

PEMANFAATAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS II SDIT QURRATA A'YUN 3 BATUSANGKAR

Bunga Zulfa Idris¹⁾, Al Amin²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka

bungazulfaidriso6@gmail.com

²⁾Dosen Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka
al.amin-2024@feb.unair.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan melihat bagaimana media tersebut dapat menaikkan minat belajar peserta didik kelas II SDIT Qurrata A'yun 3 Batusangkar. Penelitian memakai metode kualitatif naratif menggunakan subjek penelitian pengajar Bahasa Indonesia dan peserta didik kelas II. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. akibat penelitian menunjukkan bahwa media gambar dipergunakan secara efektif sang pengajar melalui penyajian visual yg menarik, interaksi tanya jawab, serta kegiatan bercerita sesuai gambar. Pemanfaatan media gambar bisa menaikkan minat belajar peserta didik yg ditunjukkan melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif pada proses pembelajaran. Faktor pendukung peningkatan minat belajar meliputi visualisasi gambar yang menarik dan kesesuaian media dengan termin perkembangan siswa, sedangkan kendala mencakup keterbatasan ukuran gambar dan ketika pembelajaran. dengan demikian, media gambar ialah wahana pembelajaran yang efektif buat menaikkan minat belajar peserta didik SD.

Kata kunci: media gambar, minat belajar, pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa sekolah dasar.

Abstract

This examine aims to explain the usage of photo media in teaching Indonesian language and to examine how such media can beautify the gaining knowledge of interest of 2d-grade college students at SDIT Qurrata A'yun three Batusangkar. The research employed a descriptive qualitative technique with the Indonesian language trainer and 2nd-grade students because the research subjects. statistics had been accrued through observation, interviews, and documentation. The findings display that photo media have been correctly utilized by the instructor via engaging visual displays, interactive thinking, and storytelling sports based on snap shots. using photo media become observed to boom college students' mastering hobby, as indicated through emotions of leisure, attention, curiosity, and energetic participation at some point of the learning technique. supporting elements

protected attractive visible illustrations and the suitability of the media with students' developmental tiers, while demanding situations worried barriers in photograph length and educational time. consequently, photo media function an effective academic tool for reinforcing the mastering interest of fundamental faculty students.

Keywords: picture media, learning interest, Indonesian language learning, elementary school students.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar (SD) ialah fondasi penting bagi perkembangan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, serta kemampuan literasi peserta didik. Di kelas rendah, terutama kelas II, siswa berada pada tahap operasional konkret, sebagai akibatnya pembelajaran yg efektif wajib didukung sang media visual yg menarik serta praktis dipahami. Tetapi di kenyataannya, proses pembelajaran Bahasa Indonesia masih tak jarang dilakukan menggunakan metode ceramah, membaca teks tanpa konteks visual, atau latihan menulis tanpa dukungan media pembelajaran yg kaya stimulasi. syarat ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, kurangnya partisipasi, serta kesulitan memahami isi bacaan atau menyusun cerita.

Pendidikan adalah proses yang direncanakan untuk mencapai pembelajaran dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka sendiri (Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran harus dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasi konkrit dari perkembangan (Piaget, 2018). Siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang bersifat konkret dan visual dibanding dengan konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, seperti media gambar, merupakan salah satu upaya utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajarn.

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran dianggap memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan bahasa, berpikir, dan kemampuan komunikasi siswa. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia, diharapkan siswa mampu mengetahui, menggunakan, dan menghargai bahasa tersebut sebagai sarana untuk berinteraksi dan mengekspresikan diri mereka (Kemendikbud, 2017). Namun, dalm praktiknya banyak guru masih menggunakan metode ceramah tradisional tanpa memanfaatkan media pembelajaran. Akibatnya, siswa cenderung bersifat pasif, mudah gelisah dan memiliki minat yang rendah terhadap pembelajaran (Suhasimi Arikunto, 2019).

