



Penerapan Media Visual Berbasis Papan Diagram Gambar (Padiga) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas II

Hani Matul Fauziah^{1*}, Masrurotul Mahmudah¹, Hanif Amrulloh¹ 

¹ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia
hanimatulf@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 12-Jun-2025

Revised: 20-Jun-2025

Accepted: 25-Jun-2025

Kata Kunci

Matematika;
PADIGA;
pemahaman konsep;
siswa kelas II.

Keywords

*conceptual understanding;
mathematics;
PADIGA;
Second-grade students;
Visual media.*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penggunaan media visual yang berbasis Papan Diagram Gambar (PADIGA) dalam proses belajar matematika serta pengaruhnya terhadap pemahaman konsep siswa kelas II SD. Latar belakang dari studi ini adalah minimnya penguasaan siswa terhadap konsep matematika yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media yang konkret dan visual yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak di sekolah dasar. Metode yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas II dan guru di SDIT Adz-Dzikro Walisongo di Lampung Utara. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penerapan PADIGA dapat membantu meningkatkan pengertian siswa tentang konsep matematika, terutama pada materi penyajian dan pemrosesan data sederhana. Siswa tampak lebih terlibat, bersemangat, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan penggunaan media ini meliputi dukungan dari kepala sekolah, pelatihan untuk guru, serta kreativitas guru dalam membuat media visual. Meskipun demikian, terdapat juga beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas, waktu untuk menyiapkan media, dan jumlah media visual yang masih tergolong sedikit. Secara keseluruhan, media PADIGA dinilai efektif dan pantas digunakan sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika di kelas rendah.

Abstract This study aims to describe the use of visual media based on the Picture Diagram Board (PADIGA) in mathematics learning and its impact on the conceptual understanding of second-grade elementary school students. The background of this research lies in students' limited mastery of abstract mathematical concepts, which calls for concrete and visual media suited to the cognitive development stage of young learners. A qualitative descriptive method was employed, with data collected through observation, interviews, and documentation. The research subjects were second-grade students and teachers at SDIT Adz-Dzikro Walisongo in Lampung Utara. The findings indicate that implementing PADIGA helps improve students' understanding of mathematical concepts, especially in topics related to data presentation and processing. Students appeared more engaged, enthusiastic, and better able to grasp the material. Contributing factors to the success of this media include support from the school principal, teacher training, and teachers' creativity in developing visual aids. However, challenges such as limited facilities, time constraints in preparing media, and the scarcity of appropriate visual materials were also noted. Overall, PADIGA is considered effective and appropriate as an instructional tool to enhance the quality of mathematics learning in lower elementary grades.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. Pendahuluan

Bagi banyak siswa sekolah dasar, pelajaran matematika kerap kali terasa sulit dan membingungkan. Hal ini bukan karena mereka tidak mampu, melainkan karena cara penyampaian materi sering kali masih bersifat abstrak dan kurang menyentuh dunia nyata yang mereka kenal. Padahal, pada usia ini, anak-anak lebih mudah memahami sesuatu yang bisa mereka lihat, pegang, dan mainkan. Mereka belajar paling baik ketika terlibat secara langsung dengan benda-benda konkret yang memberi makna pada konsep yang diajarkan. Guru tentu memiliki peran penting dalam menjembatani antara konsep matematika yang abstrak dengan cara belajar anak yang masih konkret. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang visual dan menarik, yang tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa secara aktif. Media seperti ini membuat pembelajaran terasa lebih dekat, menyenangkan, dan tidak menakutkan. Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, dikembangkanlah sebuah media pembelajaran yang disebut PADIGA (Papan Diagram Gambar). Media ini dirancang khusus untuk membantu siswa memahami konsep matematika melalui gambar dan diagram yang bisa dipindah-pindahkan di atas papan. Dengan PADIGA, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga bisa langsung mencoba, mengelompokkan, dan menghubungkan berbagai informasi visual yang ada di depan mereka. Aktivitas ini mendorong mereka berpikir lebih logis, memahami hubungan antar konsep, dan belajar dengan cara yang sesuai dengan perkembangan kognitif mereka.

