

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MENGUNAKAN MEDIA TANGRAM SISWA KELAS IV SDS
SWADHIPA TAHUN PELAJARAN 2021/2022

ANA OKTAVIANI¹, Joko Sutrisno AB², Arinta Rara Kirana³
STKIP PGRI Bandar Lampung
¹anaa87643@gmail.com, ²jokosutrisnoab@gmail.com
³arintarara@gmail.com

Abstrak: Pelajaran matematika yang masih dirasa sulit bagi siswa menjadikan siswa pasif dalam pembelajaran. Hal tersebut menjadikan hasil belajar matematika rendah, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IVA semester genap melalui media tangram di SDS Swadhipa Natar tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IVA SDS Swadhipa Natar tahun pelajaran 2021/2022 sebanyak 20 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika dalam materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar. Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Metode yang digunakan yaitu soal tes dan lembar observasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media tangram pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SDS Swadhipa Natar. Hal itu terbukti pada pra siklus rata-rata kelas 64,55 dan presentase 30%, pada siklus I meningkat menjadi rata-rata kelas 65 dan presentase 50%, rata-rata kelas menjadi 81 dan presentase 90% pada siklus II. Begitu juga hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I 65,25% dan mengalami peningkatan menjadi 8,75% pada siklus II. Kata kunci: *hasil belajar matematika, tangram*

Abstract: *Mathematics lessons that are still difficult for students make students passive in learning. This makes mathematics learning outcomes low, therefore this study aims to improve mathematics learning outcomes for even semester IVA grades through tangram media at SDS Swadhipa Natar in the 2021/2022 school year. This type of research is Classroom Action Research (CAR). The subjects of this research were 20 students in grade IVA SDS Swadhipa Natar for the academic year 2021/2022. The object of this research is the result of learning mathematics in the material of regular and irregular polygons. The implementation of the action was carried out in two cycles and each cycle consisted of two meetings. The method used is test questions and observation sheets. Data collection techniques used are quantitative and qualitative data. The results showed that the use of tangram media in mathematics learning could improve student learning outcomes in grade IVA SDS Swadhipa Natar. This is evident in the pre-cycle class average of 64.55 and a percentage of 30%, in the first cycle it increases to a class average of 65 and a percentage of 50%, the class average becomes 81 and a percentage of 90% in the second cycle. Likewise, the results of observing student activities in the first cycle were 65.25% and increased to 8.75% in the second cycle.*

Keywords: *mathematics learning outcomes, tangram*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang sangat penting bagi kehidupan terutama bagi manusia. Oleh karena itu matematika diajarkan di semua jenjang pendidikan. Tetapi pada faktanya banyak peserta didik yang menjadikan mata pelajaran matematika sebagai mata pelajaran yang ditakuti, karena anak kesulitan menghafal banyak rumus dan sikap malas menghitung maupun mencoba. Hal itu yang membuat anak-anak tidak begitu berminat dengan mata pelajaran matematika. Apalagi banyak ditemui di sekolah guru cenderung menyampaikan materi secara monoton dengan hanya memberikan rumus yang telah ada. Penyampaian materi yang tidak kreatif dan inovatif membuat anak-anak menjadi bosan dan tidak semangat dalam belajar, sehingga membuat hasil belajar siswa tidak mencapai hasil yang maksimal.

Kenyataan pada proses pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar masih menggunakan cara tradisional, yaitu ketika guru memulai membahas materi pelajaran, guru hanya menggambarkan bentuk dari bangun datar di papan tulis tanpa menunjukkan secara langsung dari bangun datar.

Pada kenyataannya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar.

Kesulitan tersebut disebabkan kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan bersifat abstrak dan menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Hal tersebut menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Keadaan yang demikian terjadi pada kelas IV SDS Swadhipa Natar, siswa mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika materi bangun datar, dimana siswa hanya mengenal teori tanpa di contohkan secara nyata menggunakan media. Guru hanya mengandalkan cara ceramah dan latihan mengajar, sehingga dalam beberapa waktu siswa akan dengan mudah melupakan

materi yang telah diajarkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa siswa tidak memahami materi yang disampaikan dengan baik. Ketika peneliti memberi pertanyaan kepada para siswa apa bedanya persegi dengan segi empat, banyak diantara siswa yang mengatakan bahwa keduanya sama. Hal ini membuat peneliti untuk melakukan wawancara dengan guru kelas dan melihat hasil belajar siswa mengenai materi bangun datar, ternyata hasil belajar siswa kelas IV SDS Swadhipa Natar 70% nilai masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu ≤ 75 . Dari hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti bergerak untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV SDS Swadhipa Natar mengenai materi bangun datar dengan menggunakan media tangram. Perlunya penggunaan media dalam menyampaikan pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Dengan penggunaan media maka siswa akan tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tahap siswa SD yang masih memasuki operasional konkret perlu media-media nyata dalam menjelaskan materi yang disampaikan guru. Selain memperjelaskan materi juga mengurangi verbalisme guru, serta meningkatkan keaktifan siswa dalam menggunakan media tersebut. Guru hendaknya menciptakan suasana belajar yang santai dengan kegiatan memanipulasi benda-benda konkret atau permainan yang relevan. Sehingga suasana tidak menjadi tegang atau terlalu serius dalam berpikir.

