



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Papan Diagram Materi Penyajian Data Matematika Kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun

Wiwit Widiawati ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Setyaningsih, SDN 04 Klegen

✉ wiwitwidiawati@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun pada materi penyajian data melalui penggunaan media papan diagram. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 12 peserta didik kelas V. Instrumen pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes tertulis, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari prasiklus hingga siklus II. Pada tahap prasiklus, ketuntasan belajar hanya mencapai 25 % atau 3 dari 12 siswa yang tuntas. Setelah tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 67% atau 8 siswa yang tuntas. Kemudian pada siklus II, ketuntasan belajar mencapai 83% atau 10 siswa yang tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram mampu membantu peserta didik memahami materi penyajian data secara visual dan konkret, sehingga meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar matematika. Dengan demikian, media papan diagram efektif digunakan sebagai alternatif strategi pembelajaran dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar

Kata kunci : Hasil Belajar, Penyajian Data, Media Papan Diagram



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini bertujuan untuk membentuk karakter, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa (Abd Rahman, 2022). Tujuan utama pendidikan adalah membentuk manusia yang berkarakter, cerdas, dan terampil dalam menghadapi tantangan kehidupan (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Dalam praktiknya, pendidikan di Indonesia masih mengalami berbagai permasalahan yang kompleks, salah satunya adalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa kurang diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Selama ini proses pembelajaran di kelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa dalam menghafal informasi. Siswa dipaksa untuk mengingat berbagai informasi tanpa dituntut memahami informasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdampak negatif pada hasil belajar siswa (Sofi Febrilia, 2023).

Hasil belajar merupakan capaian akhir yang menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan kemampuan siswa setelah pembelajaran. Hasil belajar digunakan sebagai tolok ukur untuk mengetahui kemampuan peserta didik yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Hasil belajar juga menjadi bukti seseorang telah mengalami proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu, serta menunjukkan perkembangan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor (Ramadhan, 2021).

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, analitis, dan sistematis. Mata pelajaran ini juga melatih kemampuan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari serta memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Karena itu, matematika diajarkan sejak dini di sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir dan keterampilan dasar yang penting di masa depan (Siti, 2018).

Namun dalam kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah dasar seringkali dianggap sulit oleh siswa. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh faktor internal, seperti kurangnya motivasi belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar yang tidak variatif dan minimnya penggunaan media pembelajaran. Penyampaian materi yang terlalu abstrak tanpa bantuan media yang konkret juga membuat siswa kesulitan memahami konsep matematika (Anggraeni, 2020).

Siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori Piaget. Oleh karena itu, mereka lebih mudah memahami materi melalui benda nyata atau media konkret daripada penjelasan verbal yang abstrak. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang menuntut pemahaman terhadap data dan visualisasi informasi adalah materi penyajian data. Dalam materi ini, siswa diperkenalkan pada cara menyusun dan menyajikan data dalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, dan diagram lainnya. Penyajian data sangat penting karena mengembangkan keterampilan siswa dalam membaca, mengolah, dan menafsirkan informasi numerik dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, materi penyajian data seringkali masih disampaikan secara konvensional dengan menggunakan gambar statis di buku teks, tanpa melibatkan siswa dalam aktivitas manipulatif atau eksploratif. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar penyajian data. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan interaktif untuk membantu siswa memahami konsep penyajian data secara menyeluruh.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa secara terencana, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam belajar (Ninik, 2020). Salah satu media pembelajaran

yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi penyajian data, adalah media papan diagram. Media ini bersifat visual dan manipulatif, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam menyusun dan menafsirkan data dalam bentuk diagram secara konkret.

Hasil penelitian Unikama (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kelas dari 61,60 pada pra-siklus menjadi 68,03 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 75,00 pada siklus II.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Sebanyak 65 % siswa belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama pada materi penyajian data. Cara guru dalam menyampaikan materi masih bersifat abstrak, kurang melibatkan media pembelajaran yang menarik, serta dominasi metode ceramah dalam proses pembelajaran. Kondisi ini membuat siswa pasif, cepat bosan, dan kurang memahami konsep yang diajarkan.

Selain itu siswa juga kurang dilibatkan dalam kegiatan mencari data secara mandiri sehingga mereka kesulitan dalam memahami makna data yang disajikan serta tidak memiliki pengalaman langsung dalam proses pengumpulan, pengelolaan, dan interpretasi data. Akibatnya, siswa tidak hanya mengalami kesulitan dalam menyajikan data, tetapi juga dalam menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah disusun. Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran yang bersifat aktif, kontekstual, dan melibatkan media konkret untuk membangun pemahaman konsep yang lebih bermakna pada materi penyajian data.

