

PENGUNAAN ALAT PERAGA KONKRET DAN DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN PIKTOGRAM PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR: STUDI DESKRIPTIF DI SD NURUL IHSAN AN-NAWAWI

Nur Ainun Luthfia¹, Citra Suci Ramadani², Najatamara³, Yuyun Elfriede Capah⁴, Elvi Mailani⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Negeri Medan

Email: nurainunf248@gmail.com¹, citraramadani10@gmail.com², najatamara378@gmail.com³, capahyuyunelfriede@gmail.com⁴, elvimailani@gmail.com⁵

Abstract: *This article aims to describe the use of concrete teaching aids and digital media in pictogram learning among fourth-grade students at SD Nurul Ihsan An-Nawawi. The activity was conducted on September 25, 2026, over 70 minutes using a descriptive approach through classroom observation, documentation, and teacher interviews conducted before and after the lesson. The learning process followed five stages in the teaching module: Hampa Masalah, Kombur, Kerja Bersama, Manjolaskan Hasil Karajo, and Sepokat. Picture cards featuring traditional North Sumatran foods were used to collect and categorize data, while student worksheets supported group discussions and Canva was used to present pictograms. Lapbook and Wordwall were utilized as supporting assessment media. Observations and interviews indicated that students appeared enthusiastic when using picture cards and participating in group activities. The teacher suggested making the selection and collection of cards more efficient. The available assessment data were insufficient to draw conclusions about students' overall learning outcomes. This article focuses on describing the learning process and the use of teaching media rather than demonstrating improvements in learning outcome.*

Keywords: *Concrete Teaching Aids, Digital Media, Pictograms, Elementary School.*

Abstrak: Artikel ini bertujuan mendeskripsikan penggunaan alat peraga konkret dan media digital dalam pembelajaran piktoqram pada siswa kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi. Kegiatan dilaksanakan pada 25 September 2026 selama 70 menit dengan pendekatan deskriptif melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara guru sebelum serta sesudah pembelajaran. Pembelajaran mengikuti lima tahapan dalam modul ajar, yaitu Hampa Masalah, Kombur, Kerja Bersama, Manjolaskan Hasil Karajo, dan Sepokat. Kartu bergambar makanan khas Sumatera Utara digunakan untuk mengumpulkan dan mengelompokkan data, LKPD mendukung diskusi kelompok, sedangkan Canva digunakan untuk menyajikan piktoqram. Lapbook dan Wordwall dimanfaatkan sebagai media asesmen pendukung. Hasil pengamatan dan wawancara menunjukkan bahwa siswa tampak antusias dalam penggunaan kartu bergambar dan kegiatan kelompok. Guru menyarankan agar pemilihan dan pengumpulan kartu dilakukan lebih efisien. Data asesmen belum memadai untuk menyimpulkan capaian belajar siswa secara menyeluruh. Artikel ini berfokus pada deskripsi proses pembelajaran dan penggunaan media, bukan pembuktian peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Alat Peraga Konkret, Media Digital, Piktogram, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berkaitan dengan keterampilan menghitung, tetapi juga dengan kemampuan memahami informasi, mengelompokkan data, membandingkan jumlah, dan mengomunikasikan hasil pengamatan. Kemampuan tersebut menjadi bagian penting dari literasi numerasi karena peserta didik perlu membaca informasi, menghubungkan representasi, serta menjelaskan kesimpulan berdasarkan data. Salah satu bentuk penyajian data yang dipelajari di sekolah dasar adalah piktogram atau diagram gambar.

Pembelajaran matematika perlu dirancang dengan memperhatikan suasana belajar dan keterlibatan aktif siswa. Mailani (2013) menjelaskan pentingnya menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan agar siswa tidak memandang matematika sebagai pelajaran yang menakutkan atau membosankan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan pemberian kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi dapat menjadi bagian dari upaya menciptakan suasana belajar tersebut.

Kesulitan yang muncul dalam proses pembelajaran perlu dipahami dengan memperhatikan kondisi siswa dan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Jelita dan Putra (2021) membahas kesulitan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV sekolah dasar, sedangkan Annisa dan Mailani (2023) mengkaji faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik. Kedua kajian tersebut memberikan konteks mengenai pentingnya memperhatikan kondisi pembelajaran, meskipun tidak secara khusus mengkaji penggunaan alat peraga konkret dan media digital pada materi piktogram.

