



Kajian Literatur: Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar

Syahnaz Amalia Rizka¹

PGMI, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia, Email: syahnaz.amalia22@mhs.uinjkt.ac.id

Isna Dzulhi Amalina²

PGMI, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia, Email: isna.amalina22@mhs.uinjkt.ac.id

Muhammad Haikal Maghfir³

PGMI, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia, Email: haikal.maghfir22@mhs.uinjkt.ac.id

Fatkhul Arifin⁴

PGMI, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, Indonesia, Email: fatkhul_arf@uinjkt.ac.id

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran inovatif terhadap pemahaman konsep bangun datar siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil kajian dari berbagai jurnal menunjukkan bahwa media seperti video animasi, permainan edukatif, puzzle, dan aplikasi digital mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Penerapan media inovatif ini memperjelas konsep abstrak, menumbuhkan minat belajar, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa. Temuan ini merekomendasikan agar guru memanfaatkan media pembelajaran secara kreatif sesuai karakteristik siswa. Media inovatif terbukti menciptakan proses belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif.

Kata Kunci: media pembelajaran inovatif, bangun datar, pemahaman konsep

Abstract. This study aims to examine the effectiveness of innovative learning media on elementary students' understanding of plane geometry concepts. The research method used is a literature review with a descriptive qualitative approach. The findings from various journals reveal that media such as animation videos, educational games, puzzles, and digital applications significantly enhance students' conceptual understanding. The use of innovative media clarifies abstract concepts, fosters learning interest, and increases students' active participation. These findings recommend that teachers creatively utilize learning media according to students' characteristics. Innovative media has proven to create more enjoyable, meaningful, and effective learning experiences.

Keywords: innovative learning media, plane geometry, conceptual understanding

Submitted: 27th June 2025 Article History
Accepted: 24th October 2025 Published: 26th October 2025

A. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi landasan utama dalam mendorong kemajuan dan perkembangan suatu negara. Melalui proses pendidikan, masyarakat dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, serta pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan zaman yang terus berlangsung (Isma et al. 2023). Salah satu tujuan utama dari pendidikan adalah membimbing siswa agar mampu memahami konsep-konsep dasar yang akan menjadi pijakan untuk pembelajaran di tingkat berikutnya. Pemahaman terhadap konsep menjadi aspek penting dalam proses belajar mengajar karena berdampak langsung pada hasil belajar siswa (Wardana, Banggali, dan Husain 2017).

Dalam pembelajaran matematika, pemahaman konsep memiliki peran yang sangat krusial. Kemampuan memahami konsep merupakan keterampilan mendasar yang wajib dimiliki oleh siswa agar dapat menguasai materi matematika yang lebih kompleks. Matematika tidak dapat dikuasai hanya dengan menghafal rumus atau contoh soal, siswa perlu memahami bagaimana rumus tersebut diperoleh. Situasi ini menuntut penguasaan terhadap dasar-dasar konsep sebagai elemen utama dalam proses belajar matematika (Suryati dan Cahyani 2018).

Pemahaman terhadap konsep dalam pelajaran matematika menjadi dasar yang sangat penting, baik untuk menyelesaikan soal matematika maupun untuk menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Senada dengan apa yang disampaikan oleh (Arnidha 2018) bahwasannya pemahaman konsep matematika memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Ini berarti bahwa siswa perlu benar-benar memahami konsep yang diajarkan agar mampu mengerjakan soal serta mengaitkan pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan mereka.

Matematika merupakan pelajaran wajib sejak sekolah dasar untuk membentuk cara berpikir kritis dan rasional pada siswa (Kurnia Putri, Sulianto, dan Azizah 2019). Oleh karena itu, penanaman konsep matematika yang bermakna penting dilakukan oleh guru untuk membentuk pola pikir siswa. Karena matematika bersifat abstrak, penguatan konsepnya perlu

dilakukan secara bertahap dan sistematis. Proses pemahaman konsep matematika membutuhkan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar secara bermakna, yaitu dengan mengintegrasikan materi baru dengan pengetahuan lama, baik yang bersifat faktual maupun konseptual (Warti 2016).

Namun, memahami konsep secara mendalam tidaklah mudah karena tiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda (Unaenah, Hadi, dan Kausar 2023). Dalam konteks ini, media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat menyelaraskan proses pembelajaran dengan kemampuan serta karakter setiap siswa (Rahim, Suherman, dan Murtiani 2019). Pemilihan media yang tepat sesuai materi ajar dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna (Putri dan Agustika 2022).

