

Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Penyajian Data Kelas IV

Ayu Aprilia¹, Ismawati², Ratih³, Sevi Rodana⁴, Shima⁵, Sintia⁶, Siti Halidjah⁷, Sulastriningsih⁸, Arsyi Mirdanda⁹, Fitriyah Nurhayati¹⁰

^{1,2,3,4,5,6}Mahasiswa PPG PGSD Universitas Tanjungpura, Jl. Profesor Dokter H. Hadari Nawawi, Bansir Laut, Kec. Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat 78124

⁶Dosen PPG PGSD Universitas Tanjungpura

^{8,9,10}Guru Pamong

E-Mail: april.ayu250402@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7565>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 18 July 2026

Revised: 25 July 2026

Accepted: 03 Aug 2026

Kata Kunci:

Dadu bergambar,
Matematika, Hasil
Belajar Kognitif

Keywords:

Illustrated Dice Media,
Mathematics, Cognitive
Learning Outcomes



ABSTRACT

This study aimed to improve the cognitive learning outcomes of fourth-grade students in mathematics, particularly in data presentation, through pictorial dice media. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The participants were Class IV A students of SDN 06 Pontianak Selatan in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, tests, interviews, and documentation and analyzed descriptively. The results showed improved cognitive learning outcomes. Students achieving the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) increased from 24% in the pre-cycle to 40% in Cycle I and 88% in Cycle II. Pictorial dice media effectively enhanced students' conceptual understanding and cognitive achievement.

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV pada mata pelajaran matematika materi penyajian data melalui pemanfaatan media dadu bergambar. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV A SDN 06 Pontianak Selatan Tahun Ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi serta dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar kognitif pada setiap siklus. Persentase peserta didik yang mencapai KKTP meningkat dari 24% pada pra siklus menjadi 40% pada siklus I dan 88% pada siklus II. Media dadu bergambar terbukti efektif meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar kognitif matematika peserta didik.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Ayu Aprilia, et al (2026). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Materi Penyajian Data Kelas IV 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7565>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas (Astuti et al., 2016). Perkembangan zaman menuntut peningkatan kualitas pendidikan melalui pembelajaran yang kreatif serta disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik (Febriana et al., 2023). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mewujudkan tujuan tersebut adalah melalui pembelajaran matematika yang efektif, karena matematika merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir peserta didik.

Pembelajaran matematika diberikan kepada peserta didik mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sebagai asas perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi matematika mempunyai peran yang penting di dalam kehidupan sehari-hari (Ijirana et al., 2024). Melalui pelajaran matematika, peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir kritis yang dapat membantu mereka untuk berpikir secara lebih terstruktur dan sistematis (Sugiyanto & Wicaksono, 2020). Oleh sebab itu, sebagai ilmu dasar yang menjadi penunjang kemajuan teknologi dan keberlangsungan hidup penting bagi peserta didik untuk mempelajari matematika, tetapi masih banyak peserta didik beranggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit (Amallia & Unaenah, 2018).

Hasil penelitian *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2018 Berdasarkan laporan OECD, Indonesia memperoleh skor rata-rata matematika sebesar 379 dan berada pada rentang peringkat 70–73 dari 78 negara peserta, yang menunjukkan bahwa kemampuan matematika peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata internasional. Selain itu, hanya sekitar 28% peserta didik Indonesia yang mencapai tingkat kompetensi minimum (Level 2) dalam matematika, jauh di bawah rata-rata OECD yang mencapai 76%. Keadaan ini membuktikan bahwa pemahaman konsep matematika masih menjadi prioritas utama yang perlu ditingkatkan untuk mendukung pencapaian peserta didik dalam proses pembelajaran (Aledya, 2023). Tuntutan pendidikan di era globalisasi mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik (Fitriana & Utami, 2024).

Guru berperan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif agar peserta didik dapat memahami konsep matematika dan mencapai hasil belajar yang optimal (Mardatilla et al., 2024). Namun, terkadang tantangan belajar matematika menjadi hambatan bagi peserta didik, sehingga perlu memahami dengan baik (Ningsih et al., 2021). Tantangan ini dapat memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh setiap peserta didik setelah diberikan pengalaman pembelajaran dari pendidik atau peneliti. Beberapa pengalaman yang diterima peserta didik mencakup bidang afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019). Namun, pada penelitian ini, fokus pertimbangan evaluasi diarahkan pada hasil belajar aspek kognitif saja.