Piktogram menyajikan data melalui gambar atau simbol yang mewakili satu atau beberapa satuan data. Pada piktogram sederhana, satu gambar dapat mewakili satu data, sedangkan pada piktogram berskala satu gambar mewakili sejumlah data sesuai keterangan skala. Karena itu, peserta didik perlu memahami bukan hanya jumlah gambar yang terlihat, melainkan juga kategori, judul, dan nilai yang diwakili oleh setiap gambar. Kesalahan membaca skala dapat menyebabkan jumlah data ditafsirkan secara keliru.

Penelitian terdahulu telah membahas pembelajaran piktogram melalui variasi model dan media. Sumiati, Supriyono, dan Wulandari (2024) mengkaji pembelajaran piktogram dengan model Project Based Learning berbantuan dadu bergambar. Resty dan Kusuma (2024) membahas Problem Based Learning sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman pengolahan data piktogram, sedangkan Rosyadi et al. (2024) menguraikan penerapan media PADI dalam model Project Based Learning pada materi yang sama. Nurfitriyani, Irawati, dan Nugraha (2025) juga menempatkan piktogram dan diagram batang sebagai konteks pembahasan kemampuan pemecahan masalah matematis. Kajian-kajian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran piktogram dapat ditelaah melalui kegiatan pemecahan masalah, penggunaan media, dan aktivitas penyajian data.

Penggunaan media digital juga menjadi perhatian dalam pembelajaran matematika. Khasanah, Majid, dan Fatiatun (2024) membahas platform Wordwall dalam kaitannya dengan literasi numerasi, sedangkan Kurniawan, Ayudhia, Adrias, dan Suciana (2025) mengkaji pengembangan media

Wordwall untuk matematika kelas IV. Istika dan Rusnilawati (2024) menelaah Wordwall yang dipadukan dengan Problem Based Learning pada materi keliling dan luas bangun datar. Untuk media Canva, Nofrizal dan Afdal (2025) membahas pengembangannya berbasis Problem Based Learning, sementara Kurniawan (2025) menguraikan penggunaan Canva dalam pembelajaran numerasi. Konteks materi dan desain pada penelitian-penelitian tersebut tidak seluruhnya sama dengan kegiatan yang dibahas dalam artikel ini; rujukan tersebut digunakan untuk menunjukkan ragam pemanfaatan media, bukan sebagai bukti langsung tentang hasil kegiatan di SD Nurul Ihsan An-Nawawi.

Arsyad (2017) menjelaskan peran media pembelajaran dalam membantu penyampaian pesan pembelajaran. Dalam pembelajaran piktogram, media konkret dapat memberi pengalaman awal untuk mengumpulkan dan mengelompokkan data, sedangkan media digital dapat membantu menata data menjadi representasi visual. Keduanya perlu dipadukan dengan arahan guru dan tugas yang menuntut peserta didik membaca serta menafsirkan informasi, sebab tampilan yang menarik tidak otomatis menunjukkan bahwa konsep telah dipahami.

Kegiatan yang menjadi fokus artikel ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi. Rangkaian pembelajaran menggunakan modul ajar, bahan presentasi berbentuk PPT yang dilengkapi video, kartu bergambar makanan khas Sumatera Utara, LKPD kelompok, Canva, presentasi hasil kelompok, Lapbook individu, dan Wordwall. Konteks kartu meliputi Lemang, Mi Gomak, Soto Medan, dan Bika Ambon. Urutan tersebut memungkinkan pembelajaran bergerak dari pengumpulan data secara konkret menuju

penyajian data secara visual, kemudian dilanjutkan dengan asesmen.