Melalui penelitian ini, penulis ingin melihat sejauh mana PADIGA dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II sekolah dasar. Harapannya, media ini tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga menjadi jembatan yang membuat matematika terasa lebih dekat, nyata, dan menyenangkan bagi anak-anak (Hadijah, Nur, and Siregar 2023). Belajar merupakan proses yang kompleks dan berlangsung sepanjang hayat, di mana individu mengalami perubahan perilaku sebagai hasil dari peningkatan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Proses ini dipengaruhi oleh berbagai faktor lingkungan, termasuk interaksi dengan guru, teman sebaya, bahan ajar, dan fasilitas pendukung lainnya (Melinda Safitri, n.d.). Belajar bukanlah aktivitas yang berdiri sendiri antara guru dan siswa. Di balik proses itu, ada banyak unsur lain yang ikut berperan menciptakan suasana belajar yang mendukung. Mulai dari petugas perpustakaan yang membantu menyediakan bahan bacaan, kepala sekolah yang mengarahkan kebijakan sekolah, hingga buku, modul, dan selebaran yang menjadi sumber informasi bagi siswa. Tak kalah penting, hadirnya media seperti video, radio, atau komputer, bisa membuat pembelajaran jadi lebih menarik dan mudah dipahami. Semua unsur ini saling berinteraksi, membentuk sebuah lingkungan belajar yang hidup, dinamis, dan saling mendukung di sinilah pembelajaran menjadi lebih dari sekadar kegiatan di dalam kelas (Micke Oktavia. (2021), n.d.)

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terus mendorong lahirnya berbagai pembaruan, termasuk dalam cara kita mengajar dan belajar. Di tengah perubahan ini, guru memegang peranan penting. Mereka diharapkan mampu memanfaatkan berbagai alat dan fasilitas yang tersedia di sekolah, termasuk teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Penggunaan alat-alat ini bukan sekadar mengikuti tren, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif, aman, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat turut membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru, yang menjadi tokoh sentral dalam proses belajar mengajar, tidak lagi cukup hanya menguasai materi pelajaran. Mereka juga dituntut untuk kreatif dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa. Kemampuan ini menjadi sangat penting, terutama ketika media yang dibutuhkan belum tersedia secara langsung. Untuk itu, pelatihan dan pendampingan dalam merancang media pembelajaran

interaktif menjadi langkah yang tepat untuk mendukung guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.(Nugraha, D. A., n.d.). Di tengah pesatnya perkembangan teknologi informasi, cara orang mencari dan mendapatkan informasi pun ikut berubah. Dulu, kita mengandalkan surat kabar, radio, atau televisi untuk mengetahui berita dan wawasan baru. Kini, dengan hadirnya internet, informasi bisa diakses kapan saja dan di mana saja hanya lewat genggaman tangan. Perubahan ini tentu berdampak besar, termasuk di dunia pendidikan. Guru dan siswa kini dituntut untuk lebih akrab dengan teknologi, memanfaatkan berbagai sumber digital sebagai bagian dari proses belajar (Purnasari 2022) menyoroti hal ini dengan menekankan pentingnya penggunaan model pembelajaran e-learning agar kualitas pembelajaran bisa terus meningkat dan tetap relevan di tengah perkembangan zaman.

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran bukan hanya alat bantu, tapi juga bisa menjadi pemantik semangat siswa. Media yang menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu, membuat siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran, dan bahkan membangun suasana belajar yang menyenangkan. Lebih dari itu, media juga bisa memberi efek positif secara emosional siswa jadi lebih percaya diri, lebih fokus, dan merasa nyaman saat belajar. Terutama di awal pembelajaran, penggunaan media yang tepat bisa membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa (Series 2018). Media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar di kelas. Sebagai sumber belajar, media tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga memperkaya pengalaman dan pengetahuan siswa. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, guru bisa menyajikan pelajaran secara lebih menarik dan bermakna, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Saat ini, perkembangan media pembelajaran berlangsung sangat pesat. Dari yang awalnya sederhana dan mengandalkan peran manusia sepenuhnya, kini media telah berkembang menjadi lebih kompleks dengan dukungan teknologi. Semua kemajuan ini tentu bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Hal ini sangat relevan khususnya dalam pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar, di mana siswa kelas II masih berada pada tahap berpikir konkret. Mereka membutuhkan bantuan visual dan alat peraga untuk memahami konsep-konsep abstrak, seperti yang sering ditemui dalam pelajaran Matematika. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung hal tersebut adalah Papan Diagram Gambar (PADIGA).

