

# Peningkatan Hasil Belajar Materi Diagram Gambar Menggunakan Media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) Kelas 1 Sekolah Dasar

**Dyvita Indah Amelia, Tri Wahyudianto, Farida Hariani**

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota  
Malang, Jawa Timur 65148  
dyvitaamelia@gmail.com

## **Abstract**

*Mathematics learning outcomes of class IA students at SDN Bandungrejosari 3 Malang are low, especially in the material for picture diagrams. Preliminary observations showed that the average student learning outcome was 42.1 and the percentage of KKTP achievement was only 25%. Therefore, there is need solution to overcome this problem. The solution that can be given is do lesson picture diagrams using PANDIGA media (picture diagrams boards). The purpose of this research is to improve the learning outcomes of class I using PANDIGA media. The model used in this study refers to the Kemmis & Taggart model which consists of four stages including planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were class IA students at SDN Bandungrejosari 3 Malang with a total of 28 students. Data collection techniques were obtained from observation and the results of evaluation questions. The results showed that there was an increase in learning outcomes in cycle I with an average score of 63.4 and an achievement of KKTP of 43%. These results increased to be more optimal in cycle II with an average value of 81.6 and KKTP achievement to 82%. This shows that PANDIGA media can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** learning outcomes, learning media, picture diagrams boards.

## **Abstrak**

Hasil belajar Matematika peserta didik kelas IA SDN Bandungrejosari 3 Malang masih rendah, khususnya pada materi diagram gambar. Pengamatan awal menunjukkan rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 42,1 dan persentase ketercapaian KKTP hanya sebesar 25%. Maka dari itu, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Solusi yang dapat diberikan yaitu melaksanakan penelitian tindakan kelas materi diagram gambar menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) di kelas I Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I Sekolah Dasar menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar). Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengacu pada model Kemmis & Taggart yang terdiri dari empat tahap diantaranya, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IA SDN Bnadungrejosari 3 Malang dengan jumlah 28 peserta didik. Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi dan hasil pengerjaan soal evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada siklus I dengan rata-rata nilai 63,4 dan ketercapaian KKTP sebesar 43%. Hasil ini meningkat menjadi lebih optimal pada siklus II dengan rata-rata nilai 81,6 dan ketercapaian KKTP menjadi 82%. Hal ini menunjukkan bahwa media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** hasil belajar, media pembelajaran, papan diagram gambar.

## **1. Pendahuluan**

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai informator, organisator, motivator, pembimbing atau pengarah, pencetus ide, fasilitator, dan evaluator. Peran guru tidak dapat dikesampingkan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana penuturan Wibowo & Farnisa (2018) bahwa belajar merupakan interaksi antara pendidik yang dalam hal ini adalah guru dengan peserta didik sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku.

Di sekolah guru merupakan salah satu faktor penentu utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Maka dari itu, guru harus mampu merancang proses pembelajaran yang sedemikian rupa agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan pembelajaran baik dari sisi guru maupun peserta didik. Bagi guru, hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai pedoman penilaian terhadap keberhasilan belajar dalam kegiatan membelajarkan peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik, hasil belajar merupakan informasi yang bermanfaat untuk mengetahui tingkat kemampuan atau keberhasilan belajarnya, apakah mengalami perubahan yang bersifat positif atau perubahan yang bersifat negatif dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dilakukan untuk memperoleh wawasan dan keterampilan dalam mempelajari ilmu pengetahuan. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang sangat penting untuk dipelajari pada semua jenjang pendidikan termasuk pada jenjang sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 bahwa memberikan pembelajaran Matematika sejak sekolah dasar dapat menjadikan peserta didik memiliki kecakapan untuk berpikir secara logika, mendalam, runtut, dan jeli (Yuniawatika, dkk., 2016). Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik mempunyai kecakapan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Selain itu, matematika juga sangat bermanfaat bagi peserta didik dalam meningkatkan daya nalar serta dapat langsung diaplikasikan di dalam kehidupan nyata sehari-hari maupun ketika mempelajari mata pelajaran lainnya. Maka dari itu, sebagaimana yang dikemukakan Siagian (dalam Lestari, 2013) kegiatan belajar mengajar khususnya dalam matematika perlu lebih diperhatikan lagi mengingat begitu penting matematika bagi peserta didik nantinya.

Berdasarkan kegiatan pengamatan awal yang telah dilakukan di kelas 1 SDN Bandungrejosari 3 Malang, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami Matematika materi diagram gambar. Hal tersebut terlihat dari analisis hasil pengerjaan evaluasi matematika, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai yang rendah atau di bawah KKTP. Peserta didik kelas 1 SDN Bandungrejosari 3 Malang berjumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Sebanyak 21 peserta didik nilai evaluasinya dalam kategori tidak tuntas. Hal tersebut menunjukkan bahwa 75% peserta didik kelas 1 SDN Bandungrejosari 3 Malang belum memahami materi Matematika dengan baik.

Pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas pembelajaran ketika pengamatan awal menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan memahami materi diagram gambar karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan pada saat melaksanakan pembelajaran. Peserta didik kesulitan memahami materi diagram gambar hanya dengan menggunakan media gambar. Media tersebut dirasa kurang tepat dan kurang menarik dalam memfasilitasi peserta didik mempelajari diagram gambar. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam belajar. Maka dari itu, guru perlu mempertimbangkan kembali pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar peserta didik mampu memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam membantu kegiatan belajar mengajar untuk mendorong pikiran, emosi, perhatian, dan kapasitas atau keterampilan individu dalam belajar sehingga dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif (Taofano, 2018). Salah satu media yang efektif digunakan untuk mempelajari materi diagram gambar yaitu menggunakan papan diagram gambar. Media papan diagram gambar merupakan salah satu media edukasi dalam bentuk visual (Yusan, 2020). Papan diagram gambar yang digunakan

untuk menjembatani peserta didik mempelajari materi diagram gambar dalam penelitian ini peneliti namakan "PANDIGA" atau singkatan dari Papan Diagram Gambar. "PANDIGA" memuat materi diagram gambar dengan menyajikan data yang diwakili oleh gambar.

Penelitian yang sudah pernah dilakukan oleh Suryani, dkk., (2018) dengan judul "Pengaruh Media Papan Diagram Batang pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pairs Share* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Data dan Diagram Kelas IV SDN 04 Loning" menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik yang menggunakan metode konvensional sebesar 63,74 sedangkan nilai rata-rata peserta didik yang menggunakan media papan diagram sebesar 81,6. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik yang menggunakan media papan diagram lebih baik dan melebihi KKTP dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang tidak menggunakan media papan diagram.

Berdasarkan uraian diatas, perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Penggunaan media "PANDIGA" (Papan Diagram Gambar) diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Diagram Gambar Menggunakan Media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar".

## **2. Metode**

Penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Diagram Gambar Menggunakan Media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) bagi peserta didik kelas I Sekolah Dasar" merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Model penelitian yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu mengacu pada model Kemmis & Mc Taggart (dalam Akbar, 2010). Model ini terdiri dari beberapa siklus yang saling berhubungan, dengan setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

### **2.1. Setting Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SDN Bandungrejosari 3 Malang yang beralamat di Jl. Janti Selatan No. 69, Bandungrejosari, Kecamatan Sukun, Kota Malang, Jawa Timur. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IA SDN Bandungrejosari 3 Malang tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah 28 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 yang berlangsung selama tiga bulan, tepatnya pada bulan Februari 2023 sampai Mei 2023. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika peserta didik kelas IA SDN Bandungrejosari 3 Malang pada materi diagram gambar melalui media PANDIGA (Papan Diagram Gambar).

### **2.2. Analisis Data Penelitian**

Analisis data penelitian dilaksanakan dengan cara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data mengenai hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan deskriptif kuantitatif yang dinyatakan dengan skor pencapaian peserta didik. Sedangkan data observasi pembelajaran menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) dianalisis melalui deskriptif kualitatif.

Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui soal evaluasi. Data ini bertujuan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar). Nilai hasil belajar peserta didik dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Peserta didik dapat dikatakan berhasil apabila nilai yang didapatkan mencapai indikator keberhasilan sesuai yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan individual pada pembelajaran Matematika adalah < 60. Nilai rata-rata kelas dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Rata - rata} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}}$$

Sedangkan persentase peserta didik yang tuntas KKTP dihitung dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas KKTP}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Hasil persentase dari perhitungan tersebut, selanjutnya ditentukan kriterianya yang diklasifikasikan dalam beberapa kategori seperti tabel di bawah ini.