Artikel ini berkontribusi sebagai dokumentasi deskriptif tentang pembagian fungsi media konkret dan digital dalam satu kegiatan pembelajaran piktogram di kelas IV. Fokusnya bukan membuktikan bahwa suatu media lebih unggul daripada media lain, melainkan menjelaskan bagaimana media digunakan, bagaimana alurnya menghubungkan data dengan piktogram, serta apa yang dapat dan belum dapat disimpulkan dari dokumen dan keterangan guru yang tersedia. Tujuan artikel adalah mendeskripsikan pelaksanaan tersebut secara transparan, termasuk kendala pengelolaan waktu dan keterbatasan dokumentasi asesmen.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dan konteks kegiatan

Artikel ini menggunakan pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih untuk menguraikan proses penggunaan media berdasarkan perangkat pembelajaran dan informasi pelaksanaan, bukan untuk menguji pengaruh media melalui eksperimen. Penjelasan mengenai metode penelitian merujuk pada Sugiyono (2019), tetapi prosedur yang dilaporkan di sini dibatasi pada kegiatan dan sumber data yang memang tersedia.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada Jumat, 25 September 2026, di kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi. Pembelajaran dimulai pukul 08.00 WIB sampai selesai dengan alokasi 2 JP atau 70 menit. Fokus kajian adalah penggunaan media dalam pembelajaran piktogram, khususnya hubungan antara pengumpulan data melalui kartu bergambar, penjelasan konsep melalui presentasi dan video, penyajian piktogram menggunakan Canva, serta asesmen melalui Wordwall dan Lapbook.

Sumber data

Sumber data terdiri atas: (1) modul ajar; (2) bahan ajar berupa PPT dan video; (3) kartu bergambar makanan khas Sumatera Utara dan template Canva; (4) LKPD kelompok dan perangkat Lapbook individu; (5) catatan hasil Wordwall; serta (6) wawancara dengan Tria Fatma Pane, S.Pd., guru kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi. Wawancara dilakukan secara langsung sebelum pembelajaran dan setelah kegiatan mengajar selesai. Wawancara direkam dan hasilnya disimpan dalam bentuk dokumen tertulis. Catatan Wordwall dan Lapbook diperlakukan secara terpisah dari perangkat rancangan karena kelengkapan data hasilnya terbatas.

Prosedur penelaahan dan analisis

Penelaahan dilakukan dengan memeriksa modul ajar untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran, urutan kegiatan, dan fungsi media yang direncanakan. Bahan ajar berupa PPT dan video, kartu bergambar, LKPD, template Canva, Lapbook, serta perangkat Wordwall ditelaah berdasarkan perannya dalam rangkaian pembelajaran. Dokumen wawancara guru sebelum dan sesudah pembelajaran dianalisis secara deskriptif untuk merangkum informasi mengenai pengalaman awal siswa, tanggapan guru terhadap penggunaan media, respons siswa yang diamati guru, serta saran perbaikan pelaksanaan.

Uraian hasil disusun dengan membedakan informasi yang berasal dari modul ajar, dokumentasi kegiatan, observasi, wawancara, dan catatan asesmen. Modul digunakan untuk menjelaskan rancangan kegiatan, sedangkan pernyataan mengenai pelaksanaan dan respons siswa disampaikan berdasarkan bukti yang tersedia. Informasi yang hanya tercantum dalam perangkat pembelajaran tidak langsung

dianggap sebagai bukti bahwa kegiatan telah terlaksana sepenuhnya. Analisis ini merupakan penelaahan deskriptif terhadap dokumen yang tersedia, bukan pengodean formal atau pengukuran terstandar.

Data asesmen ditelaah secara terpisah dari perangkat pembelajaran. Rekap Wordwall yang tersedia belum digunakan untuk menghitung rata-rata nilai, persentase ketuntasan, atau jumlah siswa berdasarkan kategori skor karena terdapat nama berulang dan ketidaksesuaian pada beberapa rincian skor atau jawaban yang perlu diperiksa kembali. Selain itu, lembar jawaban Lapbook belum tersedia untuk pemeriksaan ulang. Oleh karena itu, hasil asesmen tidak digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan capaian belajar seluruh siswa. Pembatasan ini diterapkan agar kesimpulan tetap sesuai dengan kelengkapan dan kualitas data yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media yang bervariasi perlu disertai pengelolaan pembelajaran yang terarah. Dalam pembelajaran piktogram, kartu bergambar, LKPD, Canva, dan Wordwall digunakan untuk mendukung kegiatan belajar melalui representasi data secara konkret maupun digital. Penggunaan media tersebut sejalan dengan gagasan Mailani (2013) mengenai pentingnya variasi bahan ajar dan keterlibatan aktif siswa dalam menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan.

