

PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 4 TERHADAP MATERI PIKTOGRAM MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF

Oleh:

Puji Nurdianti¹

Octarina Hidayatus Sholikhah²

Universitas PGRI Madiun

Alamat: JL. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur (63118).

Korespondensi Penulis: pujinurdianti98@gmail.com

Abstract. This study explores the impact of using interactive visual media on the understanding of pictogram material among fourth-grade students at SDN 04 Madiun Lor. Education plays a crucial role in influencing social, political, and cultural aspects, contributing to societal development. Quality education should not only prepare students for careers but also help them face everyday challenges. Mathematics, as one of the subjects in elementary school, serves as an important foundation for developing logical thinking skills. This research employs a qualitative approach with classroom action research (CAR) to identify and address issues in the learning process. The subjects of the study consisted of 26 students, with data collected through observations, interviews, and documentation. The results indicate that in the first cycle, only 50% of students achieved mastery in understanding pictogram material, while in the second cycle, this figure increased to 88%. The use of interactive visual media, such as that offered by the Canva platform, proved effective in enhancing student engagement and understanding. Therefore, it can be concluded that interactive visual media has a positive impact on fourth-grade students' comprehension of pictogram material, significantly improving

PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 4 TERHADAP MATERI PIKTOGRAM MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF

their learning outcomes. This study emphasizes the importance of using innovative learning media to achieve better educational goals.

Keywords: *Pictograms, Interactive Visual Media, Learning.*

Abstrak. Penelitian ini mengeksplorasi pengaruh penggunaan media visual interaktif terhadap pemahaman materi piktogram di kalangan peserta didik kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Pendidikan memiliki peran penting dalam memengaruhi aspek sosial, politik, dan budaya, serta berkontribusi pada pembangunan masyarakat. Pendidikan yang berkualitas seharusnya tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk karir, tetapi juga membantu mereka menghadapi masalah sehari-hari. Matematika merupakan salah satu pelajaran di sekolah dasar, berperan sebagai dasar yang penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Subjek penelitian terdiri dari 26 peserta didik, dan data diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pada siklus I, hanya 50% peserta didik yang mencapai ketuntasan dalam pemahaman materi piktogram, sementara pada siklus II, angka tersebut meningkat menjadi 88%. Penggunaan media visual interaktif, seperti yang ditawarkan oleh platform Canva, terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media visual interaktif memiliki dampak positif terhadap pemahaman peserta didik kelas IV mengenai materi piktogram, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan. Penelitian ini menyarankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

Kata Kunci: Piktogram, Media Visual Interaktif, Pembelajaran.

LATAR BELAKANG

Pendidikan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek sosial, politik, dan budaya, yang semuanya sangat penting dalam menentukan arah dan masa depan suatu masyarakat. Diharapkan bahwa pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga memiliki potensi untuk berkontribusi pada kemajuan atau kemunduran proses pembangunan di berbagai bidang. Pendidikan yang

berkualitas seharusnya tidak hanya berfokus pada persiapan peserta didik untuk karir atau jabatan di masa depan, tetapi juga memberikan pemahaman tentang bagaimana pendidikan dapat membantu mereka dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah sehari-hari, serta menerapkannya dalam berbagai situasi yang mungkin mereka temui dalam kehidupan (Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S., 2024).

Peran pendidik sangat penting dalam konteks ini, di mana mereka berfungsi sebagai fasilitator yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik selama proses belajar (Juna Irawana, 2020). Dengan demikian, pendidikan harus menjadi prioritas utama, terutama di tingkat sekolah dasar. Di sinilah peserta didik diajarkan tiga keterampilan dasar yang esensial: membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan-keterampilan ini merupakan fondasi yang sangat penting bagi perkembangan akademik dan sosial mereka di masa depan, serta akan mempengaruhi kemampuan mereka untuk berkontribusi secara positif kepada masyarakat.

Matematika adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, dengan tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan menghitung peserta didik. Sebagai sebuah bidang ilmu, matematika memainkan peran yang sangat penting dalam membentuk pola pikir peserta didik dan juga menjadi dasar bagi perkembangan teknologi, baik saat ini maupun di masa depan. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir logis mereka, yang memungkinkan mereka untuk berpikir dengan lebih terstruktur dan sistematis (Sugiyanto & Wicaksono, 2020). Pendidikan matematika di sekolah dasar berfungsi sebagai fondasi yang krusial untuk memperdalam pemahaman konsep-konsep matematika dan pengetahuan yang dapat mempengaruhi jenjang pendidikan selanjutnya (Nurhaswinda, N., 2024).