Materi pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar yang masih menjadi tantangan bagi peserta didik adalah penyajian data dalam bentuk diagram batang atau diagram gambar. Materi ini tidak hanya menuntut pemahaman konsep dasar matematika, tapi juga kemampuan visual dan analisis data. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik kognitif awal di kelas IV A SDN 06 Pontianak Selatan, mengungkapkan terdapat 14 dari 25 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKTP. Hasil wawancara yang dilaksanakan secara langsung, didapatkan informasi sebanyak 16 peserta didik memberikan pernyataan bahwa kurang menyukai mata pelajaran matematika. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah masih minim penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga pembelajaran cenderung hanya menggunakan media konvensional, seperti buku teks. Pembelajaran yang masih berjalan dengan kondisi tersebut belum seutuhnya melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan melalui inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir aktif, kreatif, dan mandiri pada diri peserta didik.

Dalam pembelajaran matematika pada materi penyajian data, penggunaan media dadu bergambar dapat menjadi alternatif untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Mustikawati et al., 2025). Penggunaan media konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika, terutama pada materi penyajian data (Rahayu et al., 2017).

Pemanfaatan media konkret dalam pembelajaran matematika sangat membantu peserta didik untuk memahami konsep secara langsung dan sederhana (Aeni et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran konkret berhasil meningkatkan minat belajar matematika peserta didik kelas VI di SDN Kalicari 01 Semarang (Argaruri et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa penggunaan media konkret sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena mereka dapat berinteraksi langsung dengan objek yang sedang dipelajari (Jahyus et al., 2023).

Media konkret dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2020). Dengan penerapan media dadu bergambar, diharapkan peserta didik dapat memahami materi penyajian data dengan lebih baik serta

lebih aktif dan interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Pendapat tersebut juga didukung oleh Sumiati (2024) yang menyatakan bahwa manipulasi benda secara langsung dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep matematika yang diajarkan. Penelitian lain yang dilakukan juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penerapan media konkret. Nilai ketuntasan klasikal pada pre-test mencapai 58% dengan rata-rata 67,5 (Ijirana et al., 2024). Setelah penggunaan media konkret, ketuntasan klasikal pada Siklus I meningkat menjadi 79% dengan nilai rata-rata 77,29, sedangkan pada Siklus II meningkat lagi menjadi 92% dengan nilai rata-rata 84,29. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik yang telah melampaui indikator keberhasilan penelitian, yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang ditemukan, maka perlu dilakukan penelitian tentang “Pemanfaatan Media Dadu Bergambar dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik dalam Materi Penyajian Data Kelas IV SDN 06 Pontianak Selatan” dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik peserta didik dalam mata pelajaran matematika materi penyajian data.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pendekatan atau usaha untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran melalui tindakan yang sengaja dirancang dan dilaksanakan bersama di dalam kelas (Suharsimi & Arikunto, 2019). PTK merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan cara melakukan uji coba suatu siklus dalam bentuk tindakan (kegiatan) ke dalam kondisi nyata (di kelas) pada rombongan belajar (Rombel) dalam usaha memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran, serta perbaikan dan peningkatan hasil belajar murid di sekolah (Utomo et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menerapkan model Kemmis dan Mc Taggart yang dimana setiap siklus mencakup empat tahapan, yaitu perencanaan (*Planning*), pelaksanaan tindakan (*Acting*), observasi (*Observing*) dan refleksi (*Reflection*).

Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV A berjumlah 25 orang terdiri dari 14 perempuan dan 11 laki-laki di SDN 06 Pontianak Selatan yang beralamat di Jl. S. Parman, Kecamatan Pontianak Selatan, Kota Pontianak. Kegiatan penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, selama periode Februari hingga Mei 2026. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peneliti dan peserta didik sehingga dapat memberikan gambaran mengenai penerapan pelaksanaan selama proses pembelajaran berlangsung. Sementara itu, instrumen tes diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang diajarkan sekaligus digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan penelitian.