Temuan penelitian (Setiono dan Rami 2017) mengindikasikan masih adanya persoalan dalam penggunaan media pembelajaran di jenjang SD, antara lain: (1) kurangnya inovasi guru dalam memanfaatkan media ajar tercermin dalam aktivitas belajar mengajar di ruang kelas; (2) kecenderungan guru hanya menggunakan media bergambar karena dianggap lebih praktis dan mudah; serta (3) kurangnya pemanfaatan optimal terhadap media pembelajaran yang sebenarnya telah tersedia di sekolah. Masalah serupa juga ditemukan oleh (Telaumbanua, Lase, dan Ndraha 2021), yaitu kurangnya inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Senada dengan temuan tersebut, (Ratnawati, Darniyanti, dan Setiani 2023) menyatakan bahwa terbatasnya penggunaan media yang kreatif dan inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika pada bagian bangun datar, siswa sering mengalami hambatan dalam memahami isi pelajaran. Penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran seringkali membuat siswa merasa jenuh, tidak termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Hasil observasi menunjukkan rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, karena tidak adanya media pendukung yang menarik perhatian. Minimnya variasi media juga berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Selain itu, dalam penelitian (Alwasi et al. 2023) ditemukan bahwa

pembelajaran topik geometri di fase A kelas 1, khususnya mengenai konstruksi dan dekomposisi bangun datar, mengalami hambatan karena tidak tersedia media yang sesuai untuk mendukung penguasaan materi, sehingga pemahaman siswa masih kurang.

Materi bangun datar sendiri merupakan salah satu topik penting dalam matematika yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Meskipun istilah pemahaman konsep sering digunakan dalam dunia pendidikan, kenyataannya masih banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam mencapainya (Mulyono dan Hapizah 2018). Dalam mempelajari geometri, siswa memerlukan kemampuan visualisasi yang kuat serta pemahaman hubungan antara elemen-elemen geometri. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam membayangkan bentuk-bentuk geometris dan memahami keterkaitan antarunsurnya (Bintang et al. 2023). Hal ini dapat menyebabkan rendahnya pencapaian belajar dan dangkalnya pemahaman siswa terhadap materi geometri.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penting bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif agar konsep-konsep geometri lebih mudah dipahami oleh siswa (Anggraeni et al. 2021). Dengan memahami konsep bangun datar, siswa akan mampu mengenali, menggambar, dan mengidentifikasi bentuk-bentuk geometri dasar yang menjadi landasan bagi pembelajaran matematika lanjutan (Meryansumayeka et al. 2022).

Dengan mempertimbangkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, serta pentingnya peran media dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika, maka penting untuk mengkaji penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam memperkuat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang efektivitas media inovatif dalam pembelajaran matematika serta menjadi upaya bagi pendidik dalam menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan bermakna.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode studi pustaka (library research) dengan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Tujuan spesifik penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi dampak penerapan dan pengimplementasian media pembelajaran inovatif dan kreatif terhadap pemahaman konsep geometri pada peserta didik di sekolah dasar. Data dihimpun dengan menelusuri artikel dan jurnal ilmiah yang berkaitan dalam periode 1 dekade terakhir (2015–2025). Pencarian dilaksanakan dengan memanfaatkan beragam platform basis data ilmiah yang memiliki kredibilitas semacam Google Scholar, DOAJ (Directory of Open Access Journals), Sinta (Science and Technology Index), serta portal jurnal universitas seperti Garuda dan Publish or Perish. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian mencakup: “media pembelajaran inovatif”, “bangun datar”, “pemahaman konsep matematika siswa SD”, serta “media pembelajaran matematika untuk siswa sekolah dasar”

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini disajikan hasil kajian dari 15 jurnal yang memuat penelitian terkait penggunaan media pembelajaran inovatif berkaitan dengan pemahaman konsep geometri siswa sekolah dasar. Tabel berikut merangkum jenis media yang digunakan, ringkasan metode penelitian, dan hasil temuan yang diperoleh.

