# ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS II SD NEGERI MERTAN 01

Yuniar Ine Hastuti[1], I Made Ratih Rosanawati[2]
[1,2] PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara
[1]yuniarinehastuti@gmail.com, [2]Yariztata@gmail.com

## *ABSTRACT*

*Mathematics learning in elementary schools is often considered difficult and abstract, especially in plane geometry material, so appropriate learning media are needed to help students understand concepts more concretely. This study aimed to analyze the use of picture media in mathematics learning on plane geometry material for second-grade students at SD Negeri Mertan 01. The study employed a descriptive qualitative approach with a case study strategy. The research subjects consisted of one second-grade teacher and 12 second-grade students at SD Negeri Mertan 01. Data were collected through observation, interviews, and documentation. Data validity was tested using source triangulation and technique triangulation, while data analysis applied the interactive model of Miles and Huberman consisting of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings showed that the use of picture media had been implemented systematically through preliminary, core, and closing activities by utilizing learning videos, printed pictures, and concrete objects around students. Students showed positive responses indicated by increased enthusiasm, learning participation, and better understanding of plane geometry characteristics. The obstacles faced by teachers included limited preparation time and costs, image size limitations, technical problems related to electricity interruptions, and classroom management challenges.*

***Keywords:*** *picture media, mathematics learning, plane geometry*

## ABSTRAK

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering dianggap sulit dan bersifat abstrak, khususnya pada materi bangun datar sehingga diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas II SD Negeri Mertan 01. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas II dan 12 siswa kelas II SD Negeri Mertan 01. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik, sedangkan analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar telah dilaksanakan secara sistematis melalui kegiatan awal, inti, dan penutup dengan memanfaatkan video pembelajaran, gambar cetak, serta benda konkret di sekitar siswa. Respons siswa menunjukkan antusiasme, peningkatan keaktifan belajar, serta pemahaman yang lebih baik terhadap karakteristik bangun datar. Kendala yang dihadapi guru meliputi keterbatasan waktu

dan biaya persiapan, ukuran gambar yang kurang optimal, gangguan teknis akibat pemadaman listrik, serta pengelolaan kelas selama pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci:** media gambar, pembelajaran matematika, bangun datar

## A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal sehingga memiliki kecerdasan, keterampilan, pengendalian diri, serta akhlak mulia (Fitri, 2023). Melalui pendidikan yang berkualitas, peserta didik diharapkan mampu berkembang menjadi individu yang kreatif, inovatif, serta mampu menghadapi berbagai permasalahan kehidupan. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mendukung tujuan tersebut adalah matematika.

Pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, kritis, kreatif, dan kemampuan bekerja sama (Fitri, 2023). Matematika juga dipandang sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern serta memiliki peranan penting dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan (Lutfiana et al., 2024). Namun demikian, pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit, abstrak, membosankan, dan menuntut kemampuan berpikir tinggi sehingga menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami peserta didik.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas II, peserta didik berada pada tahap operasional konkret dengan rentang usia sekitar 7–11 tahun. Pada tahap ini peserta didik cenderung memahami konsep melalui objek nyata dan pengalaman langsung sehingga konsep abstrak perlu disajikan secara konkret (Mahmudi et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran matematika memerlukan strategi dan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar

proses belajar berlangsung secara efektif dan bermakna.

Salah satu materi matematika yang membutuhkan penyajian konkret ialah bangun datar. Bangun datar merupakan bentuk geometris dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, namun tidak memiliki ketebalan, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran beserta karakteristiknya (Nur'alfi et al., 2025). Materi bangun datar menjadi dasar dalam pembelajaran geometri pada jenjang berikutnya sehingga pemahaman konsep sejak kelas rendah perlu dibangun secara optimal. Pembelajaran bangun datar yang tidak disesuaikan dengan karakteristik peserta didik berpotensi menyebabkan kesulitan memahami bentuk, sifat, maupun perbedaan antarbangun.

Upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan efektif ialah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai (Mahmudi et al., 2023). Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu penyampaian materi sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Media berfungsi sebagai perantara penyampaian pesan dari pendidik kepada peserta didik dan mampu merangsang proses belajar (Ani et al., 2023). Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta memberikan pengaruh positif terhadap kondisi psikologis peserta didik selama proses belajar (Sirait & Sukendro, 2023).

Salah satu media yang sering digunakan pada pembelajaran matematika kelas rendah adalah media gambar. Media gambar merupakan media visual yang paling umum digunakan karena mampu menyajikan objek atau konsep secara konkret sehingga lebih mudah dipahami peserta didik. Menurut Sadiman dalam (Likka et al., 2023), media gambar merupakan gambar yang relevan dengan materi pembelajaran dan digunakan untuk membantu penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media gambar dinilai efektif karena peserta didik cenderung lebih menyukai gambar dibandingkan teks sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami (Ina et al., 2021). Selain itu, media visual seperti gambar dapat membantu peserta didik memahami

materi yang bersifat kompleks dan abstrak (Hakim et al., 2019).