Teknik analisis data meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif. Data dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata serta persentase hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Selanjutnya, hasil analisis kuantitatif tersebut diinterpretasikan secara kualitatif dengan menyajikannya dalam bentuk uraian deskriptif. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah sebesar 75. Sementara itu, indikator keberhasilan penelitian tercapai apabila ini minimal 80 % peserta didik secara klasikal memperoleh nilai di atas KKTP. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata peserta didik sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai peserta didik

$\sum n$ = Jumlah peserta didik

(Daryanto, 2018).

Rumus menentukan presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}}$$

Keterangan:

P = Ketuntasan belajar peserta didik (Daryanto, 2018).

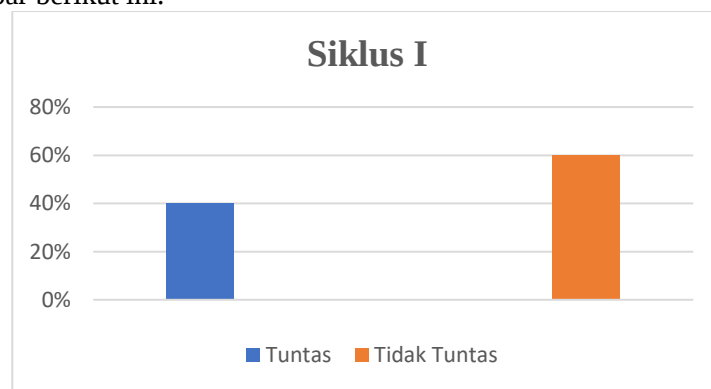
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Tahap prasiklus, peneliti terlebih dahulu melakukan asesmen diagnostik awal untuk mengidentifikasi kemampuan awal peserta didik pada materi penyajian data. Hasil asesmen kemudian dikonfirmasi melalui wawancara langsung dengan peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa 16 dari 25 peserta didik kurang menyukai mata pelajaran matematika karena pembelajaran masih menggunakan media yang kurang bervariasi dan lebih banyak mengandalkan media konvensional, seperti buku teks. Akibatnya kondisi tersebut berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik. Temuan tersebut sejalan dengan hasil asesmen diagnostik yang memperlihatkan bahwa hanya 6 (24%) peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP, sedangkan 19 (76%) peserta didik lainnya belum memenuhi kriteria tersebut sehingga termasuk dalam kategori belum tuntas.

Siklus I

Hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus I dengan memanfaatkan media dadu bergambar dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Dari hasil Siklus I, peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 10 orang (40%), sedangkan 15 orang (60%) belum mencapai KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media dadu bergambar mulai memberikan dampak positif, namun ketuntasan klasikal (80%) belum tercapai.

Refleksi

Berdasarkan hasil tindakan pada Siklus I, penggunaan media dadu bergambar dalam pembelajaran matematika materi penyajian data menunjukkan adanya peningkatan positif terhadap keterlibatan peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan pada pertemuan sebelumnya yang hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar utama. Penggunaan dadu bergambar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik dapat secara langsung melakukan aktivitas melempar dadu, mencatat hasil yang diperoleh, dan mengolah data tersebut ke dalam bentuk tabel sederhana. Kegiatan ini membuat peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan mulai memahami hubungan antara data yang diperoleh dengan cara penyajiannya.

Hasil evaluasi pada akhir Siklus I menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian belum tercapai secara optimal. Dari 25 peserta didik, hanya 10 peserta didik yang mencapai KKTP dengan persentase tingkat keberhasilan sebesar 40%, sedangkan 15 peserta didik lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi penyajian data masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil observasi selama pembelajaran berlangsung, ditemukan beberapa kendala yang memengaruhi hasil belajar peserta didik. Pertama, sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mencatat frekuensi kemunculan gambar pada dadu secara tepat. Beberapa peserta didik kurang teliti saat menghitung jumlah kemunculan setiap gambar sehingga data yang diperoleh tidak sesuai dengan hasil lemparan yang sebenarnya. Kedua, masih terdapat peserta didik yang belum memahami cara mengubah data hasil pengamatan ke dalam bentuk tabel secara sistematis. Beberapa peserta didik masih memerlukan bimbingan peneliti dalam menentukan jumlah frekuensi pada masing-masing kategori data. Ketiga, sebagian peserta didik terlihat lebih fokus pada aktivitas bermain dadu dibandingkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kondisi ini menyebabkan beberapa peserta didik