PADIGA dirancang untuk membantu siswa memahami konsep matematika dasar melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Dengan media ini, siswa tidak hanya mendengar atau membaca penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat secara langsung representasi visual dari konsep yang diajarkan. Hal ini tentunya membuat proses belajar menjadi lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk dapat memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media yang sesuai tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, tetapi juga mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Dalam penelitian ini akan dilakukan Penerapan Media Visual Berbasis Papan Diagram Gambar (PADIGA) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas II (studi kasus SDIT ADZ-DZIKRO WALISONGO).

2. Metode

Studi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang dipilih karena dianggap paling sesuai untuk menjawab isu yang diteliti. Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang proses pelaksanaan media pembelajaran visual, terutama Papan Diagram Gambar (PADIGA),

dalam konteks pengajaran matematika di kelas II Sekolah Dasar. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat secara langsung menggunakan media PADIGA selama pembelajaran, serta mengamati keterlibatan dan reaksi siswa terhadap pemanfaatan media tersebut.

SDIT Adz-Dzikro merupakan salah satu lembaga pendidikan dasar yang berada di bawah naungan Yayasan Pendidikan Islam PP. Walisongo. Sekolah ini berlokasi di Lampung Utara, dan menyelenggarakan pembelajaran dengan pendekatan terpadu berbasis nilai-nilai Islam. Dalam aktivitas pendidikannya, SDIT Adz-Dzikro senantiasa berupaya untuk mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didiknya.

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi pengalaman peneliti dalam memanfaatkan media, serta memahami interaksi dan respons siswa selama kegiatan berlangsung. Tempat dan Objek Penelitian Penelitian dilakukan di SDIT Adz-Dzikro, dengan subjek penelitian meliputi guru kelas II yang membantu memantau kegiatan pembelajaran dan siswa kelas II yang terlibat langsung dalam penerapan media PADIGA. Pemilihan tempat ini dilakukan secara sengaja, dengan pertimbangan bahwa sekolah ini dianggap memiliki kesiapan dan potensi untuk mendukung penerapan media pembelajaran berbasis visual seperti PADIGA. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Ketiga metode ini digunakan secara terpadu untuk mendapatkan gambaran yang utuh mengenai penerapan media PADIGA dalam pembelajaran matematika.

1. **Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, khususnya saat peneliti menggunakan media PADIGA. Melalui observasi ini, peneliti mencermati siswa dalam memahami media PADIGA, bagaimana interaksi terjadi di dalam kelas, serta sejauh mana siswa terlibat aktif dan menunjukkan respons terhadap kegiatan belajar.

2. **Wawancara**

Wawancara dilaksanakan dengan guru kelas II serta sejumlah siswa. Wawancara memiliki sifat semi-terstruktur, yang memungkinkan peneliti untuk menggali informasi dengan fleksibel namun tetap terfokus. Lewat wawancara ini, peneliti dapat menangkap sudut pandang dan pengalaman pribadi dari para informan mengenai pemanfaatan media PADIGA.

3. **Dokumentasi**

Dokumentasi dimanfaatkan untuk menambah informasi dari observasi dan wawancara. Peneliti menghimpun beragam bukti visual seperti gambar aktivitas pembelajaran, hasil karya siswa, serta catatan lapangan. Dokumentasi ini berperan sebagai pelengkap dan penguat hasil penelitian lapangan.

Data yang telah diperoleh dianalisis secara kualitatif melalui tahap:

- a) Reduksi data, yaitu mengelompokkan dan merampingkan data yang terkait dengan fokus penelitian
- b) Penyampaian informasi, dalam format naratif deskriptif dan visual (gambar, catatan aktivitas)
- c) Penarikan konklusi, yaitu menyusun temuan berdasarkan pola-pola yang terlihat dari data. Analisis dilakukan secara berkelanjutan selama dan setelah pengumpulan data, sehingga hasil yang didapat benar-benar mencerminkan situasi aktual di lapangan.