Dalam pembelajaran materi bangun datar, media gambar dapat digunakan untuk memperlihatkan bentuk-bentuk geometri secara langsung sehingga peserta didik mampu mengamati karakteristik masing-masing bangun. Media gambar juga membantu peserta didik menghubungkan konsep geometri dengan benda konkret di lingkungan sekitar (Nur'alfi et al., 2025). Penggunaan media gambar yang tepat mampu meningkatkan partisipasi belajar dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda dan Loustiawaty (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar pada pembelajaran matematika di kelas rendah mampu meningkatkan pemahaman konsep geometri peserta didik secara signifikan. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat Karyati (2017) yang menyatakan bahwa media gambar memiliki keunggulan dalam menyampaikan informasi visual sehingga lebih mudah dipahami peserta didik sekolah dasar. Akan tetapi, keberhasilan penggunaan media gambar dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih, merancang, dan mengintegrasikan media ke dalam proses pembelajaran secara sistematis .

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media gambar memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Penelitian Adila Ramadani et al. (2025) menemukan bahwa penggunaan media gambar membantu peserta didik lebih fokus, meningkatkan pemahaman materi, serta mempermudah proses belajar. Penelitian Ina et al. (2021) menunjukkan bahwa media gambar mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna. Selain itu, penelitian Laka (2019) menjelaskan bahwa media gambar efektif meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran .

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar, minat, maupun keaktifan peserta didik secara kuantitatif dan belum menggambarkan secara mendalam bagaimana pelaksanaan penggunaan media gambar berlangsung di dalam kelas, respons

peserta didik terhadap penggunaan media tersebut, serta kendala yang dihadapi guru selama pembelajaran berlangsung .

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Mertan 01 ditemukan bahwa media gambar telah digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar kelas II. Akan tetapi, pelaksanaannya belum dikaji secara mendalam sehingga belum diketahui bagaimana proses penggunaan media gambar dilakukan dalam pembelajaran nyata. Selain itu, kemampuan peserta didik dalam membedakan karakteristik bangun datar masih bervariasi, terutama pada bangun yang memiliki bentuk hampir serupa seperti persegi dan persegi panjang .

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas II SD Negeri Mertan 01. Fokus penelitian diarahkan pada pelaksanaan penggunaan media gambar, respons peserta didik terhadap penggunaan media gambar, serta kendala yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis mengenai penggunaan media visual dalam pembelajaran matematika sekolah dasar sekaligus menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik

**B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan strategi studi kasus untuk mendeskripsikan secara mendalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas II SD Negeri Mertan 01. Pendekatan kualitatif digunakan karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena berdasarkan kondisi nyata di lapangan serta menggambarkan pelaksanaan pembelajaran secara menyeluruh. Menurut Creswell (2014), penelitian kualitatif bertujuan memahami dan menjelaskan fenomena sosial melalui interpretasi pengalaman, konteks, dan perspektif subjek penelitian .

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Mertan 01, Kecamatan Bendosari, Kabupaten Sukoharjo pada semester genap tahun ajaran

2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa media gambar telah digunakan dalam pembelajaran matematika materi bangun datar, namun penerapannya belum dianalisis secara mendalam. Subjek penelitian terdiri atas guru kelas II dan 12 siswa kelas II SD Negeri Mertan 01 sebagai sumber utama informasi penelitian .

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui guru dan siswa untuk mendapatkan informasi mengenai pelaksanaan penggunaan media gambar, respons siswa, dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari dokumen pendukung seperti modul ajar, media gambar yang digunakan, hasil pekerjaan siswa, serta dokumentasi kegiatan pembelajaran .

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan teknik nonpartisipan untuk mengamati penggunaan media gambar, aktivitas siswa, interaksi guru dan siswa, serta kondisi pembelajaran di kelas . Wawancara semiterstruktur dilakukan kepada guru dan beberapa siswa untuk memperoleh informasi mengenai proses penggunaan media gambar, respons siswa selama pembelajaran, serta kendala yang muncul saat pembelajaran berlangsung . Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, modul ajar, media gambar, dan hasil belajar siswa .

Keabsahan data diuji menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru dan siswa. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sehingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas II SD Negeri Mertan 01

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

**1. Pelaksanaan Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas II SD Negeri Mertan 01 telah dilaksanakan secara sistematis mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan pembelajaran, hingga kegiatan penutup. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menunjukkan bahwa guru telah menyiapkan media gambar sebelum pembelajaran dimulai dengan mencari gambar melalui internet, khususnya Google, kemudian mengunduh dan mencetak gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran .

Media yang digunakan meliputi gambar persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, segi lima, segi enam, trapesium, jajar genjang, dan belah ketupat. Selain gambar cetak, guru juga menggunakan video pembelajaran melalui LCD proyektor sebagai apersepsi sebelum penggunaan gambar secara langsung di kelas . Guru memilih gambar yang berasal dari benda nyata di sekitar siswa seperti ubin, buku, dan roda agar pembelajaran lebih konkret. Hal ini ditunjukkan melalui hasil wawancara berikut:

> *"Pertimbangan utama saya adalah agar pembelajaran lebih bersifat visual sehingga siswa dapat melihat secara langsung bentuk-bentuk bangun datar yang konkret. Saya memilih gambar yang menampilkan benda-benda nyata di sekitar anak-anak, seperti ubin, buku, dan roda, yang memiliki bentuk menyerupai bangun datar."*

Pelaksanaan penggunaan media gambar dilakukan secara bertahap melalui kegiatan awal, inti, dan penutup. Pada kegiatan awal guru menampilkan video pembelajaran sebagai apersepsi. Selanjutnya pada kegiatan inti guru menunjukkan gambar bangun datar, menjelaskan nama serta ciri-ciri setiap bangun, mengajukan pertanyaan, memberi kesempatan siswa mengamati gambar, dan membagikan LKPD yang memuat gambar bangun datar

berwarna . Pada akhir pembelajaran guru melakukan refleksi menggunakan media gambar untuk membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

Temuan ini sejalan dengan langkah penggunaan media gambar menurut Kosasih dalam (Karyati, 2017) yang meliputi persiapan media, penyajian gambar, penjelasan materi melalui gambar, pelibatan siswa secara aktif, pemberian tugas, dan penyimpulan materi. Dengan demikian, penggunaan media gambar pada pembelajaran matematika materi bangun datar di kelas II SD Negeri Mertan 01 telah dilaksanakan dengan baik dan sesuai tahapan pembelajaran .

**2. Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar memberikan respons yang sangat positif dari siswa kelas II SD Negeri Mertan 01. Siswa mampu menyebutkan nama bangun datar, membedakan ciri-ciri bangun datar, serta mengaitkan bentuk bangun dengan benda nyata di lingkungan sekitar .

Kemampuan siswa dalam membedakan persegi dan persegi panjang menunjukkan bahwa media gambar membantu siswa memahami konsep secara visual dan konkret. Temuan ini sejalan dengan pendapat Gagne dalam (Likka et al., 2023) yang menyatakan bahwa media gambar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar karena mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus pada penjelasan guru . Selain itu, media gambar juga membantu siswa menghubungkan konsep abstrak bangun datar dengan benda nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Nur'alfi et al., 2025).

Dari aspek afektif, siswa menunjukkan antusiasme dan minat belajar yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat dari hasil wawancara siswa berikut:

*"Senang. Karena ada gambarnya jadi nggak bosen. Aku suka kalau belajarnya pakai gambar gitu."*

Siswa juga menyampaikan bahwa penggunaan media gambar membuat pembelajaran lebih mudah dipahami.

*"Lebih suka pakai gambar. Kalau pakai gambar saya lebih ngerti,*

*lebih gampang. Kalau nggak pakai gambar kadang saya nggak kebayang bentuknya kayak gimana."*

Pendapat serupa disampaikan oleh siswa lain:

*"Iya tertarik, lebih suka kalau pakai gambar. Lebih gampang ngertinya daripada nggak pakai gambar."*

Penggunaan media gambar juga meningkatkan keaktifan siswa. Sebagian siswa lebih berani menjawab pertanyaan ketika gambar ditampilkan.

*"Iya, saya berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru. Karena dengan melihat gambar saya menjadi lebih yakin dengan jawaban yang akan saya berikan."*

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperhatikan gambar dengan baik dan menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran tanpa media. Temuan ini mendukung pendapat Hakim et al. (2019) bahwa media gambar sebagai media visual mampu mengoptimalkan penggunaan indera penglihatan siswa sehingga membantu pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan media gambar sesuai dengan karakteristik pembelajaran matematika yang bersifat bertahap dari konkret menuju abstrak sebagaimana dijelaskan Karso dalam (Meilawati, 2020) .

**3. Kendala Guru dalam Penggunaan Media Gambar pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar**

Meskipun penggunaan media gambar memberikan manfaat yang positif, guru masih menghadapi beberapa kendala selama pelaksanaan pembelajaran. Kendala pertama berkaitan dengan persiapan media. Guru memerlukan waktu yang cukup lama untuk mencari, memilih, dan menyesuaikan gambar dari berbagai sumber internet agar sesuai dengan materi dan karakteristik siswa .

