardani & Amidi, 2025)
2. Pemahaman Konsep Abstrak: Pada materi aljabar, Mathigon berhasil mengubah konsep abstrak menjadi objek yang dapat dimanipulasi secara *real-time*, membantu siswa memahami hubungan antara simbol aljabar dengan representasi grafisnya (Álvarez *et al.*, 2024).
3. Visualisasi Geometri: Dalam materi bangun ruang seperti kubus dan segi empat, visualisasi dinamis pada Mathigon membantu siswa memahami struktur dan sifat bangun datar secara lebih mudah daripada metode hafalan rumus (Rahayu *et al.*, 2025)
4. Ketuntasan Belajar: Beberapa penelitian mencatat bahwa penggunaan Mathigon mampu membawa siswa mencapai ambang batas kelulusan (KKM) secara klasikal dengan persentase keberhasilan di atas 80% (Wardani & Amidi, 2025).

## Dinamika Belajar dan Interaksi Sosial

Pemanfaatan media digital ini mengubah perilaku belajar siswa dari pasif menjadi aktif melalui pendekatan *learning by doing* (Ridwan *et al.*, 2026). Selain itu, penggunaan Mathigon di laboratorium komputer secara tidak langsung mendorong terciptanya kolaborasi antar siswa. Siswa yang lebih cepat menguasai fitur tertentu cenderung membantu temannya, sehingga terjadi pertukaran ide dan pendalaman pemahaman melalui interaksi sosial yang terarah.

## Tantangan dan Peran Guru dalam Pembelajaran Digital

Meskipun Mathigon adalah alat bantu yang kuat, efektivitasnya sangat bergantung pada kesiapan infrastruktur dan peran guru:

1. Aksesibilitas: Kendala utama yang sering muncul adalah keterbatasan akses internet dan perangkat keras di sekolah.
2. Peran Guru sebagai Fasilitator: Teknologi tidak serta-merta menggantikan guru. Intervensi guru tetap mutlak diperlukan untuk memberikan umpan balik personal, menjelaskan materi prasyarat, dan menghubungkan manipulasi visual di layar dengan rumus matematika formal.
3. Aspek Afektif: Penggunaan teknologi canggih seperti Mathigon tidak secara instan meningkatkan kepercayaan diri (*self-confidence*) siswa, karena aspek afektif memerlukan waktu internalisasi yang lebih lama dan dipengaruhi oleh faktor lingkungan lainnya.

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital Mathigon terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual digital yang sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual matematika. Media ini menjembatani antara teori abstrak dan representasi visual. Kunci keberhasilan pemanfaatan terletak pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan fitur-fitur interaktif tersebut ke dalam alur pembelajaran yang terstruktur bukan sekedar menjadikan alat bantu visual tambahan.



## REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kajian, peneliti memberikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk mulai mengintegrasikan manipulatif digital seperti Mathigon dalam materi-materi yang abstrak (seperti geometri dan aljabar) untuk membantu visualisasi siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian eksperimen lebih lanjut untuk menguji efektivitas Mathigon pada topik matematika yang lebih kompleks serta pada tingkat pendidikan yang berbeda (SD atau SMA).
3. Bagi sekolah, diperlukan dukungan fasilitas infrastruktur digital dan pelatihan bagi tenaga pendidik agar pemanfaatan platform interaktif seperti Mathigon dapat diimplementasikan secara optimal di kelas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan selama proses penyusunan artikel ini. Apresiasi dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada para *reviewer*, rekan-rekan sesama mahasiswa, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, maupun kritik demi membangun kesempurnaan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. P. P., Apriani, M. S., & Liliastri, M. (2024). Developing Google Sites and Mathigon Learning Media to Support Students' Conceptual Understanding in Solving Linear Equations in One Variable. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 15(2), 578–592. <https://doi.org/10.15294/rtnq8e58>
- Álvarez, P. A. B., Chacón-Castro, M., Busain, R. S., & Jadán-Guerrero, J. (2024). A didactic proposal for teaching factorization cases of expressions of the form  $ax^2+by+cx+ay+exy+f$  through Mathigon. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 20(10). <https://doi.org/10.29333/ejmste/15198>
- Amidi. (2024). Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Digital. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 7, 998–1004. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Fauzia, F. W., Jihad, A., & Rizqiyani, R. (2025). Penerapan Model FERA Berbantuan Mathigon terhadap Penalaran Matematika dan Self-Confidence Siswa. *J-PiMat: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1939–1950. <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v7i2.5192>
- Pereira, R. C., Jordane, A., & Ramos, A. M. (2024). O Desenvolvimento do Pensamento Algébrico Associado às Operações Polinomiais no Mathigon. *EMP (Educação Matemática Pesquisa)*, 26(4), 160–188. <https://doi.org/10.23925/1983-3156.2024v26i4p160-188>
- Rahayu, C., Setiani, W. R., Ananda, R., & Fipiariny, S. (2025). Inovasi Pembelajaran Geometri: Peran Mathigon dalam Memahami Konsep Kubus. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 9(2), 233–247. <https://doi.org/10.35706/sjme.v9i2.202>
- Ridwan, R., Rahmawati, & Syamsuriyawati. (2026). Penggunaan Mathigon sebagai Alat Bantu Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Kelas VII SMP. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 419–428.
- Sujadi, I., Andriatna, R., Kurniawati, I., Wulandari, A. N., & Nursanti, Y. B. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Laboratorium Virtual PhET Colorado dan Mathigon Untuk Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama. *Surya Abdimas*, 9(2), 268–279. <https://jurnal.umpwr.ac.id/abdimas/article/view/5695/2643>
- Wardani, R. K., & Amidi. (2025). Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Mathigon. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, 1(1), 183–193.