Minat belajar ialah salah satu faktor psikologis yang penting bisa menentukan keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan Slameto (2015), minat belajar ialah kesamaan hati yang tinggi terhadap suatu aktivitas belajar yang disertai

menggunakan adanya rasa suka dan perhatian penuh. siswa yg mempunyai minat belajar yg tinggi akan memberikan antusias dala mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan, serta berpartisipasi aktif pada aktivitas belajar. Kebalikannya, siswa menggunakan minat belajar yg rendah akan menghasilkan peserta didik cenderrung mudah bosa serta kurang memperhatikan pelajaran yang dijelaskan sang gurunya pada sekolah. Pada konteks inilah, media gambar sangat berperan krusial dalam membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta bermakna.

Menurut Arsyad (2020), media visual merupakan jenis media yang dapat menyampaikan pesan secara langsung dan nyata kepada siswa. Gambar dapat menjelaskan konsep-konsep abstrak, merangsang imajinasi, dan menarik perhatian siswa terhadap pelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rival (2017) yang menyatakan bahwa media visual, termasuk gambar dapat mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan siswa terhadap materi pelajaran.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia, media visual dapat digunakan untuk berbagai macam kegiatan, seperti memahami isi teks, menulis deskripsi, menceritakan kejadian yang telah terjadi, dan memperluas kosa kata siswa. Misalnya, guru dapat menampilkan gambar pemandangan di pasar atau sekolah, kemudian siswa diminta untuk menullis kalimat naratif berdasarkan gambar tersebut. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga melatiha siswa dalam berpikir kritis dan keterampilan bahasa (Yuliani, 2021).

SDIT Qurrata A'yun 3 Batusangkar, sebagai sekolah terpadu yang berlandaskan nilai-nilai Islam, sekolah berkomitmen pada setiap pembelajaran harus aktif, kreatif, dan menyenangkan. Namun, pengamatan awal menunjukkan bahwa adabeberapa siswa masih kurang tertarik belajar Bahasa Indonesia karena cara penyampaian materinya tidak manarik. Guru sering menggunakan buku pelajaran tanpa memvariasikan dan dapat membuat siswa cepat bosan dan kesulitan dalam menerima pelajaran. Olaeh karena itu, diharapkan penggunaan media gambar dalam pembelajaran dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa Kelas II.

Berdasarkan urian diatas, dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui **“Pemanfaatan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II SDIT Qurrata A'yun 3 Batusangkar”**

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif menggunakan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami secara

mendalam bagaimana media gambar dimanfaatkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia serta bagaimana media tadi dapat mempertinggi minat belajar peserta didik pada konteks yang alami. Penelitian kualitatif naratif memungkinkan peneliti buat mendeskripsikan secara apa adanya proses pembelajaran yang terjadi pada kelas, termasuk interaksi pengajar dan peserta didik, respon peserta didik terhadap media yg digunakan, dan faktor – faktor yg mensugesti minat belajar. Penelitian ini dilaksanakan pada SDIT Qurrata A'yun 3 Batusangkar, khususnya pada Kelas II, di bulan Oktober sampai bulan November 2025. Subjek di penelitian ini terdiri atas pengajar Bahasa Indonesia kelas II serta siswa sebanyak 24 peserta didik yg dipilih menggunakan teknik purposive sumpling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan pertimbangan bahwa mereka adalah pihak yg secara lansung terlibat pada proses pembelajaran yg diteliti.

