



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PADIGA BUAH KESUKAAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI DIAGRAM GAMBAR KELAS II SD

Haniyyah Widya Astuti^{1*}, Rury Rizhardi², Hermansyah³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

*Email: widyahani2704@gmail.com, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id, hermansyah@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5070>

Abstrak

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika yang disebabkan oleh kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta minimnya penggunaan media yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Oleh sebab itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I. Media PADIGA Buah Kesukaan merupakan media berbentuk papan diagram gambar yang didesain dengan karakter buah-buahan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep diagram gambar secara konkret dan menarik. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I, sedangkan sampel terdiri atas kelas II A sebagai kelompok eksperimen dan kelas II B sebagai kelompok kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen mencapai 79,39, lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yang sebesar 63,64. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I.

Kata Kunci: Diagram Gambar, Hasil Belajar, Media PADIGA Buah Kesukaan.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap peserta didik. Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah dasar adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, sekaligus mampu meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu menjadi perhatian agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dengan baik (Ramadani Noviana et al., 2023, pp. 749–750).

Menurut Ulkhaq (2023, p. 9), matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan dan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, logis, serta keterampilan pemecahan masalah siswa. Pada tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi diagram gambar, siswa dituntut untuk memahami cara menyajikan dan



menginterpretasikan data dalam bentuk visual. Akan tetapi, materi tersebut sering kali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang masih abstrak. Oleh sebab itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep diagram gambar secara lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka (Andarsa et al., 2025, p. 358).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I, diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa masih tergolong rendah. Proses pembelajaran yang berlangsung masih didominasi oleh metode ceramah yang kurang bervariasi serta penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, mudah merasa jenuh, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, khususnya pada materi diagram gambar. Dampaknya, hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai tingkat yang diharapkan.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan media visual PADIGA (Papan Diagram Gambar) Buah Kesukaan. Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep diagram gambar melalui penyajian yang konkret, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan memanfaatkan media PADIGA Buah Kesukaan, siswa dapat terlibat secara aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran, seperti mengamati data, mengelompokkan informasi, serta menyajikan data dalam bentuk diagram gambar. Keterlibatan aktif tersebut dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Media PADIGA Buah Kesukaan yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk persegi panjang berukuran 50 cm × 60 cm dan dibuat dari bahan papan triplek. Media tersebut didesain untuk menampilkan data mengenai buah kesukaan siswa dalam bentuk diagram gambar yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Pada papan tersedia beberapa kolom yang mewakili kategori jenis buah sebagai tempat menempelkan gambar atau simbol yang merepresentasikan masing-masing siswa. Penggunaan warna-warna yang menarik, variasi gambar yang beragam, serta kegiatan menempel secara langsung menjadikan media PADIGA mampu meningkatkan perhatian, minat, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Media PADIGA Buah Kesukaan

Media PADIGA memiliki dasar teoritis yang kuat untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap perkembangan ketika anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, pengalaman langsung, dan bantuan media visual. Oleh karena itu, penggunaan media PADIGA yang menyajikan data dalam bentuk gambar serta melibatkan aktivitas konkret dapat membantu siswa memahami konsep diagram gambar secara lebih efektif. Selain itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan diperoleh melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan teori ini tercermin dalam penggunaan media PADIGA, di mana siswa terlibat secara langsung dalam kegiatan mengamati, mengelompokkan data, menempelkan karakter, serta menginterpretasikan informasi yang terdapat pada papan diagram. Melalui aktivitas tersebut, siswa dapat membangun pemahamannya sendiri



terhadap konsep yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penggunaan media PADIGA juga sejalan dengan Teori Dual Coding yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat apabila disajikan melalui dua saluran secara bersamaan, yaitu visual dan verbal. Kombinasi antara gambar, aktivitas praktik langsung, dan penjelasan guru dalam penggunaan media PADIGA dapat membantu siswa memahami konsep diagram gambar dengan lebih mudah, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan demikian, media PADIGA berpotensi meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil belajar siswa pada materi diagram gambar.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmadia dan Ain (2024) menunjukkan bahwa media papan diagram mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Selanjutnya, penelitian oleh Fauziah dkk. (2025) menemukan bahwa penggunaan media visual berupa papan diagram gambar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi penyajian dan pengolahan data sederhana. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menelaah penggunaan media PADIGA (Papan Diagram Gambar) Buah Kesukaan pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I masih relatif terbatas. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* (eksperimen semu) yang menerapkan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Banyuasin I pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I yang berjumlah 99 orang. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Berdasarkan teknik tersebut, kelas II A yang terdiri atas 33 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas II B yang berjumlah 33 siswa ditetapkan sebagai kelas eksperimen. Pada pelaksanaannya, kelas kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional, sementara kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media PADIGA Buah Kesukaan pada materi diagram gambar.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa 10 soal pilihan ganda yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpul data. Selama proses penelitian, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan kelas kontrol melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahapan, yaitu uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Setelah data memenuhi kedua syarat tersebut, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS Statistics versi 23. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I. Dengan demikian, hasil analisis dapat digunakan untuk menjawab tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin



I. Data hasil belajar diperoleh melalui pemberian tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan program SPSS versi 23. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antara kedua kelompok. Setelah data memenuhi kedua uji prasyarat tersebut, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa.