**Tabel 1. Standar Kualitas Pencapaian Keberhasilan**

Persentase Keberhasilan	Nilai	Keterangan
85 - 100 %	85 - 100	Sangat baik
70 - 84 %	70 - 84	Baik
55 - 69 %	55 - 69	Cukup
40 - 54 %	40 - 54	Kurang
< 40 %	< 40	Sangat kurang

Sumber: Arikunto (2010)

### 2.3. Indikator Keberhasilan

Penelitian dikatakan berhasil apabila telah terjadi peningkatan hasil belajar dan mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Indikator keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 2. Indikator Keberhasilan**

Variabel	Indikator	Kondisi Awal	Target Akhir
Hasil belajar	Rata-rata nilai	42,1	80
	Persentase jumlah peserta didik yang mencapai KKTP	25%	75%

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa kriteria keberhasilan hasil belajar yang hendak dicapai adalah rata-rata nilai yang diperoleh sebesar 80 dan persentase ketuntasan mencapai 75%. Siklus akan berhenti apabila hasil belajar sudah mencapai kriteria keberhasilan yang hendak dicapai.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil

##### 3.1.1. Siklus I

Penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 April 2023 dan 6 April 2023. Tahapan pada tindakan siklus I terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan persiapan pada hal-hal yang diperlukan pada siklus I, diantaranya: 1) menyusun modul ajar, 2) menyiapkan bahan ajar, 3) membuat media pembelajaran PANDIGA (Papan Diagram Gambar), 4) menyusun soal evaluasi, dan 5) menyiapkan asesmen. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru menggunakan media PANDIGA untuk memudahkan menyampaikan materi pada peserta didik. Guru mendemonstrasikan materi diagram gambar menggunakan media PANDIGA. Peserta didik mencermati dan mengamati penyampaian materi melalui media PANDIGA. Diakhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan.

Tahap berikutnya yaitu pengamatan. Hasil pengerjaan soal evaluasi siklus I kemudian dihitung. Berikut merupakan rincian hasil belajar peserta didik siklus I.

**Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I**

No.	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai tertinggi	87,5
2.	Nilai terendah	37,5
3.	Rata-rata	63,4
4.	Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP	12
5.	Jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKTP	16
6.	Persentase ketercapaian KKTP	43%

Hasil belajar peserta didik yang dipaparkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa 12 peserta didik mencapai KKTP dengan persentase 43% dan 16 peserta didik tidak mencapai KKTP dengan persentase 57%. Hasil ini belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian.

Tahap keempat yaitu refleksi. Persentase peserta didik yang mencapai KKTP pada siklus I hanya sebesar 43%. Hal ini dikarenakan media pembelajaran PANDIGA (Papan Diagram Gambar) kurang interaktif. Peserta didik hanya dapat mengamati atau mencermati media tersebut tanpa ada interaksi. Bahan yang digunakan untuk membuat media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) juga kurang kokoh dan mudah patah. Kekurangan yang terdapat pada siklus I kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus II. Siklus II, media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) yang digunakan dalam pembelajaran diperbaiki lagi agar bisa lebih interaktif dari sisi kegunaan dan kokoh dari sisi ketahanan. Selain itu, media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) didesain dengan tampilan yang lebih menarik lagi agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil akhir siklus I belum mencapai indikator keberhasilan, maka peneliti berlanjut melakukan siklus II. Segala kekurangan pada pelaksanaan siklus I ini digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

##### 3.1.2. Siklus II

Penelitian pada siklus II dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 10 April 2023 dan 11 April 2023. Tahapan pada tindakan siklus II terdiri dari empat

tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, dilakukan persiapan pada hal-hal yang diperlukan pada siklus II, diantaranya: 1) menyusun modul ajar, 2) menyiapkan bahan ajar, 3) membuat media pembelajaran PANDIGA (Papan Diagram Gambar), 4) menyusun soal evaluasi, dan 5) menyiapkan asesmen. Tahap kedua yaitu pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL). Kegiatan pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru menggunakan media PANDIGA yang telah diperbaiki sesuai refleksi siklus I. Guru mendemonstrasikan penggunaan media PANDIGA kepada peserta didik. Kemudian, peserta didik bergantian maju secara berkelompok untuk menggunakan media PANDIGA. Peserta didik menyusun data menjadi diagram gambar menggunakan media PANDIGA. Diakhir pembelajaran, peserta didik mengerjakan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah diajarkan pada siklus II.

Tahap berikutnya yaitu pengamatan. Hasil pengerjaan soal evaluasi siklus II kemudian dihitung. Berikut merupakan rincian hasil belajar peserta didik siklus II.

**Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

No.	Pencapaian	Hasil
1.	Nilai tertinggi	100
2.	Nilai terendah	50
3.	Rata-rata	81,6
4.	Jumlah peserta didik yang mencapai KKTP	23
5.	Jumlah peserta didik yang tidak mencapai KKTP	5
6.	Persentase ketercapaian KKTP	82%

Berdasarkan tabel 4, hasil belajar peserta didik pada siklus II menunjukkan bahwa 23 peserta didik mencapai KKTP dengan persentase 82% dan 5 peserta didik tidak mencapai KKTP dengan persentase 18%. Hasil ini belum mampu mencapai indikator keberhasilan yang hendak dicapai dalam penelitian.