Kendala kedua berkaitan dengan ukuran media gambar. Beberapa gambar yang dicetak masih berukuran kecil sehingga kurang terlihat jelas oleh siswa yang duduk di bagian belakang. Kondisi ini sejalan dengan kelemahan media gambar menurut Arief dan Aristo dalam (Simanjuntak et al., 2022) bahwa ukuran gambar yang terlalu kecil dapat mengurangi efektivitas pembelajaran .

Kendala berikutnya berkaitan dengan gangguan teknis akibat

pemadaman listrik yang menyebabkan LCD proyektor tidak dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung. Guru mengatasi kondisi tersebut dengan menyiapkan media gambar cetak sebagai alternatif agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

> *"Untuk mengatasi kendala tersebut, saya menyiapkan gambar cetak sebagai cadangan apabila LCD proyektor tidak dapat digunakan akibat pemadaman listrik. Saya juga berupaya mencetak gambar dalam ukuran yang lebih besar dan berwarna agar lebih mudah dilihat seluruh siswa."*

Selain itu, guru juga menghadapi kendala dalam pengelolaan kelas karena terdapat beberapa siswa yang berbicara sendiri atau membuat keributan ketika media ditampilkan sehingga mengganggu konsentrasi siswa lain . Namun demikian, berbagai kendala tersebut bersifat teknis dan masih dapat diatasi melalui perencanaan yang lebih baik. Temuan ini sesuai dengan pendapat Arief dan Aristo dalam (Simanjuntak et al., 2022) yang menyatakan bahwa media gambar memiliki kelebihan karena mudah diperoleh, murah, dan tidak memerlukan peralatan khusus sehingga guru tetap memiliki peluang untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran

**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar siswa kelas II SD Negeri Mertan 01, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar telah dilaksanakan secara sistematis melalui kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Guru mengintegrasikan media gambar melalui penggunaan video pembelajaran sebagai apersepsi, gambar cetak bangun datar, serta representasi benda konkret di sekitar siswa sehingga membantu proses penyampaian materi secara visual dan lebih mudah dipahami siswa .

Penggunaan media gambar memberikan respons yang positif dari siswa kelas II. Siswa menunjukkan antusiasme dan minat belajar yang tinggi, lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta mampu menyebutkan dan membedakan karakteristik bangun datar dengan lebih baik. Media gambar membantu siswa menghubungkan konsep bangun datar yang bersifat abstrak

dengan benda nyata di lingkungan sekitar sehingga pemahaman konsep menjadi lebih bermakna .

Meskipun demikian, guru masih menghadapi beberapa kendala dalam pelaksanaannya, yaitu keterbatasan waktu dan biaya dalam mempersiapkan media, ukuran gambar yang kurang besar, hambatan teknis akibat pemadaman listrik yang memengaruhi penggunaan LCD proyektor, serta kendala pengelolaan kelas ketika beberapa siswa kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui persiapan media cadangan, penggunaan gambar dengan ukuran lebih besar, dan pengelolaan pembelajaran yang lebih optimal

## DAFTAR PUSTAKA

Adila Ramadani, R., Arfi, R. K., & Suriani, A. (2025). Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa, 3*(3), 297–301. https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.2057

Ananda, C., & Loustiawaty, L. (2025). Studi kualitatif tentang penggunaan media gambar interaktif dalam meningkatkan pemahaman geometri dasar pada siswa kelas 4 SDN 2 Begawat. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research, 4*(2), 273–283. https://doi.org/10.56916/pjmsr.v4i2.2316

Ani, D. M., Ismy, B. S. M., Siti, A. S. M., & Setiawan Usep. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR), 1*(1), 282–294.

Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1*(2), 1–9.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.

Fitri. (2023). *Pendidikan dan pembelajaran matematika di sekolah dasar*.

Hakim, A., dkk. (2019). Media visual dalam pembelajaran dan pengaruhnya terhadap pemahaman siswa.

Ina, dkk. (2021). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi.

Karyati. (2017). Penggunaan media gambar dalam pembelajaran matematika sekolah dasar.

Laka, B. M. (2019). Efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPS.

Likka, dkk. (2023). Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar dan

perhatian siswa dalam pembelajaran.

Lutfiana, dkk. (2024). Peranan matematika sebagai ilmu universal dalam perkembangan teknologi dan pendidikan.

Meilawati. (2020). Pembelajaran matematika dari tahap konkret menuju abstrak pada siswa sekolah dasar.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.

Nur'alfi, dkk. (2025). Pembelajaran bangun datar melalui media konkret dan visual pada sekolah dasar.

Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Simanjuntak, dkk. (2022). Media gambar dalam pembelajaran: Kelebihan, kelemahan, dan implementasinya.

Sirait, & Sukendro. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap minat dan motivasi belajar siswa.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Alfabeta.