kurang memperhatikan penjelasan peneliti mengenai cara mengolah dan menyajikan data. Keempat, keterampilan peserta didik dalam menganalisis data masih tergolong rendah. Hal ini terlihat pada aktivitas peserta didik dalam menentukan frekuensi data yang paling banyak muncul, data yang paling sedikit muncul, hingga menarik kesimpulan. Beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Selain faktor peserta didik, terdapat beberapa aspek pembelajaran yang perlu diperbaiki oleh peneliti. Pada Siklus I, peneliti belum memberikan contoh yang cukup beragam mengenai cara mengolah data hasil lemparan dadu menjadi tabel dan bentuk penyajian data lainnya. Waktu yang digunakan untuk latihan mandiri juga masih terbatas sehingga beberapa peserta didik belum memperoleh kesempatan yang cukup untuk memperdalam pemahamannya. Selain itu, pendampingan dari peneliti kepada peserta didik yang mengalami kesulitan belum dilakukan secara maksimal karena perhatian peneliti masih terbagi pada pengelolaan aktivitas seluruh kelompok.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut, peneliti merencanakan beberapa perbaikan untuk pelaksanaan Siklus II. Peneliti akan memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai langkah-langkah dalam mencatat dan mengolah data hasil lemparan dadu. Peneliti juga akan memberikan contoh yang lebih jelas sebelum peserta didik melakukan kegiatan secara mandiri. Untuk meningkatkan ketelitian peserta didik, peneliti meminta setiap kelompok melakukan pengecekan ulang terhadap data yang telah dicatat sebelum mengerjakan tugas penyajian data. Selain itu, peneliti akan memperbanyak latihan yang berkaitan dengan membaca, menginterpretasikan, dan menarik kesimpulan dari data yang diperoleh.

Peneliti juga akan meningkatkan pendampingan kepada peserta didik yang belum mencapai KKTP melalui bimbingan tatap muka selama kegiatan berlangsung. Pengelolaan kelas akan diperbaiki agar aktivitas penggunaan dadu bergambar tetap terarah pada tujuan pembelajaran dan tidak hanya menjadi kegiatan bermain. Dengan berbagai perbaikan tersebut, diharapkan pemanfaatan media dadu bergambar pada Siklus II dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi penyajian data dan berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik secara lebih optimal.

Siklus II

Hasil belajar kognitif peserta didik pada siklus II dengan memanfaatkan media dadu bergambar dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Berdasarkan Hasil belajar kognitif peserta didik materi penyajian data pada pelaksanaan Tindakan siklus 2 mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus 1. Peningkatan tersebut tampak dari hasil evaluasi yang menunjukkan sebanyak 22 (88%) dari 25 peserta didik berhasil mencapai KKTP ≥ 75 , sementara 3 (12%) peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, persentase ketuntasan kelas mencapai 88% dan telah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yang ditetapkan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dadu bergambar pada pembelajaran matematika materi penyajian data dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas 4 sdn 06 pontianak Selatan. Berdasarkan hasil asesmen yang dilakukan pada setiap siklus, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Pada tahap awal sebelum Tindakan di berikan sebanyak 14 dari 25 peserta didik belum mencapai KKTP, sementara hanya 6 (24%) peserta didik yang mencapai ketuntasan. Pelaksanaan Tindakan pada siklus 1 meningkatkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan yakni sebanyak 10 peserta didik atau 40%. Kemudian, berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi pada siklus 1,

dilakukan perbaikan pembelajaran yang berdampak pada peningkatan ketuntasan belajar pada siklus 2 menjadi 22 peserta didik atau 88%. Dengan demikian, keberhasilan penelitian tercapai karena Tingkat ketuntasan belajar telah melampaui target yang ditetapkan.