Pemahaman konsep matematika didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk memahami, menyerap, menguasai, dan menerapkan konsep-konsep tersebut dalam proses pembelajaran (Resty, Z. N., & Kusuma, H., 2024). Namun, saat ini banyak peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi matematika yang diajarkan di kelas. Salah satu penyebabnya adalah ketergantungan mereka pada buku ajar saja, tanpa memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Dalam konteks ini, Canva menjadi salah satu platform desain grafis yang sangat populer, yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai jenis presentasi, poster, dan media interaktif lainnya. Dengan memanfaatkan Canva, diharapkan peserta didik dapat

PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 4 TERHADAP MATERI PIKTOGRAM MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF

lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memahami materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan efektif (Hanifah, S. S., 2023). Penggunaan media seperti ini diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menguasai konsep-konsep matematika yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti ingin memberikan solusi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas 4 terhadap materi piktogram melalui penggunaan media visual interaktif. Media visual interaktif dapat dibuat menggunakan canva yang dapat diakses melalui web maupun aplikasi baik dari handphone maupun laptop. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai jenis desain grafis, termasuk presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, dan banyak lagi (Wulandari, T., Mudinillah, A., 2022). Dengan demikian, diharapkan melalui penggunaan media visual interaktif yang digunakan dalam menyampaikan materi piktogram di kelas 4, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV mengenai materi piktogram yang diajarkan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas untuk menggambarkan penggunaan media visual interaktif dalam upaya meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV mengenai materi piktogram. Penelitian tindakan kelas (PTK), yang juga disebut sebagai *classroom action research* (CAR), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang muncul di dalam lingkungan kelas (Adnan, G., & Latief, M. A., 2020). Salah satu masalah utama yang sering ditemui dalam PTK adalah hasil belajar peserta didik yang tidak memuaskan serta rendahnya motivasi untuk belajar. Hal ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, serta kondisi kelas yang tidak mendukung proses belajar mengajar.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut, tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah mengembangkan strategi inovatif yang dapat membantu mengatasi

masalah yang ada di kelas, serta meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar peserta didik. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDN 04 Madiun Lor, yang terdiri dari 26 orang. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, termasuk observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam analisis data, peneliti mengikuti empat komponen utama, yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, peneliti juga menerapkan metode triangulasi untuk memastikan bahwa analisis data yang dilakukan adalah akurat dan dapat dipercaya, dengan demikian hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang menyeluruh dan mendalam mengenai efektivitas penggunaan media visual interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi piktogram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan prasiklus untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik tentang materi piktogram dan untuk mengetahui persentase keberhasilan peserta didik dalam pemahaman yang berkaitan dengan materi piktogram di kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Hasil yang diperoleh peneliti dari prasiklus peserta didik kelas IV di SDN 04 Madiun Lor menunjukkan bahwa dari 26 siswa, rata-rata nilai yang didapatkan adalah 67 dari 100, dengan KKM 75. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep materi analisis data, terutama submateri piktogram. Berdasarkan penelitian tersebut, peneliti melaksanakan tindakan siklus untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik mengenai materi piktogram dengan memanfaatkan media visual interaktif, sehingga dapat mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap konsep tersebut.

Setelah melaksanakan tindakan kelas selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari satu pertemuan dengan durasi dua jam pelajaran, terbukti bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 04 Madiun Lor mengenai materi piktogram. Berikut ini akan dijelaskan hasil peningkatan pemahaman peserta didik melalui penggunaan media visual interaktif dalam pembelajaran matematika tentang materi piktogram di kelas IV SDN 04 Madiun Lor yang ditampilkan pada table.

Tabel 1. Rekapitulasi Presentase Hasil Belajar Peserta Didik

No	Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
		Peserta Didik	Presentase	Peserta Didik	Presentase

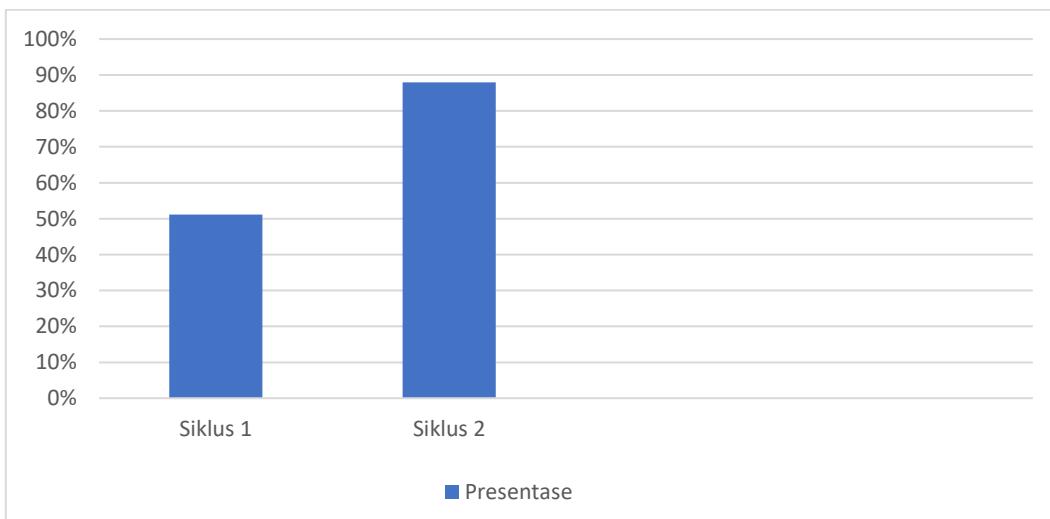
PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 4 TERHADAP MATERI PIKTOGRAM MELALUI PENGGUNAAN MEDIA VISUAL INTERAKTIF

