

ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VISUAL MATEMATIKA DI KELAS I SEKOLAH DASAR KEISLAMAN CILACAP

Fathun Mubin Addina^{1✉}, Dewi Utami², Irvan Iswandi³

^{1,2}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Az-Zaytun Indonesia

E-mail: fathunmubinaddina1@gmail.com^{1✉}, dewi@iai-alzaytun.ac.id², irvan@iai-alzaytun.ac.id³

Abstrak

Kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran visual berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang inspiratif, menarik, dan kondusif, khususnya pada pembelajaran matematika di kelas awal sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan kreativitas guru serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika di kelas I SD Keislaman Cilacap. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus, dengan subjek kepala sekolah dan guru kelas I. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kreativitas guru tergolong baik, ditandai dengan kemampuan mengaitkan konsep matematika dengan konteks nyata, melibatkan siswa secara aktif, serta mengembangkan media visual dua dan tiga dimensi yang menarik dan mudah dipahami. Kendala yang dihadapi meliputi penyesuaian terhadap perubahan Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka serta belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain meningkatkan kompetensi profesional melalui pelatihan, memperluas referensi pembelajaran, serta mengembangkan media pembelajaran visual berbasis teknologi informasi.

Kata kunci: *kreativitas guru, media pembelajaran visual, matematika, sekolah dasar*

Abstract

Teacher creativity in utilizing visual learning media plays an important role in creating an inspiring, engaging, and conducive learning atmosphere, particularly in early-grade mathematics instruction at the elementary school level. This study aims to describe teachers' creative abilities and identify the obstacles they face in utilizing visual mathematics learning media in Grade I at SD Keislaman Cilacap. The research employed a qualitative approach with a case study design, involving the principal and the Grade I teacher as research subjects. Data were collected through observation and interviews and analyzed using data reduction, data display, and conclusion drawing techniques. The findings indicate that teachers' creativity is categorized as good, as reflected in their ability to relate mathematical concepts to real-life contexts, actively engage students, and develop two- and three-dimensional visual media that are attractive and easily understood. The obstacles identified include the transition from the 2013 Curriculum to the Merdeka Curriculum and the suboptimal integration of technology in the learning process. Efforts to address these challenges include enhancing professional competence through training, expanding learning resources, and developing information technology-based visual learning media.

Keywords: *teacher creativity, visual learning media, mathematics, elementary school*

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan nasional adalah mengoptimalkan potensi peserta didik agar menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Upaya mewujudkan tujuan tersebut memerlukan layanan pendidikan yang berkualitas melalui penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan bermakna. Dalam konteks ini, guru memegang peran sentral karena berinteraksi langsung dengan peserta didik serta menjadi teladan, motivator, dan inspirator dalam proses pendidikan (Wulandari, 2020). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menunjukkan profesionalisme dan kreativitas dalam menjalankan tugasnya.

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menghasilkan gagasan baru atau mengombinasikan berbagai ide sehingga melahirkan sesuatu yang orisinal dan bernilai. Kreativitas tidak hanya dilihat dari proses internal individu, tetapi juga dari penilaian terhadap kompetensi dan karya yang dihasilkan (Riyanti, 2019). Ciri-ciri kreativitas meliputi keterampilan berpikir lancar, fleksibilitas, elaborasi, dan kemampuan menghasilkan gagasan yang orisinal (Abdullah, 2016). Dalam konteks pendidikan, kreativitas guru menjadi faktor penting karena berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran dan perkembangan peserta didik. Guru yang kreatif mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan minat belajar, serta mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dan inovatif.

Secara umum, guru adalah pendidik yang mentransfer pengetahuan, nilai, dan keterampilan kepada siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah seperti di rumah, masjid, atau musala (Munirah, 2020). Dalam proses pembelajaran, guru memiliki berbagai peran, antara lain sebagai pendidik, pengajar, mediator atau sumber belajar, fasilitator, teladan, dan motivator (Maemunawati & Alif, 2020). Untuk menjalankan peran tersebut secara optimal, guru perlu memiliki kemampuan merancang strategi dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru kreatif ditandai dengan kemampuannya menghadirkan konsep pembelajaran yang relevan, melibatkan siswa secara aktif, merancang strategi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, beradaptasi dalam pelaksanaan pembelajaran, mengembangkan media yang menarik dan praktis, serta menghasilkan inovasi dalam proses belajar mengajar (Andhika & Wahyuni, 2020).