1. Alur pembelajaran dan fungsi media

Pembelajaran dirancang dalam alokasi 2 JP atau 70 menit dan mengikuti lima tahapan dalam modul ajar, yaitu Hampa Masalah, Kombur, Kerja Bersamo, Manjolaskan Hasil Karajo, dan Sepokat. Hampa Masalah diarahkan pada pengenalan persoalan dan pengumpulan data menggunakan kartu bergambar. Kombur digunakan untuk membahas data serta

mengenalkan piktogram sederhana dan piktogram berskala. Kerja Bersama berfokus pada pengolahan data melalui LKPD dan penyusunan piktogram menggunakan Canva. Manjolaskan Hasil Karajo merupakan tahap penyampaian hasil pekerjaan kelompok, sedangkan Sepokat berkaitan dengan refleksi dan asesmen. Kegiatan penutup mencakup penguatan konsep, refleksi siswa, apresiasi, merapikan alat belajar, doa, dan salam. Uraian tersebut mengikuti urutan dalam modul ajar; pelaksanaan setiap kegiatan dijelaskan lebih lanjut berdasarkan dokumentasi dan informasi yang tersedia.

2. PPT dan video sebagai pengantar konsep

Pada kegiatan awal, guru membuka pembelajaran dengan salam, menanyakan kabar, meminta salah satu siswa memimpin doa, melakukan presensi, mengajak siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila, menampilkan gambar makanan khas Sumatera Utara melalui PPT, mengajukan pertanyaan pemantik, menjelaskan tujuan pembelajaran, dan melakukan ice breaking. Dalam tahap pengantar ini, PPT dan video membantu membangun konteks sebelum siswa mengumpulkan data. Pertanyaan mengenai makanan yang dikenal atau disukai siswa menghubungkan pengalaman sehari-hari dengan gagasan bahwa pilihan dapat dikumpulkan dan dikelompokkan sebagai data.

Dalam pembelajaran piktogram, pengantar visual perlu diikuti dengan penjelasan tentang apa yang dihitung, bagaimana kategori dibentuk, dan bagaimana data akan disajikan. Karena itu, PPT dan video tidak cukup diperlakukan sebagai tontonan. Guru perlu mengaitkan materi yang ditampilkan dengan aktivitas berikutnya, yaitu memilih kategori makanan, menghitung kartu, lalu membandingkan jumlahnya. Hubungan antartahap tersebut menjadi penting agar siswa

memahami bahwa gambar dalam media bukan sekadar ilustrasi, tetapi bagian dari proses mengolah informasi.

3. Kartu bergambar sebagai alat peraga konkret

Alat peraga konkret utama berupa kartu bergambar Lemang, Mi GOMAK, Soto Medan, dan Bika Ambon. Kartu digunakan ketika siswa mulai mengumpulkan data berdasarkan pilihan makanan. Setiap kategori dapat diamati dan dipindahkan secara fisik, sehingga data tidak langsung hadir sebagai diagram jadi. Siswa dan guru dapat melihat kartu yang terkumpul, mengelompokkan kartu menurut kategori, menghitung jumlah pada setiap kelompok, serta membandingkan kategori dengan jumlah terbanyak dan tersedikit.

Tahap ini menjadi jembatan dari konteks sehari-hari menuju penyajian data. Secara pedagogis, kegiatan mengelompokkan kartu memperjelas hubungan antara satu pilihan dan satu catatan data. Setelah data terkumpul, jumlah pada tiap kategori dapat menjadi dasar untuk menyusun piktogram. Akan tetapi, penggunaan kartu saja tidak membuktikan bahwa semua siswa telah memahami cara membaca piktogram berskala. Pemahaman tersebut perlu dilihat dari kemampuan siswa menjelaskan hubungan jumlah data dengan simbol dan nilai skala pada tahap berikutnya.