1. Uji Normalitas

Data sampel yang diperoleh kemudian akan diuji normalitas dengan menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov*. Kriteria pengujian menunjukkan bahwa data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan $> \alpha$ ($\alpha = 0,05$). Adapun hasil perhitungan menggunakan SPSS versi 26 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tes Of Normality		
	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Kelas Eksperimen	.132	33	.156
Posttest Kelas Eksperimen	.141	33	.093
Pretest Kelas Kontrol	.137	33	.122
Posttest Kelas Kontrol	.137	33	.118

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas, diketahui bahwa seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Levene's Test of Homogeneity of Variances* dengan bantuan program SPSS versi 23. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$, maka varians sampel dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil pengujian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance			
Hasil Belajar Matematika			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.124	1	64	.726

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga data kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

3. Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diperoleh hasil yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest

Kelas	N	Pretest	Posttest
Eksperimen	33	46,36	79,39
Kontrol	33	46,67	63,64

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 46,36 dan rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 46,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Setelah pembelajaran dilaksanakan, rata-rata *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 79,39, sedangkan rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 63,64. Perolehan nilai



tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Untuk menguji apakah nilai tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper
Hasil Belajar Matematika	Equal variances assumed	.124	.726	4.160	64	.000	15.758	3.788	3.788 23.325
	Equal variances not assumed			4.160	63.617	.000	15.758	3.788	3.788 23.326

(Sumber: Aplikasi SPSS versi 23 diolah oleh Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji-t, maka diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ serta memiliki nilai $t_{hitung} 4.160 > t_{tabel} 2,021$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I. Untuk mencapai tujuan tersebut, dilakukan serangkaian analisis data yang terdiri atas uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *c* Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua pengujian tersebut merupakan syarat yang harus dipenuhi sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Setelah data terbukti berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media PADIGA Buah Kesukaan memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar di kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I.

Media PADIGA Buah Kesukaan dapat membantu siswa memahami materi diagram gambar secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami. Desain media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kondusif. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan partisipasi yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pembelajaran menggunakan



media tersebut. Melalui penggunaan PADIGA Buah Kesukaan, siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa secara bergantian maju ke depan kelas untuk menempelkan karakter pada papan diagram sesuai dengan data buah kesukaan yang telah ditentukan. Keterlibatan langsung dalam kegiatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa lebih mudah memahami konsep diagram gambar. Selain itu, aktivitas yang bersifat interaktif menjadikan suasana kelas lebih hidup, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan juga dengan penelitian sebelumnya oleh Rahmadia & Ain (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media papan diagram berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa dilihat dari rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 60,11 sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen mencapai 80,66. Hasil tersebut membuktikan bahwa penggunaan media papan diagram mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penyajian data. Dan juga pada penelitian yang dilakukan oleh Fauziah et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan media visual papan diagram gambar dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada materi penyajian dan pengolahan data sederhana. Media visual PADIGA membantu mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian yang diperkuat oleh landasan teori serta hasil penelitian terdahulu, penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami, meningkatkan keaktifan serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, serta menyenangkan. Oleh karena itu, media PADIGA Buah Kesukaan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas II sekolah dasar, khususnya pada materi diagram gambar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan terhadap siswa kelas II SD Negeri 1 Banyuasin I, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan memberikan pengaruh yang signifikan dan efektif terhadap hasil belajar siswa pada materi diagram gambar. Kesimpulan tersebut didasarkan pada adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang terlihat dari nilai rata-rata pretest dan posttest yang diperoleh siswa. Nilai rata-rata pretest pada kelas eksperimen sebesar 46,36, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 46,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mengalami peningkatan menjadi 79,39, sementara nilai rata-rata posttest kelas kontrol hanya mencapai 63,64. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media PADIGA Buah Kesukaan memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar melalui pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tersebut.

Selain itu, hasil pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media PADIGA Buah Kesukaan berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media ini terbukti mampu membantu siswa memahami materi diagram gambar dengan lebih baik, meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan efektif sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

Andarsa, F. D., Fatma Pertiwi Setiawati, Adrias, A., & Syam, S. P. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*



- (PME), 4(2), 357–364. <https://doi.org/10.31980/pme.v4i2.2587>
- Fauziah, H. M., Mahmudah, M., & Amrulloh, H. (2025). Penerapan Media Visual Berbasis Papan Diagram Gambar (Padiga) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas II. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 249–258. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i1.2269>
- Rahmadia, P., & Ain, S. Q. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Padi (Papan Diagram) terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V SDN 159 Pekanbaru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 10631–10638. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14432>
- Ramadani Noviana, A., Chandra Kirana, Kartika Astuti, U., & Marini, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP DUNIA PENDIDIKAN (STUDI LITERATUR) Oleh. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14432>
- Ulkhag, M. M. (2023). Determinan pencapaian siswa bidang matematika: Perbandingan antara indonesia dan singapura. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Matematika: PowerMathEdu*, 2(1), 9–16. <https://doi.org/10.31980/powermathedu.v2i1.2481>