Salah satu wujud kreativitas guru dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk memperlancar proses penyampaian materi dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran (Alwi, 2017). Media pembelajaran visual secara khusus menampilkan materi melalui unsur penglihatan, sehingga peserta didik dapat memahami konsep secara lebih konkret. Prinsip penggunaan media pembelajaran antara lain bersifat multiguna, mudah diperoleh, ekonomis, aman bagi peserta didik, mampu merangsang imajinasi, serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak (Hasnida, 2014). Media visual dapat berupa

gambar diam, media grafis dua dimensi, model atau replika objek nyata, serta media realita yang memberikan pengalaman langsung (direct experience) kepada peserta didik (Hasnida, 2014). Berdasarkan penggunaannya, media visual dibedakan menjadi media yang diproyeksikan (projected visual) dan yang tidak diproyeksikan (non-projected visual).

Pemanfaatan media visual menjadi sangat penting dalam pembelajaran matematika di kelas rendah sekolah dasar. Pembelajaran matematika bertujuan mengembangkan pola pikir logis dan kemampuan memahami hubungan-hubungan matematis secara terstruktur (Syafri, 2016). Namun, karakteristik peserta didik kelas I yang masih berada pada tahap berpikir konkret menuntut penyajian materi secara sederhana, bertahap, dan berbasis pengalaman nyata. Oleh karena itu, penggunaan media visual dua dimensi maupun tiga dimensi sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti saat kegiatan magang di SD Keislaman Cilacap, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran visual dalam pembelajaran matematika belum sepenuhnya optimal. Beberapa guru masih menggunakan media secara monoton dan terbatas pada buku teks atau gambar di papan tulis, sehingga potensi kreativitas dalam merancang dan mengembangkan media belum tergali secara maksimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengkaji lebih mendalam bagaimana kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran visual, khususnya pada pembelajaran matematika kelas I, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*) untuk mendeskripsikan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika di kelas I SD Keislaman Cilacap. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama, sehingga kehadiran peneliti di lapangan menjadi penting dalam proses pengumpulan dan analisis data.

Subjek penelitian ditentukan secara purposif, yaitu kepala sekolah dan guru kelas I yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran matematika. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelas I melalui observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari dokumentasi yang relevan, seperti perangkat pembelajaran, catatan proses belajar mengajar, serta foto kegiatan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran matematika serta penggunaan media pembelajaran visual di kelas I. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi mengenai perencanaan, pelaksanaan, serta kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran visual. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan serta verifikasi kesimpulan. Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik guna memastikan konsistensi dan kredibilitas temuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kemampuan Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Matematika

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tahap pertama hingga ketiga, guru kelas I telah menunjukkan kemampuan kreativitas yang cukup baik dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika. Kreativitas tersebut tercermin dari kemampuan guru mengaitkan materi matematika dengan pengalaman konkret yang dijumpai siswa dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya pada materi penjumlahan, guru memberikan ilustrasi nyata seperti "3 pensil ditambah 5 pensil menjadi 8 pensil." Pendekatan kontekstual ini membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Wardanu et al. (2025) inovasi pembelajaran matematika melalui media visual mampu meningkatkan pemahaman konsep bilangan secara signifikan, terutama ketika media tersebut melibatkan gambar, foto, atau objek nyata yang berkaitan dengan kehidupan siswa.

Kemampuan guru dalam mengaitkan materi dengan pengalaman nyata sejalan dengan karakteristik guru kreatif yang mampu menciptakan pembelajaran bermakna dan kontekstual (Andhika & Wahyuni, 2020). Guru tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga menggunakan contoh konkret serta ilustrasi visual yang memperjelas konsep matematika.

Dalam proses pembelajaran, guru juga melibatkan siswa secara aktif. Guru meminta beberapa siswa untuk menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari menggunakan media visual. Pada materi bangun ruang, siswa mampu menyebutkan benda-benda di sekitar mereka yang berbentuk bangun ruang. Pada materi waktu, sebagian siswa mampu menjelaskan posisi jarum jam pada waktu tertentu, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan. Pola interaksi dua arah antara guru dan siswa meliputi tanya jawab dan pertukaran gagasan merupakan bentuk komunikasi yang saling memberi umpan balik. Interaksi ini membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif karena siswa ter dorong aktif berpartisipasi dalam diskusi (Maulidina et al., 2025).

Guru juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan melalui teknik bermain, seperti permainan tebak jawab yang berkaitan dengan materi matematika. Penggunaan media visual dua dimensi dan tiga dimensi dengan warna yang menarik membuat siswa lebih antusias dan tidak mudah bosan. Hal ini sesuai dengan pendapat Ubaidillah (2020) bahwa kreativitas guru sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mengikuti pembelajaran tanpa paksaan, semangat, antusias, dan nyaman dalam memahami materi.