Untuk memastikan validitas temuan, peneliti menggunakan teknik triangulasi, yakni dengan membandingkan hasil dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui pendekatan ini, data yang diperoleh menjadi lebih sah dan bisa dipertanggung jawabkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Media Visual Papan Diagram Gambar

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang harus diajarkan di setiap jenjang pendidikan, termasuk di kelas II sekolah dasar. Namun, pada usia ini, siswa masih berada dalam tahap berpikir konkret, sehingga mereka cenderung kesulitan memahami konsep matematika yang bersifat abstrak jika hanya dijelaskan secara verbal. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai untuk membantu menjembatani pemahaman siswa terhadap materi (Nofriyanti, Roza, and Desmariyani 2024)

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media visual, seperti Papan Diagram Gambar (PADIGA). Media ini dirancang secara khusus untuk menyajikan informasi matematika dalam bentuk gambar yang menarik dan mudah dikenali oleh siswa. Melalui PADIGA, guru dapat menyampaikan materi seperti pengumpulan dan penyajian data sederhana dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif

Penggunaan PADIGA dalam pembelajaran matematika di kelas II terbukti membantu siswa lebih mudah menangkap isi pelajaran. Selain membuat pembelajaran terasa lebih hidup, media ini juga memicu rasa ingin tahu siswa, meningkatkan partisipasi mereka selama proses belajar, dan menciptakan suasana kelas yang lebih aktif.



Gambar 1. Media Papan Diagram Gambar

Di akhir pembelajaran, Peneliti dapat melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana siswa memahami materi yang telah disampaikan melalui media tersebut. Dengan

demikian, PADIGA tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai media yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Adapun tahapan penerapan media pembelajaran visual adalah:

Media Visual atau Media Gambar Diam

1. Membuat dan penentuan media (media gambar diam)
2. Mempelajari bahan/materi yang akan disampaikan.
3. Menyiapkan segala peralatan atau media yang akan digunakan, sehingga pada saatnya tidak terburu-buru sehingga penyampaian dapat dilakukan dengan baik. Sebaiknya media gambar ditempatkan dibagian depan dan dapat dilihat dengan jelas oleh siswa yang duduk dibaris paling belakang. Selain itu juga dengan variasi yang menarik minat siswa.
4. Menjelaskan kepada siswa tujuan yang akan dicapai.
5. Menyiapkan peserta didik kemudian menjelaskan kepada peserta didik apa yang harus mereka lakukan pada saat pembelajaran.
6. Setelah persiapan selesai, baru memulai pembelajaran
7. Menjelaskan setiap bagian-bagian dari media visual papan diagram gambar, dalam penggunaan media papan diagram gambar peneliti menjelaskan setiap bagian-bagian
8. Gambar bisa berbentuk buah, bunga, benda dll. Dengan memahami bahwa setiap benda atau buah dapat mewakili, puluhan, ratusan bahkan ribuan, siswa juga dapat belajar penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian.
9. Setelah penyampaian materi selesai, peneliti bersama siswa bersama-sama mengulas kembali materi yang telah dipelajari bersama kemudian menyimpulkan pembelajaran.

Peran peneliti dalam penggunaan media visual pada pembelajaran sangat mempengaruhi tingkat penalaran serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran

Penerapan Media Visual Papan Diagram Gambar

Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap fokus pada materi dapat membuat proses pembelajaran secara maksimal.



Gambar 2. siswa maju untuk mengerjakan quiz pada pembelajaran papan diagram gambar

Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Media Visual Papan Diagram Gambar dalam Pembelajaran Matematika

Faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat guru dalam penerapan media visual pada pembelajaran Matematika kelas II SDIT-Adzikro Walisongo Lampung Utara, peneliti memperoleh data dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa, guru, serta kepala sekolah. Temuan ini mengungkapkan adanya sejumlah aspek yang memengaruhi efektivitas penggunaan media visual dalam proses pembelajaran.

Faktor pendukung yang dirasakan guru cukup signifikan, antara lain adanya dukungan penuh dari pihak sekolah. Hal ini tercermin dari dorongan aktif dari kepala sekolah untuk mengikut sertakan guru dalam pelatihan atau workshop yang berkaitan dengan media pembelajaran. Dukungan ini memberikan ruang bagi guru untuk mengembangkan kreativitas dalam menciptakan dan menerapkan media visual yang efektif di kelas.