1.	Tuntas	13	50%	23	88%
2.	Belum Tuntas	13	50%	3	12%

Tabel 1 menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan Tindakan siklus 1, terdapat 13 peserta didik atau 50% yang mencapai ketuntasan dalam pembelajaran materi piktogram, sementara 13 peserta didik lainnya atau 50% belum tuntas. Di sisi lain, setelah tindakan pada siklus 2, jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 23 orang atau 88%, sementara yang belum tuntas berkurang menjadi 3 peserta didik atau 12%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami materi piktogram, dari awalnya 50% menjadi 88%.

Peningkatan pemahaman peserta didik kelas IV SDN 04 Madiun Lor terhadap materi piktogram, yang diperoleh melalui penggunaan media visual interaktif, dapat dijelaskan dan diilustrasikan dalam berbagai cara. Media visual interaktif telah terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mengaitkan informasi secara lebih jelas dan menarik. Berikut ini adalah gambaran yang lebih rinci mengenai bagaimana peningkatan pemahaman ini terjadi dan bagaimana media tersebut berkontribusi dalam proses pembelajaran.

Grafik 1. Hasil Belajar Seluruh Tindakan



Berdasarkan grafik hasil belajar dari siklus 1 hingga siklus 2, terlihat bahwa penggunaan media visual interaktif berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi piktogram di kelas IV SDN 04 Madiun Lor. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Teguh Budianto (2021), yang menunjukkan bahwa

kemampuan pemecahan masalah peserta didik meningkat baik pada siklus I maupun siklus II dibandingkan dengan kondisi awal. Perubahan ini menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran, yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam menyelesaikan masalah, dapat memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman mereka tentang materi piktogram.

Penggunaan media visual interaktif sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, karena melalui media tersebut, peserta didik dapat mengakses berbagai data melalui gambar-gambar yang bervariasi (Nurdiana, A., Rukmi, A. S., & Nuraini, A. I. (2024). Pada siklus I, kegiatan penyajian data materi piktogram hanya menggunakan metode ceramah dan mengandalkan buku ajar, yang mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi karena minimnya referensi gambar atau soal yang disajikan. Namun, pada siklus II penyajian data mengenai materi piktogram dilakukan dengan menggunakan media visual interaktif dan hasilnya menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan, yaitu mencapai 88%. Oleh karena itu, penyajian data materi piktogram dengan media visual interaktif sangat penting, dan sebaiknya melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media visual interaktif memiliki dampak terhadap kemampuan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 04 Madiun Lor. Peningkatan hasil belajar peserta didik terlihat dari data yang disajikan dalam tabel dan grafik. Pada siklus I, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 72 dari 26 peserta didik, di mana 13 peserta dinyatakan tuntas dan 13 lainnya tidak tuntas. Di akhir siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi 88 dari 26 peserta didik, dengan 23 peserta dinyatakan tuntas dalam materi piktogram dan 3 peserta tidak tuntas. Dari segi persentase, terjadi peningkatan hasil belajar dari 50% menjadi 88%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas IV di SDN 04 Madiun Lor tentang materi piktogram.

DAFTAR REFERENSI

Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Erhaka Utama.

**PENINGKATAN PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 4
TERHADAP MATERI PIKTOGRAM MELALUI PENGGUNAAN
MEDIA VISUAL INTERAKTIF**

- Budianto, U. T. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Motivasi Siswa. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 338-344.
- Hanifah, S. S. (2023). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Materi Analisis Data. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1749-1758.
- Irawana, T. J., & Taufina, T. (2020). Penggunaan Metode Problem Solving untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Penilaian Pendidikan Kewarganegaraan Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 434-442.
- Ni'mah, R. N. A., & Muryaningsih, S. (2024). Penerapan Model PBL Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penyajian Data Melalui Media Interaktif Canva Kelas IV SD Negeri 2 Banjarsari Wetan Banyumas. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 4(2), 230-242.
- Nurdiana, A., Rukmi, A. S., & Nuraini, A. I. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kemampuan Penyajian Data Melalui Media DABAR (Dadu Bergambar) Bagi Peserta Didik Kelas V SDN Lidah Wetan IV Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 7759-7768.
- Nurhaswinda, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Model Pembelajaran Experiential Learning Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *el-Ibtidaiyah: Journal of Primary Education*, 7(1), 86-92.
- Resty, Z. N., & Kusuma, H. (2024). Problem Based Learning: Upaya Peningkatan Pemahaman Pengolahan Data Piktogram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 6833-6840.
- Sugiyanto, S., & Wicaksono, A. B. (2020). Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Pada Kompetensi Pertidaksamaan Rasional Dan Irasional. *Indonesian Journal of Education and Learning*, 3(2), 354-359.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.