Konteks makanan khas Sumatera Utara juga membuat objek pengumpulan data lebih dekat dengan lingkungan lokal siswa. Pemilihan konteks lokal sejalan dengan upaya menghadirkan materi melalui situasi yang dapat dikenali, meskipun artikel ini tidak mengukur secara terpisah pengaruh konteks budaya terhadap pemahaman siswa. Dalam kegiatan ini, nilai utama kartu adalah menyediakan representasi konkret untuk proses memilih,

mengelompokkan, dan menghitung data sebelum data diubah menjadi diagram gambar.

Berdasarkan wawancara setelah pembelajaran, guru menyampaikan bahwa siswa tampak antusias ketika memilih dan menempelkan kartu bergambar serta mengikuti kegiatan kelompok. Keterangan tersebut menunjukkan respons siswa sebagaimana diamati oleh guru selama kegiatan, tetapi belum dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa seluruh siswa telah memahami konsep piktogram. Untuk mengetahui pemahaman tersebut secara lebih terukur, diperlukan pemeriksaan terhadap hasil kerja dan jawaban individual siswa.



Gambar 1. Kartu bergambar makanan khas Sumatera Utara yang digunakan sebagai media konkret

4. Penjelasan piktogram melalui bahan ajar dan LKPD kelompok

Setelah data dikumpulkan, bahan ajar menjelaskan piktogram sederhana dan piktogram berskala. Pada piktogram sederhana, satu gambar mewakili satu data; pada piktogram berskala, gambar mewakili beberapa data sesuai keterangan yang diberikan. Perbedaan ini perlu disampaikan dengan contoh dan pemeriksaan pemahaman. Ketika siswa membaca piktogram berskala, mereka harus mengalikan jumlah simbol dengan nilai yang diwakili setiap simbol, atau menggunakan operasi yang sesuai dengan

pertanyaan. Karena itu, guru perlu menekankan fungsi legenda/skala dan bukan hanya jumlah gambar yang tampak.

LKPD kelompok berfungsi mengarahkan siswa untuk mengamati data, berdiskusi, dan menyiapkan penyajian. Lembar kerja menjadi penghubung antara aktivitas fisik menggunakan kartu dengan representasi visual di Canva. Melalui LKPD, kelompok dapat mencatat kategori dan jumlahnya, membahas perbandingan antarkategori, serta memeriksa data sebelum dimasukkan ke dalam piktogram. Proses pencatatan tersebut membantu mengurangi kemungkinan data yang telah dihitung berubah ketika dipindahkan ke media digital.

Diskusi kelompok memberi kesempatan untuk membandingkan jawaban dan memeriksa penghitungan bersama. Namun, produk kelompok tidak otomatis menunjukkan tingkat pemahaman setiap anggota secara individual. Untuk menilai partisipasi dan pemahaman masing-masing siswa, guru tetap perlu memperhatikan keterlibatan anggota dan menggunakan asesmen individu. Dalam artikel ini, LKPD dibahas sebagai perangkat yang mendukung proses kerja kelompok; tidak dibuat klaim mengenai kualitas jawaban tiap kelompok karena hasil LKPD lengkap tidak tersedia untuk dianalisis sebagai data capaian.

5. Canva untuk menyusun piktogram digital

Canva digunakan setelah siswa memiliki data dan mendiskusikannya melalui LKPD. Pada tahap ini, siswa dalam kelompok menyusun piktogram menggunakan template digital. Modul menetapkan contoh skala satu gambar mewakili lima siswa. Dengan demikian, gambar yang dimasukkan ke dalam Canva harus mengikuti jumlah data dan ketentuan skala, bukan dipilih semata-mata berdasarkan tampilan

yang menarik. Judul, kategori, simbol, dan keterangan skala perlu ditampilkan dengan jelas agar pembaca dapat menafsirkan piktogram secara tepat.

Penggunaan skala satu gambar mewakili lima siswa merupakan ketentuan pada contoh yang tercantum dalam modul ajar. Penerapannya perlu disesuaikan dengan data yang diolah, sehingga jumlah simbol pada piktogram mencerminkan jumlah data menurut skala tersebut. Ketepatan piktogram tidak hanya ditentukan oleh tampilan visual, tetapi juga oleh kesesuaian antara data awal, jumlah simbol, dan keterangan skala. Oleh sebab itu, pemeriksaan hasil Canva perlu dilakukan dengan membandingkannya dengan data yang telah dicatat dalam LKPD.