Kemampuan improvisasi guru juga terlihat ketika mengaitkan peristiwa sehari-hari dengan materi pembelajaran, seperti menghubungkan pengalaman siswa ditinggal ibu ke pasar untuk menjelaskan konsep waktu. Kemampuan ini menunjukkan fleksibilitas berpikir

dan inovasi dalam menyampaikan materi. Guru yang kreatif tidak hanya mengikuti rencana pembelajaran yang kaku, tetapi juga mampu melakukan improvisasi dengan memanfaatkan pengalaman nyata siswa sebagai sumber belajar untuk memperkaya penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna (*Verbatim improvisational teaching research*) (Graue, 2015).

Dari sisi pengembangan media, guru telah mampu membuat media visual dari bahan sederhana seperti karton dan kardus. Pemilihan bahan tersebut sesuai dengan prinsip penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hasnida (2014), yaitu bahan mudah diperoleh, murah, tidak berbahaya, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Media bangun ruang berbentuk tiga dimensi membantu siswa memahami bentuk secara nyata dibandingkan hanya melihat gambar dalam buku teks.

Dalam tahap perencanaan, guru telah mempersiapkan modul ajar, strategi pembelajaran, asesmen, serta media visual yang akan digunakan. Pada tahap pelaksanaan, media visual terbukti mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa. Pada tahap evaluasi, guru melakukan refleksi terhadap kendala yang muncul, seperti kesulitan siswa memahami jarum menit pada jam. Sebagai tindak lanjut, guru menambahkan angka satuan menit pada media jam visual yang dibuat. Hal ini menunjukkan adanya sikap reflektif dan perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran. Praktik reflektif membantu guru mengidentifikasi kendala pembelajaran dan melakukan penyesuaian strategi atau media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Widodo & Allamnakhrah, 2022).

Selain itu, guru juga menggunakan berbagai sumber belajar seperti buku, internet, dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dirancang menarik. Pemanfaatan teknologi telah dilakukan dalam tahap perencanaan untuk mencari referensi dan inovasi media pembelajaran, meskipun penggunaannya dalam proses pembelajaran di kelas masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini sejalan dengan hasil kajian yang menyatakan bahwa guru sering memanfaatkan teknologi untuk mendukung perencanaan dan pengembangan materi, namun kualitas integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran masih memerlukan penguatan kompetensi pedagogik dan strategi implementasi yang tepat (Tondeur et al., 2022).

Secara keseluruhan, kemampuan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika dapat dikategorikan baik, karena guru mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, melibatkan siswa secara aktif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran secara berkelanjutan.

B. Kendala Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Matematika

Meskipun kreativitas guru tergolong baik, dalam pelaksanaannya terdapat beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah perubahan kurikulum dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Perubahan ini menuntut guru untuk memahami kembali capaian pembelajaran, menyesuaikan materi, serta mengembangkan metode dan media yang relevan dengan kurikulum baru. Proses adaptasi tersebut membutuhkan kesiapan mental dan kompetensi profesional yang memadai, sebagaimana ditegaskan bahwa implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru melakukan penyesuaian perangkat ajar dan strategi

pembelajaran secara fleksibel (Rahayu et al., 2022).

Kendala lain yang ditemukan adalah keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran visual. Meskipun fasilitas seperti proyektor dan laptop tersedia di sekolah, penggunaannya belum maksimal. Dalam beberapa kesempatan, guru masih menggunakan metode konvensional seperti menggambar ulang visual dari buku paket ke papan tulis. Apabila penggunaan media kurang inovatif, hal tersebut berpotensi menurunkan minat belajar siswa. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa meskipun infrastruktur teknologi tersedia di sekolah, kualitas integrasi teknologi dalam pembelajaran sering kali belum optimal dan memerlukan penguatan kompetensi pedagogik serta strategi implementasi yang tepat agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Tondeur et al., 2022).

Menurut Andhika & Wahyuni (2020), guru kreatif dituntut untuk mampu menghasilkan inovasi baru dalam pembelajaran, termasuk pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, kurang optimalnya penggunaan teknologi menjadi salah satu tantangan dalam pengembangan kreativitas guru.

Selain itu, pembuatan media pembelajaran visual membutuhkan waktu, tenaga, dan kreativitas tambahan. Apabila media yang digunakan belum mampu meningkatkan pemahaman siswa, guru harus melakukan revisi atau mengganti media tersebut. Kondisi ini menuntut guru untuk memiliki komitmen tinggi dan kesiapan mental dalam mengembangkan inovasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa implementasi inovasi pembelajaran dan pengembangan perangkat ajar dalam Kurikulum Merdeka memerlukan kesiapan profesional, waktu, serta komitmen guru untuk melakukan perbaikan berkelanjutan (Rahayu et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain mengikuti pelatihan atau diklat terkait kurikulum dan teknologi, melakukan diskusi atau berbagi pengalaman dengan guru lain, serta mencari referensi melalui internet dan media sosial. Upaya ini sejalan dengan tuntutan profesionalisme guru dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan teknologi. Pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan, komunitas belajar, serta pemanfaatan sumber digital merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan (Sari & Nugraha, 2023).