Penerapan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media papan diagram memberikan peluang bagi siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan yang melibatkan manipulasi objek nyata. Selain itu, media ini mendukung pembelajaran berbasis pendekatan visual, yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika (Sukardi, 2019). Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses menyusun dan menafsirkan data, diharapkan mereka dapat lebih memahami makna penyajian data dalam kehidupan sehari-hari. Melalui kegiatan eksploratif dengan media papan diagram, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis sejak dini. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian menggunakan media papan diagram pada materi penyajian data di kelas V SDN 04 Klegen untuk meningkatkan hasil belajar siswa

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil belajar siswa di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun dalam memahami penyajian data dalam bentuk diagram garis dan diagram batang menggunakan media papan diagram. Model PTK yang digunakan mengacu pada desain Kurt Lewin yang terdiri atas empat tahapan, yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observing), dan refleksi (reflecting), yang dilakukan secara siklikal.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun semester genap Tahun Ajaran 2024/2025 yang berjumlah 12 orang, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Pemilihan subjek ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kendala dalam memahami materi penyajian data serta minimnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Adapun objek dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dalam memahami materi penyajian data melalui penerapan media papan diagram.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 selama 3 minggu. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan kajian dokumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan media papan diagram; tes hasil belajar berupa soal-soal yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan pada setiap siklus untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa; pedoman wawancara dan catatan lapangan yang digunakan untuk menggali tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran; serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerja siswa yang mendukung data kualitatif. Selain itu, kajian dokumen dilakukan terhadap Modul Ajar, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan arsip asesmen sebelumnya sebagai bahan rujukan dalam merancang tindakan pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil tes dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan belajar siswa. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pembelajaran serta peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa selama pelaksanaan tindakan. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar peserta didik, baik secara individu maupun klasikal. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila $\geq 75\%$ siswa berhasil memperoleh nilai di atas KKM (70) dan adanya peningkatan nilai rata – rata siswa serta terdapat peningkatan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media papan diagram.

HASIL PENELITIAN

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tiga kali pertemuan yang meliputi tahap pra-siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun, didapatkan hasil berikut ini.

Hasil Pra-Siklus

Hasil pra-siklus sebelum tindakan kelas dilaksanakan menunjukkan kondisi awal dan permasalahan yang ditemukan di kelas V pada pembelajaran Matematika materi Penyajian Data. Melalui kegiatan wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi tentang penyajian data serta belum menggunakan media konkret dalam mengajar, dan dari hasil kegiatan observasi terlihat masih banyak peserta didik yang kurang aktif, antusias, kurang Interaktif dan mudah merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran serta diperoleh pemahaman Penyajian Data peserta didik dari hasil belajar yang menunjukkan bahwa sebanyak 65 % siswa belum mencapai KKM. Adapun hasil belajar pada asesmen formatif dapat dilihat di Tabel 1 berikut.

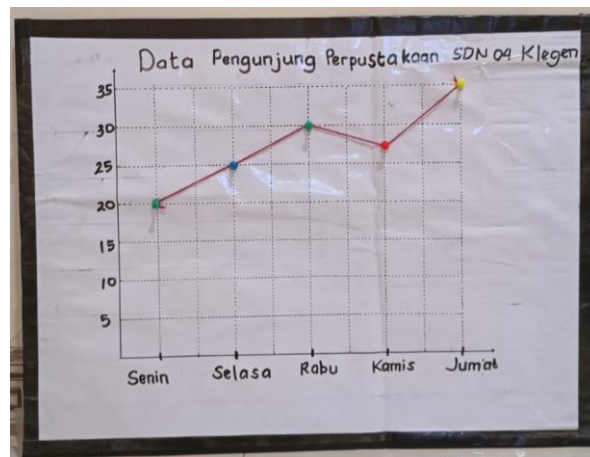
TABEL 1. Analisis hasil belajar pra-siklus

Ketuntasan Belajar Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Rata - rata
Tuntas	3	25 %	55
Belum Tuntas	9	75 %	
Jumlah	12	100%	

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis belajar pada tahap pra-siklus menunjukkan bahwa dari 12 siswa, hanya 3 orang (75 %) yang mencapai ketuntasan, sementara 9 siswa lainnya (25%) belum mencapai ketuntasan. Selain itu nilai rata – rata peserta didik hanya mencapai nilai 55. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi Penyajian Data pada mata pelajaran Matematika masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan pelaksanaan tindakan kelas untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 Februari 2025. Pada siklus ini, peneliti merancang pembelajaran dengan menggunakan media papan diagram sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tentang penyajian data, khususnya topik diagram garis. Pembelajaran diawali dengan apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, dilanjutkan dengan penjelasan materi menggunakan media papan diagram secara interaktif. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan membuat diagram garis, membaca dan menafsirkan data yang disediakan. Peserta didik juga diminta untuk melakukan presentasi dan menunjukkan hasil diskusi kelompoknya menggunakan media papan diagram.