Data penelitian diperoleh dari dua jenis sumber, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari pengamatan terkait proses pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta pengamatan lapangan selama aktivitas berlangsung. Sementara itu, data sekunder terdiri dari dokumen pendukung seperti rencana pelajaran, foto aktivitas, contoh media visual yang digunakan guru, dan hasil karya siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat bagaimana guru menggunakan media visual secara tepat, serta bagaimana minat belajar siswa terlihat melalui perilaku seperti perhatian, antusiasme, dan partisipasi. Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk mengeksplorasi informasi lebih lanjut mengenai strategi guru, pengalaman siswa, dan hambatan yang muncul selama proses pembelajaran. Dokumentasi digunakan sebagai bukti visual dan tertulis untuk melengkapi data dari observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai alat utama yang mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan data, sesuai dengan prinsip penelitian kualitatif yang menganggap peneliti sebagai alat manusia. Alat pendukung yang digunakan mencakup panduan observasi, pedoman wawancara, catatan lapangan, dan kamera dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldaña, yang mencakup tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan untuk memilih dan memfokuskan informasi yang relevan, penyajian data disajikan dalam bentuk teks naratif, tabel, dan kutipan dari wawancara, sementara penarikan kesimpulan dilakukan secara induktif berdasarkan pola dan hubungan yang terdapat dalam data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Media Gambar

Di antara media yang digunakan dalam pembelajaran, media visual dianggap yang paling sering digunakan. Hal ini karena siswa cenderung lebih menyukai gambar daripada teks, terutama jika gambar dirancang dan ditampilkan sesuai dengan persyaratan yang baik, hal ini pasti akan meningkatkan antusiasme siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa sekolah dasar dan menengah masih dianggap mengalami kesulitan dalam berpikir tentang konsep yang abstrak. Menurut Janneh, media dianggap sebagai salah satu komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memotivasi mereka untuk belajar (Aristo, 2003:10). Media visual mengacu pada jenis media yang tidak ditampilkan menggunakan proyektor. Guru dapat membuat media ini sendiri sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media visual menjadi lebih efektif ketika gambar disesuaikan dengan tingkat anak, baik dari segi ukuran gambar, kejernihan, nuansa, dan latar belakang yang diperlukan untuk interpretasi. Media visual sangat berguna dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dan dapat digunakan sebagai sarana kreatif untuk memperbaiki kekurangan dalam materi yang diajarkan. Menurut Azhar Arshad (2009: 25-27), manfaat sederhana dari pengembangan media visual dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media visual dapat menjelaskan penyampaian pesan dan informasi, sehingga mempermudah dan meningkatkan proses pembelajaran yang akan berlangsung.
- b. Media visual dapat meningkatkan dan memusatkan perhatian anak, sehingga siswa dapat termotivasi selama pembelajaran.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya sebagai berikut :
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti menjadi gambar.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - 3) Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar.
 - 4) Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimpulkan melalui gambar.
 - 5) Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada siswa.

Media visual tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. Kelebihan media visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media visual adalah sarana yang umum digunakan.

- b. Media visual disesuaikan dengan tingkat pemikiran siswa dari yang sederhana hingga yang kompleks.
- c. Melibatkan siswa dalam pengoperasian media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- d. Warna-warna yang beragam pada media visual dapat memotivasi siswa untuk belajar.
- e. Bahan yang digunakan untuk membuat media mudah didapat dan tahan lama (Sevul Bahri Jamalrah, 2006: 213).

Kelemahan – kelemahan pada media gambar, di antaranya adalah (Asnawir dan M. Basyarudin Usman, 2002) :

- f. Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya panafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetahuan masing – masing anak terhadap hal yang dijelaskan.
- g. Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna.
- h. Tidak meratanya penggunaan foto tersebut bagi anak – anak dan kurang efektif dalam penglihatan.

Berdasarkan pendapat dari Azhar Arsyad (2009 : 89-91). Untuk penggunaan media gambar ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui :

- a) Gambar elastis harus digunakan dengan hati – hati, karena gambar amat rinci dengan realime. Sulit diproses dan dipelajari, bahkan sering kali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang seharusnya diperhatikan.
- b) Untuk melukiskan perbedaan konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- c) Warna gambar harus digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen – komponena, prinsip – prinsip.

Oleh karena itu, media visual dianggap sebagai salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena menggabungkan fakta dan ide dengan jelas, kuat, dan terhubung melalui penyajian kata-kata dan gambar.