Kondisi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika siswa cenderung terlihat rendah dan monoton, ditandai dengan siswa lebih senang diceramahi, siswa sedikit sekali yang mau bertanya, sedikit siswa yang mampu menjawab pertanyaan, dan contoh-contoh materi pelajaran yang diberikan guru masih kurang terkait

dengan lingkungan kehidupan siswa sehari-hari. Kondisi pembelajaran matematika yang demikian akan menimbulkan dampak kurang menggembirakan terhadap hasil belajar siswa, dan lebih jauh lagi dapat menimbulkan kesan tidak baik terhadap pembelajaran matematika seperti pengetahuan matematika hanyalah bersifat teoretis semata.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk menggunakan media pembelajaran yaitu alat peraga yang dapat mendukung penyampaian materi dan dapat menjawab kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami materi bangun datar.

Penggunaan media inilah yang nantinya akan dirasa mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDS Swadhipa tahun ajaran 2021/2022. Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dipaparkan diatas maka peneliti tertarik untuk membahasnya lebih jauh dalam sebuah karya ilmiah yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Siswa Kelas IV di SDS Swadhipa tahun ajaran 2021/2022”.

KAJIAN TEORI 1. Pengertian Belajar

Menurut Hamalik dalam jurnal oleh Susanto (2016: 3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior though experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan.

Menurut Burton dalam Susanto (2016: 3) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Slameto dalam jurnal oleh Berutu (2013: 10) belajar suatu proses usaha

yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian belajar menurut para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

2. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Astuti (2019: 606) hasil belajar merupakan proses kulminasi (tingkatan tertinggi) dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulminasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru bagi siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Menurut Munandir dalam jurnal oleh Ningrum (2015:19) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengalami proses belajar dimana untuk mengungkapkannya biasanya menggunakan suatu alat penilaian yang yang ditetapkan sekolah oleh guru. Dalam dunia pendidikan khususnya sekolah hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh siswa terhadap suatu mata pelajaran tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dalam bidang studi tertentu yang menggunakan tes standar alat ukur keberhasilan belajar seseorang siswa.

Menurut Susanto dalam Rikmasari (2017: 45) “hasil belajar siswa adalah kemampuan untuk diperoleh anak

setelah melalui kegiatan pembelajaran”. Jadi kemampuan siswa dalam proses pembelajaran akan dilihat dari hasil belajar.

Menurut Sudjana dalam jurnal oleh Ningrum (2015: 20) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik. Hasil belajar kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu gambaran perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai akibat dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Perubahan ini dapat mencakup aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan intelektual seseorang. Aspek afektif berkaitan dengan perasaan, nilai, dan moral yang dapat berpengaruh terhadap sikap seseorang, aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik (gerakan fisik).

3. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari bahas Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedang dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Depdiknas, 2001: 7).

Menurut Karso, dkk. Dalam jurnal oleh Astuti (2019:607) menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatik, formal, hirarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat arti semacamnya, sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Dalam matematika pengembangan model-model matematika dapat digunakan untuk mengatasi persoalan-persoalan dunia nyata dan dapat membentuk pola berpikir seseorang menjadi pola pikir yang sistematis, logis, kritis, dan penuh kecermatan.

Menurut Susanto (2016: 185)

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan akan aplikasi matematika saat ini dan masa depan tidak hanya untuk keperluan sehari-hari, tetapi terutama dalam dunia kerja, dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa, terutama sejak usia sekolah dasar.

Namun dalam kenyataan yang ada sekarang, penguasaan matematika, baik oleh siswa sekolah dasar (SD) maupun siswa sekolah menengah (SMP dan SMA), selalu menjadi permasalahan besar. Hal ini terbukti dari hasil ujian nasional (UN) yang diselenggarakan memperlihatkan rendahnya persentase kelulusan siswa dalam ujian tersebut, baik yang diselenggarakan di tingkat pusat maupun daerah. Pada umumnya, yang menjadi faktor penyebab ketidaklulusan siswa dalam ujian nasional ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam materi pelajaran matematika.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai matematika maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu bidang ilmu tentang hubungan antara konsep satu dengan lainnya untuk berfikir logis, kritis, dan sistematis yang digunakan dalam memecahkan persoalan sehari-hari.