GAMBAR 1. Media papan diagram untuk materi diagram garis

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk menilai keaktifan, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik dalam kelompok. Terlihat adanya peningkatan partisipasi dan antusiasme belajar dibandingkan saat pra-siklus. Media papan diagram yang bersifat visual dan konkret membantu peserta didik lebih mudah memahami konsep penyajian data. Setelah pembelajaran, peneliti melakukan refleksi untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar guna menentukan perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.

TABEL 2. Analisis hasil belajar siklus I

Ketuntasan Belajar Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Rata - rata
Tuntas	8	67 %	70, 83
Belum Tuntas	4	33 %	
Jumlah	12	100%	

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data di Siklus I, dari total 12 siswa diketahui sebanyak 8 siswa (67%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 4 siswa (33%) belum mencapai ketuntasan. Nilai rata – rata peserta didik juga mengalami peningkatan menjadi 70, 83. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi penyajian data dibandingkan dengan tahap pra-siklus. Penerapan media papan diagram dalam pembelajaran mulai menunjukkan efektivitasnya dalam membantu peserta didik memahami konsep, meskipun masih diperlukan penyempurnaan strategi pembelajaran pada siklus selanjutnya untuk mencapai ketuntasan secara menyeluruh.

Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 20 Februari 2025 dengan melakukan perbaikan terhadap rancangan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Pada siklus II, pembelajaran dilanjutkan dengan materi penyajian data pada topik diagram batang. Untuk mendukung pemahaman peserta didik, media pembelajaran dimodifikasi menjadi papan diagram berbasis permainan lego yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, peserta didik juga dilibatkan secara aktif dalam proses pengumpulan data dengan cara mencari data sendiri dari lingkungan sekitar atau berdasarkan hasil pengamatan langsung. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih keterampilan berpikir kritis, kemampuan membaca data, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang bermakna. Proses pembelajaran tetap dilaksanakan secara berkelompok, di mana peserta didik menyusun diagram batang menggunakan lego sesuai data yang telah dikumpulkan, kemudian mempresentasikan hasilnya di depan kelas.



GAMBAR 2. *Penggunaan media papan diagram berbasis permainan lego pada materi diagram batang.*

Selama proses pembelajaran, peneliti melakukan observasi terhadap keaktifan, kerjasama, dan antusiasme peserta didik. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik terlihat lebih bersemangat dan antusias dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Mereka aktif berdiskusi dalam kelompok, saling bekerjasama menyusun diagram batang, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi saat mencari dan mengolah data. Aktivitas permainan dalam bentuk lego membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa tidak mudah bosan dan lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Tabel 3 berikut ini merupakan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari siklus II

TABEL 3. Analisis hasil belajar siklus II

Ketuntasan Belajar Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik	Persentase	Rata – rata
Tuntas	10	83 %	82,5
Belum Tuntas	2	17 %	
Jumlah	12	100%	

Berdasarkan hasil belajar peserta didik pada materi penyajian data di Siklus II, dari total 12 peserta didik diketahui sebanyak 10 peserta didik (83%) telah mencapai ketuntasan, sedangkan 2 peserta didik (17%) belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram berbasis permainan lego memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta didik dalam menyusun dan membaca diagram batang. Dibandingkan dengan hasil pada siklus I, terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 16% dan nilai rata – rata siswa juga meningkat menjadi 82,5 yang menandakan bahwa modifikasi media dan pelibatan aktif peserta didik dalam pengumpulan serta penyajian data berhasil meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Berdasarkan hasil tersebut maka penelitian ini telah memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari Gambar 2 berikut ini.

**GAMBAR 3.** Diagram peningkatan hasil belajar siswa

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran penyajian data menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui kegiatan mengumpulkan data sendiri, menyusun diagram garis dan diagram batang secara konkret, serta menyajikannya di depan kelas, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Hal ini juga memperkuat keterampilan berpikir kritis dan logis siswa dalam memahami konsep penyajian data yang sebelumnya dianggap abstrak. Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Hasil ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran Matematika pada topik penyajian data.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menunjukkan hasil bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi Penyajian Data di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun melalui penggunaan media papan diagram. Jumlah peserta didik yang mencapai keuntasan belajar meningkat dari pra-siklus sebesar 25% menjadi 67% pada siklus I dan mencapai 83% pada siklus II. Nilai rata – rata peserta didik juga mengalami peningkatan dari 55 pada pra-siklus menjadi 70,83 pada siklus I dan 82,5 pada siklus II.

Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret papan diagram sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep abstrak matematika. Sejalan dengan hasil penelitian Apriliyanti, Susanti, dan Fauzi (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi matematika. Mereka menggunakan media berupa papan grafik dalam penelitiannya. Hasilnya nilai rata – rata siswa meningkat dari 63 menjadi 82.

Penerapan model pembelajaran yang bersifat kooperatif dan berbasis aktivitas kelompok juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini, siswa dilibatkan dalam kegiatan menyusun diagram secara berkelompok dan menyajikan hasilnya, dapat memberikan kesempatan untuk saling belajar dan memperkuat pemahaman melalui diskusi dan presentasi. Selain itu pada siklus II, pembelajaran dimodifikasi menggunakan permainan lego dalam menyusun diagram batang juga memberikan pengaruh yang signifikan. Suasana belajar menjadi menyenangkan dan meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo dan Yunita (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran Matematika mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara signifikan. Karena aktivitas bermain mampu memberikan stimulus emosional dan positif dan memicu rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran.

Keterlibatan siswa dalam mengumpulkan data secara mandiri dari lingkungan sekitar juga merupakan penerapan dari *experiential learning* seperti yang dikemukakan oleh Kolb (1984). Pembelajaran berbasis pengalaman memungkinkan siswa untuk membangun pengetahuan dari aktivitas langsung yang dapat memberikan makna secara mendalam terhadap apa yang mereka pelajari, sehingga pembelajaran. Sehingga keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data dalam penelitian ini didukung oleh beberapa faktor, yaitu 1) penggunaan media kongkret yang sesuai dengan perkembangan peserta didik sekolah dasar, 2) pengkondisian suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, 3) keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran, 4) implementasi pendekatan pembelajaran berbasis kelompok dan pengalaman nyata.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan media papan diagram terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun pada mata pelajaran Matematika materi Penyajian Data . Media papan diagram dan dipadukan dengan melibatkan siswa dalam proses pencarian data secara mandiri mampu meningkatkan relevansi, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa setelah diterapkannya media papan diagram pada materi penyajian data di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus di kelas V SDN 04 Klegen Kota Madiun, dapat disimpulkan

bahwa penggunaan media papan diagram terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik pada materi penyajian data. Pada tahap prasiklus, persentase ketuntasan belajar hanya mencapai 25 % dengan sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca dan menafsirkan data. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 67%, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi. Perbaikan pembelajaran pada siklus II menghasilkan peningkatan lebih lanjut, dengan ketuntasan belajar mencapai 83%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media papan diagram mampu membantu peserta didik memahami konsep penyajian data secara lebih visual dan konkret, sehingga meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar mereka. Dengan demikian, penggunaan media papan diagram layak dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada topik penyajian data.

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, dkk. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Jurnal: Al Urwatul Wutsqa, 2(1), 1-8.
- Anggraeni, Silvia Tri, Sri Muryaningsih, & Asih Ernawati. (2020). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. Jurnal Riset Pendidikan Dasar. 1(1), 25 – 27.
- Apriliyanti, D., Susanti, R., & Fauzi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 123–134
- Febrilia, Sofi, V. Teguh Suharto, & Fita Maula. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Penyajian Data Menggunakan Model Problem Based Learning berbantuan Media Papan Diagram (Padi) Pada Siswa Kelas V Sdn 03 Madiun Lor Kota Madiun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1855-1864.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Prentice-Hall.
- Maqdis, Nabila N., Andi D.R.T., & Rahmawati. (2024). Penerapan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV. *Jurnal Lempu*, 1 (2), 199-203.
- Ninik. (2020). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Prasetyo, E., & Yunita, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 50–59
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Sholehah, Siti Hidayatus, Diana Endah Handayani, & Singgih Adhi Prasetyo. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 23(3), 237 – 244.

- Sukardi. (2019). *Strategi Pembelajaran Matematika Berbasis Visual untuk Sekolah Dasar*. Malang: UMM Press.
- Universitas Kanjuruhan Malang (Unikama). (2023). *Penggunaan Media Papan Diagram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Laporan Penelitian Tindakan Kelas, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Unikama.
- Yuza, Ramadhan Putra & Reinita.(2021).Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai. 5(2), 4181-4188.