Tahap terakhir yaitu refleksi. Tindakan pada siklus II menerapkan penggunaan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) yang telah diperbaiki dari siklus I yaitu menjadi lebih interaktif dan menarik. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan dengan persentase peserta didik yang lulus KKTP yaitu 82%. Hasil belajar pada siklus ini telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga penelitian ini dinyatakan berakhir.

Berikut merupakan data perbandingan hasil belajar peserta didik pada kondisi awal, siklus I, dan siklus II.

**Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II**

Variabel	Indikator Penelitian	Kondisi Awal	Siklus I		Siklus II	
			Target	Capaian	Target	Capaian
Hasil belajar	Rata-rata nilai	42,1	80	63,4	80	81,6
	Persentase Ketercapaian	25%	75%	43%	75%	82%
	KKTP (61)					

### 3.2. Pembahasan

Hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Susanto, 2013). Pada penelitian ini hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif yang dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi peserta

didik pada setiap siklus pembelajaran. Apabila hasil evaluasi sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka penelitian dapat dihentikan. Namun, apabila hasil evaluasi belum mencapai indikator keberhasilan, maka penelitian tetap dilanjutkan. Ketidakberhasilan yang terjadi pada setiap siklus perlu dilakukan evaluasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan efektif sesuai dengan yang diharapkan.

Dari data siklus I, pembelajaran yang dilakukan menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Nilai rata-rata kelas hasil belajar pada kondisi awal sebesar 42,1 dan persentase peserta didik yang mencapai KKTP yaitu hanya 25%, kemudian meningkat pada siklus I dengan nilai rata-rata kelas yaitu 63,4 dan persentase peserta didik yang mencapai KKTP sebesar 43%. Siklus I mengalami peningkatan karena peserta didik memahami materi diagram gambar menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) yang dapat dilihat langsung secara visual. Hal ini sesuai dengan penuturan Selamet (2020) bahwa media pembelajaran visual yang nyata mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, penggunaan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) belum mampu memberikan hasil yang maksimal dikarenakan masih terdapat kekurangan-kekurangan yang perlu diperbaiki.

Pada siklus II, pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) yang telah diperbaiki. Hasil belajar pada siklus II mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata kelas 81,6 dan persentase peserta didik yang mencapai KKTP meningkat menjadi 82%. Peningkatan hasil belajar ini dikarenakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) yang digunakan pada siklus II sudah diperbaiki menjadi lebih interaktif dan menarik. Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media PANDIGA. Peserta didik dapat menyusun langsung data menjadi diagram gambar pada media PANDIGA sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Nataliya (2015) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran menjadikan pembelajaran tidak hanya mendengarkan penjelasan guru saja, namun peserta didik dapat mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan langsung atau berinteraksi dengan media sehingga memudahkan untuk belajar. Selain itu, media PANDIGA ini juga memiliki tampilan yang lebih menarik.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran Matematika materi diagram gambar. Hal ini ditunjukkan dari rata-rata hasil belajar kondisi awal 42,1 dan persentase ketercapaian KKTP sebesar 25% yang kemudian mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar pada siklus I yaitu 63,4 dan persentase ketercapaian KKTP 43%. Penelitian ini terus dilanjutkan pada siklus II hingga mampu melampaui indikator keberhasilan dengan rata-rata hasil belajar 81,6 dan persentase ketercapaian KKTP sebesar 82%. Tingkat keberhasilan tindakan pembelajaran menggunakan media PANDIGA (Papan Diagram Gambar) pada kondisi akhir termasuk dalam kategori baik.

## Daftar Rujukan

- Akbar, S. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cipta Media Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah, dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Lestari, I. 2013. Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *FORMATIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. 3(2).
- Nataliya, P. 2015. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional *Congklak* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*. 3(2).
- Selamet, I. K. 2020. Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*. 7(2).
- Suryani, A., Siswanto, J., & Purnamasari, V. 2018. Pengaruh Media Papan Diagram Gambar pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pairs Share* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Data dan Diagram Kelas IV SDN 04 Loning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA)*.
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Kencana.
- Wibowo, I. S. & Rafnisa, R. 2018. Hubungan Peran Guru dalam Proses Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*. 3(2): 181-202.
- Yuniawatika, Yuspriyati, D. N., Sani, I., & Febriyanti. 2016. Perkembangan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) di LPTK Bandung Raya. *Mosharafa Jurnal Pendidikan Matematika*. 5(3). 235-246.
- Yusan, L. Y. 2020. *Monograf: Pictogram sebagai Media Edukasi (Pasien Diabetes Melitus Tipe 2)*. Surabaya: Hang Tuah University Press.