Sementara itu, faktor penghambat yang paling sering dihadapi guru adalah keterbatasan waktu dalam menyiapkan media visual yang sesuai dan menarik untuk pembelajaran Matematika, kurang nya fasilitas yang memadai untuk meningkatkan kualitas sekolah, serta kurang nya buku-buku bacaan atau audio visual. Kegiatan pembelajaran yang padat seringkali membuat guru kesulitan meluangkan waktu khusus untuk merancang media secara maksimal.

Dengan memperhatikan kedua aspek ini, penting bagi sekolah untuk tidak hanya menyediakan sarana, tetapi juga memberi ruang waktu dan dukungan berkelanjutan agar guru dapat terus mengembangkan media visual secara optimal.(Safitri 2020)

Berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data terkait faktor-faktor yang memengaruhi kreativitas guru dalam menggunakan media visual pada pembelajaran Matematika di SDIT ADZ-Dzikro Walisongo Lampung Utara, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat tiga faktor yang mendukung dan tiga faktor yang menjadi hambatan dalam proses tersebut.

Adapun tiga faktor pendukung yang berhasil diidentifikasi dalam penerapan media visual oleh guru pada pembelajaran Matematika di sekolah tersebut, antara lain adalah sebagai berikut:

Yang menjadi factor pendukung

1. Dukungan dari pihak sekolah terutama kepala sekolah yang berkaitan dengan media audio visual.
2. Guru di ikut sertakan dalam pelatihan maupun workshop mengenai media pembelajaran.
3. Keaktifan guru-guru SDIT Adz-Dzikro Walisongo Lampung Utara dalam mengikuti pelatihan-pelatihan terkait media pembelajaran.

Adapun yang menjadi factor penghambat Media pembelajaran Matematika di SDIT adz-Dzikro adalah

1. Kurangnya fasilitas yang memadai
2. Perlunya penambahan secara kuantitas serta pembaharuan terkait alat pendukung media pembelajaran khususnya media visual
3. Ketersediaan waktu dalam menyediakan media visual

Berdasarkan hasil pengumpulan data mengenai persepsi siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual di kelas II SDIT Adz-Dzikro, peneliti menyimpulkan

bahwa secara umum siswa memberikan tanggapan yang cukup positif. Mereka mengaku merasa lebih senang dan antusias saat peneliti menyampaikan materi menggunakan media visual. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan dan respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut pengakuan para siswa, pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan ketika disertai dengan media visual terutama pada mata pelajaran Matematika yang membahas tentang Papan Diagram Gambar (PADIGA). Mereka juga menyebutkan bahwa variasi dalam metode pembelajaran seperti menonton video pembelajaran melalui proyektor, bermain permainan edukatif, serta menyanyi bersama membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan.

Selain itu, beberapa siswa juga menyampaikan harapannya agar penggunaan media visual bisa terus dilanjutkan. Bahkan, mereka berharap kegiatan belajar dapat sesekali dilakukan di luar kelas agar suasananya lebih segar dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

“Belajarnya jadi lebih asyik, tidak buat ngantuk, apalagi bisa main sambil belajar. Gambarnya lucu dan gampang dimengerti.” Siswa lainnya menambahkan bahwa mereka tidak cepat bosan dan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan melalui media visual seperti PADIGA”.

Berdasarkan hasil dari evaluasi peneliti dalam menggunakan media visual pada pembelajaran Matematika di kelas II SDIT Adz-Dzikro, terlihat bahwa peneliti mampu memanfaatkan media secara kreatif untuk mendukung proses belajar siswa. Salah satu bentuk kreativitas tersebut tampak ketika peneliti menampilkan gambar-gambar pendukung sebagai alat bantu visual, lalu mengaitkannya dengan penjelasan materi yang terdapat dalam buku pelajaran.