Peran Canva adalah membantu menyusun dan menampilkan representasi data secara visual. Media digital dapat membuat susunan gambar lebih rapi serta memudahkan hasil kelompok ditampilkan kepada kelas. Namun, aplikasi tidak menggantikan penalaran matematis: jika data awal salah dihitung atau skala tidak diterapkan secara konsisten, piktogram digital tetap dapat memuat kesalahan. Karena itu, sebelum presentasi, siswa perlu memeriksa kesesuaian antara data pada LKPD, jumlah simbol, dan legenda skala.

Pemanfaatan Canva dalam artikel ini dapat ditempatkan berdampingan dengan penelitian Nofrizal dan Afdal (2025), yang membahas media Canva berbasis Problem Based Learning pada matematika sekolah dasar, serta Kurniawan (2025), yang membahas Canva dan Quizizz dalam pembelajaran numerasi. Kedua rujukan tersebut memberikan konteks tentang penggunaan media digital, tetapi tidak digunakan untuk menyimpulkan bahwa Canva pasti meningkatkan hasil pada kelas yang dikaji di sini. Kontribusi deskripsi ini terletak pada

penjelasan posisi Canva di dalam urutan pembelajaran: data dikumpulkan melalui kartu, diperiksa dalam LKPD, kemudian disajikan secara digital.

Tautan media Canva yang tercantum dalam bahan pembelajaran: <https://canva.link/dw3jvvtxt5z1kj8>

6. Presentasi hasil kelompok

Dalam modul ajar, tahap Manjelaskan Hasil Karjo diarahkan pada penyampaian hasil pekerjaan kelompok. Pada tahap ini, piktogram yang telah disusun melalui Canva menjadi media untuk menjelaskan hasil pengolahan data. Penjelasan kelompok idealnya mencakup kategori data, jumlah pada setiap kategori, arti simbol, dan cara membaca skala. Presentasi dengan demikian dirancang sebagai penghubung antara kegiatan mengolah data dan mengomunikasikan hasilnya. Apabila catatan pelaksanaan tidak memuat penjelasan siswa secara terperinci, artikel ini membatasi uraian pada fungsi presentasi dalam rancangan pembelajaran dan tidak menyimpulkan ketepatan pemahaman setiap kelompok.

Presentasi juga menyediakan kesempatan bagi guru dan kelompok lain untuk memeriksa ketepatan penyajian. Pertanyaan seperti “Apa arti satu gambar pada diagram ini?”, “Bagaimana kelompok menentukan jumlah gambar?”, atau “Kategori mana yang paling banyak dan bagaimana mengetahuinya?” dapat membantu menilai pemahaman. Dalam artikel ini, presentasi dijelaskan sebagai bagian dari alur pembelajaran sesuai modul; tanpa rekaman observasi atau transkrip presentasi yang terperinci, artikel tidak menyimpulkan bahwa setiap kelompok telah menjawab seluruh pertanyaan tersebut dengan benar.

7. Lapbook dan Wordwall sebagai asesmen pendukung

Lapbook dan Wordwall digunakan sebagai media asesmen pendukung dalam rancangan pembelajaran. Lapbook disiapkan sebagai tugas individu berbentuk lembar kerja fisik yang memuat soal piktogram sederhana dan piktogram berskala, sedangkan Wordwall menyediakan sepuluh soal terkait materi yang dikerjakan secara individual di rumah melalui tautan yang dibagikan. Kedua media tersebut memiliki fungsi untuk memeriksa pemahaman siswa melalui bentuk pengerjaan yang berbeda. Namun, penjelasan mengenai fungsi dan rancangan asesmen perlu dibedakan dari hasil penilaiannya, karena dokumen jawaban Lapbook belum tersedia untuk diperiksa ulang dan rekap Wordwall belum cukup konsisten untuk dianalisis secara kuantitatif.