Table 1. Penelitian Terkait tentang Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif dalam Pemahaman Konsep Bangun Datar

No.	Judul Penelitian	Media Pembelajaran Inovatif	Hasil Penelitian
1.	“Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa	Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika	Penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis etnomatematika pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD berhasil dikembangkan dengan model ADDIE. Video ini dinilai sangat layak dan efektif meningkatkan

	Kelas IV Sekolah Dasar” (Putri dan Agustika 2022)		pemahaman konsep matematika siswa.
2.	“Pengembangan Media Kocibantar pada Pemahaman Konsep Ciri-ciri Bangun Datar Kelas IV di SD” (Pou et al. 2025)	Media pembelajaran berbasis permainan bernama Kocibantar, berupa kotak berisi ciri-ciri bangun datar.	Berdasarkan temuan penelitian, media Kocibantar terbukti efektif dalam membantu siswa kelas IV SD memahami karakteristik bangun datar, dengan rata-rata nilai mencapai 90,57% (kategori “Sangat Tinggi”) serta didukung oleh respon positif dari siswa (91,96%) dan guru (97,5%).
3.	“Pengaruh Media PALINGBADA Terhadap Pemahaman Konsep Keliling Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar” (Suherman, Isrok’atun, dan Ani Nur Aeni 2023)	Media PALINGBADA (Papan Keliling Bangun Datar)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media PALINGBADA efektif meningkatkan kemampuan konseptual siswa kelas III SD dalam menentukan keliling bangun datar. Rata-rata nilai meningkat dari 61,79 menjadi 82,14 dan uji-t menunjukkan perbedaan signifikan ($\text{Sig } 0,002 < 0,05$), sehingga media ini terbukti unggul dan efektif.
4.	“Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar” (Rahman, Amry, dan Surya 2023)	Media pembelajaran audio-visual berbasis aplikasi Powtoon	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Powtoon berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep geometri siswa, dengan kontribusi sebesar 21,5%. Persamaan regresi $Y = 25,760 + 0,584X$ menunjukkan pengaruh signifikan, dan tampilan visual Powtoon efektif membantu siswa memahami luas, keliling, dan sifat bangun datar.
5.	“Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun	Media puzzle berupa potongan bangun datar yang disusun siswa untuk membentuk	Penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif meningkatkan pemahaman konsep matematika kompleks secara konkret dan menyenangkan. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari

	Datar pada Peserta Didik Kelas V” (Sari, Mukmin, dan Putra 2025)	berbagai bangun gabungan.	32,14% menjadi 89,29%, dan rata-rata nilai naik dari 71,04 menjadi 80,07.
6.	“Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Geoboard di Kelas VB SD Negeri Pakis 1 Surabaya” (Munawaroh, Suliyastuti, dan Wirawati 2025)	Media geoboard dengan papan kayu atau plastik berpaku yang digunakan dengan karet gelang untuk membentuk bangun datar.	Penelitian ini membuktikan bahwa media geoboard efektif meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas VB di SDN Pakis 1 Surabaya. Peningkatan nilai dan ketuntasan belajar menunjukkan bahwa perpaduan media konkret dan pendekatan kooperatif menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.
7.	“Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Menggunakan Media Flashcard STEM Lidi Pada Siswa Kelas V SD” (Pohan et al. 2025)	Media flashcard STEM lidi.	Penggunaan media Flashcard STEM Lidi terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Ketuntasan belajar mengalami kenaikan dari 40% pada pra-siklus menjadi 60% di siklus I, dan mencapai 90% di siklus II, dengan rata-rata nilai meningkat dari 55,50 menjadi 78,75.
8.	“Penggunaan Media Puzzle dan Tubopin Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Kelas IV Sekolah Dasar” (Akmal, Manurung, dan Simare-mare 2025)	Media Puzzle dan Tubopin. (tutup botol pintar).	Penelitian membuktikan bahwa media Puzzle dan Tubopin efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa. Ketuntasan klasikal naik dari 55% pada siklus I (kategori sangat kurang) menjadi 85% pada siklus II (kategori baik), memenuhi indikator keberhasilan pembelajaran.
9.	“Pengaruh Media Papan Berpaku Terhadap Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar	Media papan berpaku berupa bujur sangkar kecil dengan paku setengah	Media papan berpaku terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar pada siswa kelas III SDIT, dengan hasil uji t

	Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Terpadu Syifaurrahmah” (Rahma dan Wandini 2024)	tertancap di setiap sudutnya.	menunjukkan pengaruh signifikan (sig. 0,000 < 0,05). Media ini dinilai ideal untuk pembelajaran matematika.
10.	“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 04 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya” (Ratnawati et al. 2023)	Media video animasi menggunakan aplikasi Capcut dan Canva	Media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak dan efektif meningkatkan pemahaman materi bangun datar di SDN 04 Koto Baru. Validasi ahli mencapai 85% (sangat valid), praktikalitas guru dan siswa masing-masing 89,99% dan 90,56%, serta ketuntasan belajar siswa mencapai 90%.
11.	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website ‘Geo Me Try’ untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar” (Prima, Bandaso, dan Harjono 2023)	Media digital “Geo Me Try” adalah website interaktif berisi materi luas bangun datar, dilengkapi kuis dan animasi menarik.	Penelitian membuktikan bahwa media “Geo Me Try” efektif meningkatkan pemahaman luas bangun datar, ditandai kenaikan skor rata-rata dari 49,00 menjadi 74,00. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan signifikansi (0,000 < 0,05), dan 94,14% siswa merespon sangat positif.
12.	“Desain Pembelajaran Bangun Datar pada Kelas I Berkonteks Makanan Tradisional Indonesia Berbantuan Media Smart Spinner Melalui Pendekatan PMRI” (Wardani et al. 2024)	Media “Smart Spinner” adalah alat visual interaktif berbentuk pemutar yang mengenalkan bangun datar melalui konteks makanan tradisional Indonesia.	Penelitian menunjukkan bahwa lintasan belajar dengan media Smart Spinner memudahkan siswa memahami konsep dasar bangun datar secara lebih bermakna. Pendekatan PMRI dan konteks makanan tradisional membuat siswa lebih aktif, antusias, dan mampu membangun pemahaman secara bertahap dari konkret ke abstrak.
13.	“Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android Pada Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD”	Media berbasis Android Kelubatar (Keliling dan luas bangun datar) yang bersifat offline.	Media pembelajaran Android “Kelubatar” terbukti layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep keliling dan luas bangun datar siswa kelas IV SD. Kelayakan mencapai

	(Naila Nur Niswatul Ula, Nuhyal Ulia, dan Rida Fironika 2021)		89,5%, kepraktisan dinilai 94% oleh siswa dan 80% oleh guru, serta pemahaman siswa rata-rata mencapai 96%.
14.	“Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar dengan Menggunakan Media Realia pada Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar” (Arifin, Chumdari, dan Hadiyah 2019)	Media relia dengan menggunakan benda nyata atau realita yang ada di lingkungan sehari-hari.	Penggunaan media realia terbukti efektif meningkatkan pemahaman bangun datar siswa di SDN Bratan 1. Nilai rata-rata meningkat dari 60,38 menjadi 80,31, dan ketuntasan belajar naik dari 32,35% menjadi 85,3%.
15.	“Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media True or False terhadap Pemahaman Konsep Matematika Luas Bangun Datar” (Dianasari, Prasasti, dan Sujanti 2024)	Media kartu True or False	Penelitian membuktikan bahwa model TGT berbantu media True or False efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang luas bangun datar. Ketuntasan belajar mengalami peningkatan dari 25% pada pra-siklus menjadi 85,7% di siklus II.

Berdasarkan hasil kajian dari berbagai jurnal, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif berperan besar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar pada siswa sekolah dasar. Beragam media inovatif yang digunakan, seperti video pembelajaran berbasis etnomatematika, animasi digital (Powtoon, Capcut, Canva), media berbasis permainan (Kocibantar, Smart Spinner), puzzle, geoboard, papan berpaku, flashcard STEM lidi, hingga media digital interaktif berbasis website (Geo Me Try) dan Android (Kelubatar), semuanya menunjukkan hasil positif terhadap peningkatan pemahaman siswa. Setiap media dirancang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa, baik melalui pendekatan kontekstual, konkret, maupun interaktif.

Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan belajar, serta memperoleh tanggapan positif dari siswa maupun guru terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Sebagai contoh, media PALINGBADA dan Puzzle-Tubopin terbukti efektif berdasarkan uji statistik dan hasil siklus pembelajaran, sementara media digital seperti *Geo Me Try* dan *Kelubatar* memperlihatkan peningkatan pemahaman yang signifikan disertai respon antusias dari siswa. Selain itu, pendekatan PMRI dengan bantuan media Smart Spinner dan penggunaan media realia memperkuat pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan sesuai dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, media pembelajaran inovatif terbukti tidak hanya memperkuat konsep matematika bangun datar, namun juga menghadirkan suasana kelas yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi siswa. Penerapan berbagai media ini sebaiknya terus dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih optimal dan bermakna.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap berbagai jurnal, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif berpengaruh besar terhadap peningkatan pemahaman konsep bangun datar pada siswa sekolah dasar. Beragam jenis media seperti video pembelajaran etnomatematika, animasi digital (Powtoon, Capcut, Canva), permainan edukatif (Kocibantar, Smart Spinner), media konkret (puzzle, geoboard, papan berpaku, flashcard STEM lidi), serta media digital berbasis website dan Android menunjukkan hasil positif untuk menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif memudahkan siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang konkret, meningkatkan minat belajar, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Efektivitas media ini juga diperkuat oleh data kuantitatif seperti peningkatan nilai rata-rata, ketuntasan belajar, dan respon positif dari guru maupun siswa.

Dari temuan tersebut, disarankan agar guru sekolah dasar lebih aktif dan kreatif dalam memanfaatkan serta menghasilkan media ajar inovatif yang relevan dengan jenis materi dan kebutuhan peserta didik. Program pelatihan bagi guru dalam menyusun dan menggunakan media inovatif juga penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, pihak sekolah dan instansi pendidikan diharapkan memberikan dukungan dalam penyediaan fasilitas serta teknologi yang menunjang penerapan media pembelajaran interaktif di kelas. Penelitian lanjutan dengan pendekatan eksperimen juga dianjurkan untuk menguji secara lebih mendalam efektivitas masing-masing media terhadap jenis materi matematika lainnya dan terhadap kemampuan kognitif lain seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, Arina Zawani, Asrar Aspia Manurung, dan Lydia Doris Fransiska Simare-mare. 2025. "PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DAN TUBOPIN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR PADA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 4(2):103–6.
- Alwasi, Farina Trias, Shalaisa Saputri, Widiанти Nurohmah, dan Komariah Komariah. 2023. "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar." *Tadzkirah: Jurnal Pendidikan Dasar* 6(1):50–61. doi: 10.55510/tadzkirah.v6i1.208.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihamdani, dan Euis Winarsih. 2021. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar [Development of Video-Based Interactive Learning Multimedia to Increase Learning Interest of Elementary School Students]." *Jurnal Basicedu* 5(6):5313–27.
- Arifin, Muhammad Nur, Chumdari, dan Hadiyah. 2019. "Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar dengan Menggunakan Media Realia pada Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar."

- JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan* 5(2):29–34. doi: 10.20961/jpiuns.v5i2.46349.
- Arnidha, Yunni. 2018. “Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Dalam Penyelesaian Bangun Datar.” *JPGMI (Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam)* 3(1):53–61.
- Bintang, Putri, Lence Ristiani, Hospa Lestari, dan Ahmad Walid. 2023. “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Menyelesaikan Soal-Soal HOTS (Analisis Kuantitatif).” *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development* 2(09):1916–23. doi: 10.59141/comserva.v2i09.588.
- Dianasari, Kholis, Pinkan Amita Tri Prasasti, dan Sri Sujanti. 2024. “Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Berbantuan Media True or False terhadap Pemahaman Konsep Matematika Luas Bangun Datar.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(02):3465–74.
- Isma, Andika, Adi Isma, Aswan Isma, dan Ardian Isma. 2023. “Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia.” *Jupiter: Jurnal Pendidikan Terapan* 01(03):11–28. doi: 10.61255/jupiter.v1i3.153.
- Kurnia Putri, Dinda, Joko Sulianto, dan Mira Azizah. 2019. “Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah.” *International Journal of Elementary Education* 3(3):351–57. doi: 10.23887/ijee.v3i3.19497.
- Meryansumayeka, Zulkardi, Ratu Ilma Indra Putri, dan Cecil Hiltrimartin. 2022. “Designing geometrical learning activities assisted with ICT media for supporting students’ higher order thinking skills.” *Journal on Mathematics Education* 13(1):135–48. doi: 10.22342/jme.v13i1.pp135-148.
- Mulyono, Budi, dan Hapizah Hapizah. 2018. “Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika.” *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2):103–22. doi: 10.22236/kalamatika.vol3no2.2018pp103-122.
- Munawaroh, Yevi Mufatiroti, Nunuk Suliyastuti, dan Bakti Wirawati. 2025. “Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar Melalui