Dengan demikian, kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika bukan menjadi hambatan permanen, melainkan tantangan yang dapat diatasi melalui peningkatan kompetensi, pemanfaatan fasilitas secara optimal, serta pengembangan kreativitas secara berkelanjutan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika di kelas I SD Keislaman Cilacap tergolong baik. Guru telah mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif melalui penggunaan media visual dua dimensi dan tiga dimensi yang relevan dengan karakteristik siswa kelas awal. Pemanfaatan media tersebut tidak hanya membantu menjelaskan konsep

matematika secara konkret, tetapi juga digunakan sebagai sarana permainan edukatif yang mendorong motivasi, keterlibatan aktif, serta minat belajar siswa. Guru juga menunjukkan kemampuan mengaitkan media visual dengan materi yang diajarkan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Namun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala. Perubahan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka menuntut penyesuaian tujuan, materi, serta strategi pembelajaran, termasuk dalam pemilihan dan pengembangan media visual matematika. Selain itu, guru terkadang masih menggunakan media visual konvensional, seperti menyalin gambar dari buku paket ke papan tulis, yang berpotensi menurunkan minat belajar siswa apabila tidak dikembangkan secara lebih variatif. Mengingat pembelajaran matematika kelas I sangat bergantung pada penggunaan media konkret dan visual, maka optimalisasi media menjadi kebutuhan penting.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut antara lain dengan meningkatkan kesiapan profesional guru melalui pengembangan kompetensi di bidang teknologi informasi, memperluas referensi pembelajaran melalui berbagai sumber, serta melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat. Guru juga perlu meluangkan waktu untuk merencanakan dan mempersiapkan media, modul ajar, serta strategi pembelajaran sebelum proses pembelajaran berlangsung. Dukungan institusi melalui pelatihan dan diklat yang difasilitasi oleh kepala sekolah maupun pemerintah juga menjadi faktor penting dalam memperkuat kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran visual matematika.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 37-38.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Itqan*, Vol. 8, No.2, 148.
- Andhika, M. R., & Wahyuni, C. N. (2020). Kreativitas Guru dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di MIN 8 Aceh Barat. *Edu Science*, Vol. 7, No. 1, 30.
- Graue, E., Whyte, K., & Karabon, A. E. (2015). *The power of improvisational teaching*. DigitalCommons@UNO, University of Nebraska at Omaha. <https://digitalcommons.unomaha.edu/tedfacpub/96>
- Hasnida. (2014). *Media Pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta timur: Luxima Metro Media.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Serang: 3M Media Karya.
- Maulidina, N., Imamah, T. A., & Dewi, I. Y. M. (2025). Strategi guru melalui penggunaan media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 4 SDN Bangselok 1. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2), 217-230.
- Munirah. (2020). *Menjadi Guru Beretika dan Profesional*. Padang: Insan Cendekia Mandiri.

- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3237>
- Riyanti, B. P. (2019). *Kreativitas dan Inovasi di Tempat Kerja*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Sari, D., & Nugraha, M. (2023). Pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dan komunitas belajar dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Syafri, F. S. (2016). *Pembelajaran Matematika; Pendidikan Guru SD/MI*. Yogyakarta: Matematika.
- Tondeur, J., Petko, D., Christensen, R., & Drossel, K. (2022). Quality of technology integration in education: A systematic review. *Computers & Education Open*, 3, 100088. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100088>
- Ubaidillah, A. (2020). Kreativitas guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 15-34.
- Wardanu, A. A., Ardingtyas, N., Rahmadhani, E. P., & Hadi, F. R. (2025). Inovasi Pembelajaran Matematika Melalui Media Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bilangan Cacah kelas V SD: Mathematics Learning Innovation Through Visual Media to Improve Understanding of the Concept of Whole Numbers for Grade V Elementary School. *MIKHAYLA: Journal of Advanced Research*, 2(1), 89-95.
- Widodo, H., & Allamnakhrah, A. (2022). Reflective practice and teacher professional development. *Education Research International*. <https://www.hindawi.com/journals/edri/2022/>
- Wulandari, N. (2020). *Kreatifitas Guru dalam Memanfaatkan Media Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SDN 01 Randusongo Ngawi Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 (Skripsi)*. Ponorogo: Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.