Keberhasilan peningkatan hasil belajar peserta didik tidak terlepas dari penggunaan media dadu bergambar yang memberikan kesempatan untuk belajar melalui pengalaman belajar langsung. Pada materi penyajian data, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga melakukan mengumpulkan informasi, mencatat hasil yang diperoleh, menghitung frekuensi hasil yang diperoleh dan menyajikannya dalam bentuk tabel. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui keterlibatan langsung membantu peserta didik memahami konsep penyajian data secara lebih nyata. Dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep penyajian data secara lebih konkret serta lebih mudah memahami hubungan antara data yang dikumpulkan dan cara penyajiannya.

Hasil penelitian ini didukung oleh pendapat yang mengemukakan bahwa media konkret adalah media konkret berfungsi sebagai sarana pembelajaran berupa objek nyata yang membantu peserta didik memahami konsep matematika melalui pengalaman langsung (Shoimah & Syafi'aturrosyidah, 2020). Media konkret memungkinkan peserta didik melihat dan merasakan konsep yang dipelajari sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih mudah (Kasmawati et al., 2024). Hal ini juga sesuai dengan Teori Konstruktivisme yang menegaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi langsung dengan lingkungan belajar (Sugrah, 2020). Pemilihan media yang tepat dalam pembelajaran berperan penting dalam membantu peserta didik memahami isi materi yang disampaikan selama proses belajar (Andriana et al., 2022).

Peningkatan hasil belajar pada siklus 2 tidak lepas dari hasil perbaikan dan refleksi yang dilakukan pada siklus 1. Pada pelaksanaan siklus 2, peneliti melakukan beberapa perbaikan pembelajaran, seperti memberikan penjelasan yang lebih jelas tentang cara mencatat dan mengolah data, menyajikan contoh yang lebih konkret, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada peserta didik yang membutuhkan bantuan. Selain itu, peserta didik diberikan kesempatan yang lebih luas untuk berlatih menyusun tabel dan menganalisis data. Upaya tersebut membantu meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga ketuntasan belajar mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Penggunaan media konkret sedotan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas 1 SDN Sarirejo Semarang. Peningkatan tersebut terlihat dari persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar, yaitu meningkat dari 40% pada Siklus I menjadi 85% pada Siklus II (Angelia et al., 2023). Penerapan media dadu bergambar berdampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik (Fahry & Ardianti, 2025). Ketuntasan belajar mengalami peningkatan secara bertahap, yaitu dari 56% pada pra siklus, menjadi 72% pada siklus I, dan mencapai 83% pada siklus II. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dadu bergambar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan peserta didik dalam menyajikan data. Dengan demikian, media konkret berupa dadu bergambar dapat menjadi alternatif pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar. Temuan penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media dadu efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai peserta didik dari 72 pada siklus I menjadi 84 pada siklus II, serta peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 67,86% menjadi 85,70% (Fadli et al., 2025). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dadu tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dadu bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV A SDN 06 Pontianak Selatan pada materi penyajian data. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media dadu bergambar memberikan pengalaman belajar yang konkret serta melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media ini, peserta didik lebih mudah memahami konsep penyajian data, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain meningkatkan hasil belajar, media dadu bergambar juga mampu meningkatkan motivasi, keaktifan, dan antusiasme peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media dadu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi penyajian data.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media dadu bergambar dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data kelas IV A SDN 06 Pontianak Selatan. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar peserta didik pada setiap siklus. Pada kondisi awal, masih terdapat 14 dari 25 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKTP jadi hanya 6 (12%) peserta didik yang tuntas. Setelah penerapan media dadu bergambar pada Siklus I, ketuntasan klasikal mencapai 40% dengan 10 peserta didik dinyatakan tuntas. Selanjutnya, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, ketuntasan klasikal meningkat menjadi 88% dengan 22 peserta didik mencapai KKTP. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media dadu bergambar dapat membantu peserta didik memahami konsep penyajian data secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan dan minat belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Dengan demikian, media dadu bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada pembelajaran matematika, khususnya materi penyajian data di sekolah dasar.