- Penggunaan Media Geoboard di Kelas VB SD Negeri Pakis 1 Surabaya.” *Journal of Educational Science and E-Learning (JESE)* Volume 2(1):27–34.
- Naila Nur Niswatul Ula, Nuhyal Ulia, dan Rida Fironika. 2021. “Pengembangan Media Kelubatar Berbasis Android Pada Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Bangun Datar Kelas IV SD.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika (JIPM)* 3(1):20–29. doi: 10.37729/jipm.v3i1.1042.
- Pohan, Elviza Nabilla, Arief Aulia Rahman, Irvan, dan Anggi Tri Dhani Hasibuan. 2025. “MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR MENGGUNAKAN MEDIA FLASHCARD STEM LIDI PADA SISWA KELAS V SD.” *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 4(2):119–23.
- Pou, Fuspawati, Rustam I. Husain, Andi Marshanawiah, Nur Sakinah Aries, dan Wiwy Triyanti Pulukadang. 2025. “PENGEMBANGAN MEDIA KOCIBANTAR PADA PEMAHAMAN KONSEP CIRI- CIRI BANGUN DATAR KELAS IV DI SD.” *SCIENCE: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA* 5(2):461–72. doi: 10.1201/9781032622408-13.
- Prima, Veronica, Damayanti Bandaso, dan Nyoto Harjono. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website ‘Geo Me Try’ untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9(7):610–23.
- Putri, Ida Ayu Made Ariska, dan Gusti Ngurah Agustika. 2022. “Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Etnomatematika dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Mimbar Ilmu* 27(2):279–91. doi: 10.23887/mi.v27i2.50699.
- Rahim, Fanny Rahmatina, Dea Stevani Suherman, dan Murtiani Murtiani. 2019. “Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0.” *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)* 3(2):133–41. doi:

10.24036/jep/vol3-iss2/367.

- Rahma, Fitriani, dan Rora Rizki Wandini. 2024. "Pengaruh Media Papan Berpaku Terhadap Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Islam Terpadu Syifaurrahmah." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 8(2):371–82.
- Rahman, Arief Aulia, Zul Amry, dan Edy Surya. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Sekolah Dasar." *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN IPA DAN MATEMATIKA 2023*.
- Ratnawati, Yulia Darniyanti, dan Neri Setiani. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 04 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir* 09(02):5992–6005.
- Sari, Mukti, Bagus Amirul Mukmin, dan Aji Setya Gaya Putra. 2025. "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5(2):562–72.
- Setiono, Panut, dan Intan Rami. 2017. "Kreativitas Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar." *JGPD: Jurnal Gentala Pendidikan Dasar* 2(2):219–36. doi: 10.22437/gentala.v2i2.6808.
- Suherman, Virra Septiani, Isrok'atun, dan Ani Nur Aeni. 2023. "Pengaruh Media PALINGBADA Terhadap Pemahaman Konsep Keliling Bangun Datar Di Kelas III Sekolah Dasar." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6(4):2067–77. doi: 10.31949/jee.v6i4.7607.
- Suryati, Ati, dan Rianti Cahyani. 2018. "Model Pembelajaran Cooperative Tipe Meaningful Instructional Design (MID) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematik Peserta Didik SMA." *UJMES* 03(01):160–68.
- Telaumbanua, Noni Asriyana, Delipiter Lase, dan Amurisi Ndraha. 2021. "Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala." *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1(1):10–

20. doi: 10.36588/hjim.v1i1.63.
- Unaenah, Een, Awal Septian Hadi, dan Rizky Akhmad Kausar. 2023. "ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR PADA MATERI BANGUN DATAR." *Jurnal Pendidikan: SEROJA* 2(4):1–9.
- Wardana, Ika, Tinggi Banggali, dan Halimah Husain. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achivement Division (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Avogadro SMA Negeri 2 Pangkajene (Studi pada Materi Asam Basa)." *Jurnal Chemica* 18(1):76–84.
- Wardani, Anna Setya, Farida Nursyahidah, Partiyah, dan Rasiman. 2024. "Desain Pembelajaran Bangun Datar pada Kelas I Berkonteks Makanan Tradisional Indonesia Berbantuan Media Smart Spinner Melalui Pendekatan PMRI." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(03):467–81.
- Warti, Elis. 2016. "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5(2):177–85. doi: 10.31980/mosharafa.v5i2.394.