2. Pemanfaatan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Penyajian Visual oleh Guru

Gambar tersebut menampilkan gambar berwarna di papan tampilan untuk memudahkan pengamatan oleh siswa. Gambar dipilih sesuai dengan materi, seperti cerita pendek, deskripsi lingkungan, dan aktivitas sehari-hari. Tampilan visual ini membantu siswa memahami konteks cerita sebelum membaca atau menulis.

b. Interaksi Berbasis Gambar

Guru mengajukan pertanyaan pemantik berdasarkan gambar. Siswa diminta menyebutkan benda, tokoh, atau aktivitas dalam gambar. Interaksi ini menciptakan suasana kelas yang aktif dan komunikatif.

c. Kegiatan Bercerita

Guru meminta siswa untuk menceritakan kembali isi dari gambar. Kegiatan ini meningkatkan kemampuan berbicara dan meningkatkan rasa percaya diri. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih berani karena mendapatkan dukungan dari media visual.

3. Minat Belajar Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Media Gambar

a. Aspek Perasaan Senang

Tampaknya siswa senang ketika guru menampilkan gambar. Mereka menunjukkan ekspresi antusias, tersenyum, dan mendekat untuk melihat gambar dengan jelas.

b. Aspek Perhatian

Konsentrasi siswa meningkat. Mereka fokus pada guru, gambar, dan instruksi selama pembelajaran.

c. Aspek Ketertarikan

Media gambar dapat memicu rasa ingin tahu dari diri siswa. Banyak siswa bertanya tentang gambar dan ingin ada penjelasan tentang apa yang mereka lihat pada gambar tersebut.

d. Aspek Keterlibatan

Interaksi siswa terlihat dalam aktivitas mereka dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan membuat kalimat berdasarkan gambar.

4. Faktor Pendukung dan Penghambat

• **Faktor Pendukung**

- a. Media gambar yang menarik dan berwarna.
- b. Guru kreatif dalam menghubungkan gambar dengan pengalaman siswa.
- c. Kesesuaian media dengan tahap kognitif anak.

• **Faktor Penghambat**

- a. Ukuran gambar kurang besar.
- b. Waktu yang dialokasikan untuk mengajar terbatas.
- c. Kegembiraan berlebihan, siswa kadang-kadang menyebabkan kebisingan.

Penggunaan media dalam pembelajaran berarti memanfaatkan berbagai indera bantu (visual, auditori, audiovisual, digital) untuk mendukung proses belajar agar lebih efektif, menarik, dan bermakna. Media berfungsi untuk memperjelas pesan, meningkatkan perhatian siswa, mengatasi keterbatasan pengalaman, dan membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret. Menurut Heinich dan lainnya, media berarti alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan konten pelajaran sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa terhadap pembelajaran. Saya berpendapat bahwa penggunaan media sangat penting karena peserta didik—terutama di tingkat SD—lebih mudah memahami konsep ketika materi divisualisasikan atau diterapkan melalui gambar, video, atau benda nyata. Media juga dapat meningkatkan motivasi, membuat pembelajaran lebih bervariasi, dan mempermudah berbagai gaya belajar.

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini memberikan bahwa pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SDIT Qurrata A'yun tiga Batusangkar menyampaikan dampak yg signifikan pada mempertinggi kualitas proses belajar siswa. di termin perkembangan operasional nyata, siswa Sekolah Dasar lebih praktis memahami berita melalui visual dibandingkan menggunakan teks abstrak. oleh sebab itu, media gambar menjadi wahana penting dalam membantu siswa memahami konsep secara kentara serta nyata. Penggunaan media gambar oleh pengajar dilakukan melalui penyajian visual yg menarik, tanya jawab berbasis gambar, serta kegiatan bercerita yg memberikan kesempatan bagi peserta didik buat mengamati, memikirkan, serta mengekspresikan apa yang mereka lihat. seni manajemen-strategi tadi tidak hanya memudahkan pemahaman, tetapi jua menstimulasi kemampuan berbahasa, termasuk menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. pada aktivitas pembelajaran, peserta didik tampak menunjukkan minat belajar yg semakin tinggi melalui indikator perasaan suka , perhatian yg lebih baik, ketertarikan terhadap gambar yg ditampilkan, serta keterlibatan aktif pada diskusi serta penyusunan cerita. Hal ini sejalan menggunakan pendapat Slameto (2015) bahwa minat belajar tercermin berasal adanya rasa suka , perhatian, dan partisipasi aktif terhadap kegiatan belajar. Media gambar pula membantu memperkaya kosakata siswa serta menaikkan keberanian mereka pada menyampaikan pendapat, karena gambar memberikan landasan nyata yang memudahkan mereka menyusun kalimat atau cerita. yang akan terjadi penelitian ini menguatkan teori Arsyad (2020) bahwa media visual efektif pada menarik perhatian serta memperjelas pesan pembelajaran, serta konsisten menggunakan yang akan terjadi penelitian Yuliani (2021) yang menyatakan