Wordwall dalam pembelajaran matematika sekolah dasar juga dibahas oleh Khasanah et al. (2024) dalam konteks literasi numerasi dan oleh Kurniawan et al. (2025) dalam konteks pengembangan media matematika kelas IV. Istika dan Rusnilawati (2024) mengkaji penggunaan Wordwall berbantuan Problem Based Learning pada materi geometri. Rujukan tersebut menunjukkan ragam pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran atau evaluasi, tetapi konteks materi dan hasil penelitian tersebut tidak dapat dipindahkan langsung untuk menyatakan hasil siswa pada kegiatan ini.

Catatan Wordwall yang tersedia belum cukup konsisten untuk dijadikan dasar perhitungan hasil kelas. Terdapat penulisan nama yang berulang dan ketidaksesuaian pada sebagian catatan skor dengan rincian jawaban benar atau salah. Oleh sebab itu, artikel ini tidak mencantumkan nilai rata-rata, persentase ketuntasan, atau jumlah siswa yang mencapai

skor tertentu. Sebelum angka kuantitatif digunakan, data mentah perlu diperiksa untuk memastikan peserta unik, percobaan yang dihitung, aturan skor, dan kesesuaian jumlah jawaban.

Lembar jawaban Lapbook juga belum tersedia untuk pemeriksaan ulang. Karena itu, artikel tidak menyajikan persentase keberhasilan atau distribusi tingkat kognitif berdasarkan Lapbook. Pembagian soal menurut indikator kognitif, apabila tercantum dalam perangkat, hanya menggambarkan rancangan asesmen dan bukan capaian siswa. Batasan ini penting agar fungsi asesmen dapat dijelaskan tanpa mengubah rancangan instrumen menjadi bukti hasil belajar.

Tautan Wordwall yang tercantum dalam modul dan diberikan untuk dikerjakan di rumah: <https://wordwall.net/play/118364/986/496>

8. Tanggapan guru dan evaluasi pelaksanaan

Berdasarkan wawancara setelah pembelajaran, Tria Fatma Pane, S.Pd., selaku guru kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi, menyampaikan bahwa siswa tampak antusias ketika menggunakan kartu bergambar dan mengikuti kegiatan kelompok. Tanggapan tersebut menjadi informasi deskriptif mengenai respons siswa yang diamati guru selama kegiatan. Meskipun demikian, antusiasme yang dilaporkan tidak dapat dijadikan bukti tunggal bahwa pemahaman seluruh siswa meningkat.

Guru juga memberikan masukan mengenai efisiensi pengumpulan kartu. Pengumpulan secara bergiliran oleh setiap siswa berpotensi menyita waktu pembelajaran. Sebagai alternatif, pengumpulan dapat dikoordinasikan melalui perwakilan kelompok atau baris bangku, sepanjang setiap siswa tetap memperoleh kesempatan berpartisipasi dalam pengumpulan, penghitungan, dan pembahasan data. Masukan

ini dapat digunakan sebagai bahan perbaikan teknis pada pelaksanaan berikutnya.

Secara keseluruhan, fungsi media dalam kegiatan ini saling berkaitan: PPT dan video membangun konteks serta menjelaskan konsep; kartu bergambar membantu membentuk dan mengelompokkan data; LKPD mendukung pencatatan dan diskusi; Canva digunakan untuk menyajikan piktogram berskala; presentasi menjadi ruang komunikasi hasil; sedangkan Lapbook dan Wordwall menjadi asesmen individual pendukung. Wawancara sebelum kegiatan memberi konteks tentang karakteristik dan pengalaman awal siswa, sementara wawancara setelah kegiatan memuat respons guru serta saran tentang efisiensi pengumpulan kartu. Data yang tersedia mendukung deskripsi proses dan persepsi guru, tetapi tidak cukup untuk menetapkan besarnya peningkatan hasil belajar atau efektivitas kausal media.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pembelajaran piktogram pada siswa kelas IV SD Nurul Ihsan An-Nawawi dirancang dengan mengintegrasikan alat peraga konkret dan media digital dalam satu rangkaian kegiatan. Kartu bergambar makanan khas Sumatera Utara digunakan untuk mendukung pengumpulan dan pengelompokan data, LKPD membantu pencatatan serta diskusi kelompok, sedangkan Canva digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk piktogram. PPT dan video mendukung pengenalan konteks serta konsep, presentasi kelompok menjadi bagian dari komunikasi hasil, sementara Lapbook dan Wordwall disiapkan sebagai media asesmen pendukung.