Gambar3 . Hasil Quiz Materi Memahami Diagram Gambar

Untuk membantu siswa mengasah kemampuan kognitif mereka, peneliti juga memberikan tugas-tugas ringan namun bermakna, seperti membuat kelompok yang terdiri dari 2 orang kemudian mendengarkan peneliti membacakan soal/perintah untuk mengerjakan, kemudian maju ke depan untuk menjawab Papan Diagram Gambar yang sudah di sediakan oleh peneliti. Meskipun aktivitas yang diberikan tampak sederhana dan tidak membebani siswa, namun pendekatan ini cukup efektif dalam membantu mereka memahami isi materi dengan baik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di kelas II SDIT Adz-dzikro, peneliti menemukan berbagai bentuk kreativitas guru dalam menggunakan media visual pada pembelajaran Matematika. Terlihat bahwa guru tidak hanya mengandalkan media yang

sudah tersedia, tetapi juga menghadirkan ide-ide baru yang menarik untuk menyampaikan materi secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu bentuk kreativitas tersebut ditunjukkan melalui penggunaan gambar-gambar melalui aplikasi canva dimana peneliti dapat bebas menuangkan ide dan kreatifitas nya di aplikasi tersebut. Media ini dimanfaatkan secara langsung saat menjelaskan konsep-konsep dalam pelajaran Matematika yang membahas Papan diagram gambar. Selain itu, peneliti juga menyajikan gambar-gambar yang menarik agar siswa dapat mengerti apa tujuan, maksud dari materi serta pengembangan media tersebut.

Kegiatan pengamatan ini secara khusus dilakukan di kelas II SDIT Adz-Dzikro, dengan fokus pada bagaimana peneliti dapat menerapkan media visual dalam proses pembelajaran Matematika dengan tema Memahami Diagram Gambar.

4. Kesimpulan

Penerapan media visual papan diagram gambar dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada topik penyajian dan pengolahan data sederhana. Media visual PADIGA dapat menyajikan pengalaman abstraksi-perkembangan dalam bentuk konkret dan menyenangkan sehingga mempermudah siswa yang masih pada tahap berpikir operasional konkrit. Respon siswa terhadap media PADIGA sangat positif. Mereka terlihat bersemangat, aktif terlibat dalam kegiatan, dan lebih mudah mencerna materi yang diajarkan. Mereka menyambut baik kegiatan ini dan merasa bahwa belajar jadi lebih seru, tidak monoton, dan lebih bermakna. Dukungan penuh dari kepala sekolah, keikutsertaan guru dalam pelatihan media pembelajaran, serta ide-ide kreatif guru dalam memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva untuk membuat media. Daya cipta guru dan evaluasi berkala adalah kunci utama dalam mengembangkan dan meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvard University Press.
- Dale, E. (1969). *Audio-visual methods in teaching* (3rd ed.). New York: Dryden Press.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hadijah, Siti, Lailatun Nur, and Kamalia Siregar. 2023. "Penerapan Media Pembelajaran Visual Papan Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 105365 Lubuk Bayas" 2 (1): 1–19.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Kemp, J. E., Morrison, G. R., & Ross, S. M. (1998). *Designing effective instruction* (2nd ed.). New Jersey: Merrill.
- Melinda Safitri. n.d. "Peningkatan Peran Rumah Baca Sebagai Sumber Belajar Masyarakat Pesisir Di Dusun Polong Desa Bungaiya Kabupaten Kepulauan Selayar."

<https://123dok.com/document/z3d0m2md-peningkatan-belajar-masyarakat-pesisir-bungaiya-kabupaten-kepulauan-selayar.html>.

- Micke Oktavia. (2021). n.d. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa". *Skripsi*, IAIN Bengkulu.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nofriyanti, Yelva, Desmawati Roza, and Evi Desmariansi. 2024. "Peran Media Terhadap Pembelajaran Matematika Anak Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7 (3): 32614–21. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.13825>.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono. (2018). n.d. "No TitlePelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan AutoPlay Media Studio Bagi Guru-Guru SDN Merjosari 1". *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 182–187."
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman.
- Purnasari, Pebria Dheni. 2022. "Journal of Educational Learning and Innovation" 2 (2): 227–39. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2>.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safitri, Apriani. 2020. "Penggunaan Media Gambar." *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20 (1): 24–36.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1990). *Making instructional design decisions*. Columbus, OH: Merrill
- Series, Conference. 2018. "Contextual Approach Using VBA Learning Media to Improve Students' Mathematical Displacement and Disposition Ability Contextual Approach Using VBA Learning Media to Improve Students". *Mathematical Displacement and Disposition Ability*," 0–10.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational psychology: Theory and practice* (9th ed.). Boston: Pearson.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.