REFERENSI

- Aeni, W. N., Darusman, Y., & Mahendra, H. H. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 2(2), 148. <https://doi.org/10.20961/shes.v2i2.38558>
- Aledya, V. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa. *Seminar Nasional Daring Sinergi*, 1–7. https://www.researchgate.net/publication/333293321_Kemampuan_Pemahaman_Konsep_Matematika_Pada_Siswa
- Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III. *Attadib Journal of Elementary Education*, 3(2), 123–133. <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/414>
- Andriana, E., Rokmanah, S., & Adlin Putri, P. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Benda Konkret Gelas Ajaib untuk Meningkatkan Kemampuan Perkalian Peserta Didik di Kelas 4 Sdit Al Muqorrobin. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 903–910. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/430/308>
- Angelia, M. V., Tika Damayani, A., & Nuroso, H. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Media Konkret pada Siswa Kelas I Sd Sarirejo Semarang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5497–5509. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8800>
- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SDN Kalicari 01 Semarang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3 (2), 189–201. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/305>
- Astuti, R. P., Rif'at, M., & Putri, R. O. P. E. (2016). Penerapan Pendekatan Saintifik Menggunakan Kartu Huruf dan Kartu Gambar terhadap Pemahaman Kosakata pada Anak Usia Dini Di Kelas 0 Besar Tk Yosi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 47–57. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/96>
- Daryanto. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadli, I. N., Jannah, W. N., Yuningsih, D., & Mulyani. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 Melalui Penggunaan Media Dadu pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 383-392. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/25285/13030>
- Fahry, A. S., & Ardianti, S. D. (2025). Pemanfaatan Media Dadu Bergambar Pada Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V dalam Menyajikan Data. *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika*, 4 (2), 29–36. <https://doi.org/10.47662/jkpm.v4i2.943>
- Febriana, D., V.Y., I. A., & Pamungkas, A. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual

- Reality Berbantu Millea Lab pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 329–340. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.926>
- Fitriana, D., & Utami, T. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Menggunakan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas IV SDN 01 Rasau Jaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 306–312. <https://doi.org/10.46368/jpd.v12i2.2683>
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151–165. <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Ijirana, Nurjanah, L., & Hermin. (2024). Penerapan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Inpres 1 Tatura. *Jurnal Edu Research*, 5(4), 599–609. <https://www.iicls.org/index.php/jer/article/view/391/330>
- Jahyus, M. R., Dzulqadri, A., Febrian, D., & Febrian, F. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta Didik Kelas II. *TSAQOFAH*, 3(6), 1066–1076. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i6.1713>
- Kasmawati, Putriwanti, & Purbarani, D. A. (2024). Penerapan Media Konkret Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas 1 SDN Baluase. *Jurnal Dikdas*, 12(2), 81–90. <https://doi.org/10.22487/jds.v12i2.3695>
- Mardatilla, S., Husain, R., & Monoarfa, F. (2024). Meningkatkan Kemampuan Menyimak Melalui Metode Permainan Bisik Berantai pada Siswa Kelas V Sdn 5 Bone Raya Kabupaten Bone Bolango. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 277–285. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/2801>
- Mustikawati, Retno, R. S., & Suestik, S. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Piktogram dan Diagram Batang Melalui Media Dadu Siswa Kelas 4 SDN 02 Klegen. *Senassdra*, 4(2), 288–294. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Senassdra>
- Ningsih, S. K., Amaliyah, A., & Rini, C. P. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Berajah Journal*, 2(1), 44–48. <https://doi.org/10.47353/bj.v2i1.48>
- Rahayu, H., Waridah, & Etiovia, R. Y. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 17–23. <https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/125>
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III Mi Ma'arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- 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. <https://doi.org/10.31002/ijel.v3i2.2337>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *HUMANIKA*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suharsimi, A., & Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumiati, S., Supriyono, & Wulandari, M. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model PjBL Berbantuan Media Dadu Bergambar Materi Piktogram Siswa Kelas IV SD Djama'atul Ichwan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 12163–12169. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/download/34004/22560>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>