Berdasarkan wawancara, guru melaporkan bahwa siswa tampak antusias dalam penggunaan kartu bergambar dan kegiatan kelompok. Guru juga menyarankan pengaturan pengumpulan kartu agar waktu pembelajaran dapat digunakan

secara lebih efisien. Temuan tersebut memberikan gambaran deskriptif mengenai penggunaan media dan masukan pelaksanaan dalam konteks kelas yang dikaji. Kesimpulan artikel dibatasi pada proses pembelajaran dan informasi yang tersedia. Rekap Wordwall belum dapat digunakan untuk menghitung capaian kelas karena masih memerlukan verifikasi, sedangkan hasil Lapbook belum dapat dianalisis karena lembar jawaban tidak tersedia untuk pemeriksaan ulang. Dengan demikian, artikel ini tidak menyimpulkan besarnya peningkatan hasil belajar atau efektivitas kausal media. Kajian ini mendokumentasikan fungsi media konkret dan digital dalam pembelajaran piktogram serta menunjukkan pentingnya dokumentasi asesmen yang konsisten untuk penelitian selanjutnya.

Saran

Pada pelaksanaan pembelajaran berikutnya, pengumpulan kartu bergambar perlu diatur secara efisien agar tersedia waktu yang cukup untuk menghitung, membandingkan, dan menyajikan data. Penjelasan piktogram berskala sebaiknya disertai contoh yang menekankan hubungan antara jumlah simbol dan nilai skala. Selain itu, LKPD perlu membantu siswa memeriksa kesesuaian data sebelum menyusunnya menjadi piktogram digital melalui Canva.

Dokumentasi hasil kerja kelompok dan asesmen individu perlu disimpan secara sistematis agar dapat diperiksa kembali. Rekap Wordwall juga perlu diverifikasi berdasarkan identitas peserta, jumlah percobaan, dan konsistensi skor sebelum dilakukan analisis. Penelitian berikutnya dapat menggunakan instrumen dan prosedur penilaian yang lebih terstruktur apabila bertujuan mengkaji capaian atau perubahan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, I. S., & Mailani, E. (2023). Analisis faktor penyebab kesulitan siswa dalam pembelajaran tematik dengan menggunakan metode Miles dan Huberman di kelas IV SD Negeri 060800 Medan Area. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 6469–6477.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Istika, D. D. B., & Rusnilawati. (2024). Model Problem Based Learning berbantuan Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV sekolah dasar pada materi keliling dan luas bangun datar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 12658–12663.
- Jelita, A., & Putra, E. D. (2021). Analisa kesulitan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV sekolah dasar negeri. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2), 429–442. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1010>
- Khasanah, F. U., Majid, A., & Fatiatun. (2024). Efektivitas penggunaan platform Wordwall pada pembelajaran matematika terhadap kemampuan literasi numerasi siswa kelas V SD Negeri 1 Lengkonng Garung. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(2), 3988–3996. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.25987>
- Kurniawan, C., Ayudhia, E., Adrias, & Suciana, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(1), 49–60. <https://doi.org/10.31980/caxra.v5i1.2581>
- Kurniawan, D. (2025). Peningkatan kemampuan numerasi dengan menggunakan media Canva dan QUIZZ pada siswa kelas 4 SDN Keling 2 di semester 1 tahun ajaran 2024/2025. *Literasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 358–369.
- Mailani, E. (2013). Penerapan pembelajaran matematika yang menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8–11. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v1i1.1286>
- Nofrizal, D., & Afdal. (2025). Pengembangan media Canva berbasis Problem Based Learning pada pembelajaran matematika di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 187–200.
- Nurfitriyani, D., Irawati, R., & Nugraha, R. G. (2025). Pengaruh model PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi piktogram dan diagram batang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Resty, Z. N., & Kusuma, H. W. (2024). Problem Based Learning: Upaya peningkatan pemahaman pengolahan data piktogram. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Rosyadi, M. I., Nugroho, B. S., Setyorini, W. F., Murtiyasa, B., & Setyaningsih, N. (2024). Penerapan media PADI dalam model PJBL untuk mengoptimalkan pembelajaran piktogram pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388–401.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- 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.