bahwa media visual mempertinggi keterlibatan serta kreativitas siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keberhasilan penerapan media gambar dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung, mirip visualisasi gambar yg menarik, kreativitas pengajar pada mengaitkan gambar dengan pengalaman peserta didik, serta kesesuaian media dengan termin perkembangan kognitif anak. tetapi demikian, beberapa hambatan juga ditemukan, diantaranya ukuran gambar yang kurang akbar sehingga tidak seluruh siswa bisa melihat menggunakan kentara, keterbatasan saat pembelajaran yang mengakibatkan kegiatan berbasis media tidak dapat dilakukan secara maksimal , serta antusiasme peserta didik yang hiperbola sebagai akibatnya memerlukan manajemen kelas yg baik. hambatan-kendala tadi dapat diatasi melalui pemilihan media dengan berukuran yang tepat, perencanaan waktu yg proporsional, serta pengelolaan kelas yg efektif. Secara keseluruhan, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media gambar bukan hanya indera bantu pembelajaran, tetapi merupakan komponen penting yang mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna. dengan demikian, penggunaan media gambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat relevan dan diharapkan buat membantu siswa tahu materi secara lebih praktis sekaligus mempertinggi minat belajar mereka secara signifikan.

KESIMPULAN

Pemanfaatan media gambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti efektif pada menaikkan minat belajar siswa kelas II SDIT Qurrata A'yun 3 Batusangkar. Media gambar mampu memperjelas materi, membangun suasana belajar yg menyenangkan, dan menaikkan interaksi serta partisipasi siswa. Minat belajar peserta didik terlihat semakin tinggi melalui indikator perasaan suka , perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.

Keberhasilan penggunaan media gambar didukung sang visualisasi gambar yang menarik, kesesuaiannya dengan tahap perkembangan kognitif siswa, serta kreativitas pengajar pada mengaitkan gambar dengan pengalaman konkret peserta didik. tetapi demikian, beberapa kendala masih ditemukan, mirip berukuran gambar yg kurang akbar, keterbatasan ketika, serta antusiasme peserta didik yang terkadang hiperbola. kendala tersebut bisa diatasi melalui manajemen kelas yang baik dan pemilihan media yg tepat. Secara keseluruhan, media gambar menjadi sarana pembelajaran yg krusial serta relevan buat membantu siswa tahu materi Bahasa Indonesia secara lebih praktis, menarik, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Press.
- Azhar, S. (2019). *Pengembangan media visual dalam pembelajaran sekolah dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Creswell, J.W. (2018). *Qualitative inquiry anda research design; Choosing among five approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Fathurrohman, P. (2019). *Strategi Pembelajaran aktif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J., & Smaldino, S. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Pearson.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian pendidikan dan Kebudayaan.
- Miles, M.B., Huberman, A.M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis; A methods sourcebook*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Novelza, Ice Dwi., & Handican, R. (2023). *Systematic Literature review: apakah media pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar matematika ?*. *Griya Journal Of Mathematics Education and Application*, 3(1).
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2018). *Education Psychology*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakata: Rineka Cipta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliani, N. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 112-120.