3. Ruang Lingkup Matematika SD

Menurut Astuti (2019:607) ada tiga ruang lingkup matematika di SD yaitu bilangan (bilangan cacah, bulat, prima, pecahan, kelipatan dan faktor, pangkat dan akar sederhana), geometri dan pengukuran (bangun datar dan bangun ruang, hubungan antar garis, pengukuran (berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, dan

debit, letak dan koordinat suatu benda), serta statistika (menyajika dan menafsirkan data tunggal) dalam penyelesaian masalah kehidupan sehari-hari.

4. Bangun Datar

Bangun datar adalah suatu bangun geometri yang berbentuk datar. Menurut Mulyana, AZ. Dalam jurnal oleh Irwanto (2014:4) Macam-macam bangun datar antara lain: persegi, persegi panjang, belah ketupat, segitiga, layang-layang, jajar genjang, trapesium, dan lingkaran.

5. Pengertian Media

Kata media berasal dari kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan, baik untuk bentuk jamak maupun *mufrad*. Kemudian telah banyak pakar dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media.

Menurut Arindawati dalam Tanod dan Harjanto (2019: 127) mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian.

Menurut Heinich dalam jurnal oleh Susilana dan Riyana (2020:6) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods).

Menurut Indriana dalam jurnal oleh Irwanto (2014: 3) media adalah alat saluran komunikasi. Kata *medium* berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media perantara*.

6. Manfaat Media

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan, persepsi yang sama.

7. Tangram

Tangram adalah suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi (Karim, dkk, 2014:1.29). bentuk-bentuk bangun geometri yang sudah dikenal, yaitu: segitiga, persegi, persegi panjang, jajar genjang, dan lain-lainnya dapat membentuk suatu tangram.

Kemendikbud dalam jurnal oleh Astuti (2019:607) menjelaskan bahwa tangram memiliki manfaat untuk memahami sifat-sifat berbagai bangun datar, konsep luas, dan kekekalan luas. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mendesain berbagai bentuk bangun datar menggunakan semua atau sebagai bangun.

Menurut Samudra (2014: 3) Tangram (Bahasa Mandarin qi qiao ban, secara harafiah berarti “tujuan papan keterampilan”) adalah suatu **puzzle** yang terdiri dari permainan yang paling

tua yang dikenal dalam matematika adalah permainan orang Cina kuno yang dinamakan tangram". (2002: 156).

Tangram terdiri dari: 1. Dua segitiga siku-siku sama kaki (besar) 2. Dua segitiga siku-siku sama kaki (kecil) 3. Satu segitiga siku-siku sama kaki (sedang) 4.

Satu bujur sangkar (kecil), 5. Satu jajar genjang.

Tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan sederhana. Permainan ini yaitu suatu permainan *puzzle* persegi yang dipotong menjadi 7 bagian (2 berbentuk segitiga besar, 1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajar genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitiga kecil). Tangram banyak tersedia di pasaran namun juga mudah dibuat sendiri.

Menurut Sarah dan Lathifaturahmah (2015:84) Dengan memotong kertas menurut garis-garis berwarna biru, maka akan diperoleh tangram yang dimaksud dan media tangram ini sangat menyenangkan, tidak hanya menyenangkan tapi juga melatih imajinasi. Jadi, tangram dapat diartikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi.

Menurut Bhning dan Althouse dalam jurnal oleh Wahid M. Pranata, Mufti (2020:97) Tangram dapat digunakan sebagai media pada pembelajaran matematika khususnya materi yang terkait bangun datar. Tangram dapat digunakan untuk membantu siswa memahami bentuk-bentuk bangun datar, sifat-sifat dan menghitung keliling serta luas dari bangun datar. Belajar dengan menggunakan tangram dapat membantu anak mengembangkan sikap positif terhadap geometri, mengidentifikasi bentuk bangun datar, dan membantu anak memahami konsep geometris dasar.

Menurut Wahyu dalam oleh jurnal Aprilliani, Wasitohadi, Rahayu (2019: 94) media pembelajaran tangram ini dapat dijadikan guru dalam menyampaikan konsep

materi, sedangkan bagi siswa dapat digunakan sebagai sumber belajarnya untuk menggali informasi mengenai konsep materi secara menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan menyenangkan, selain itu guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga pada akhirnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat.

8. Manfaat Media Tangram

Media tangram bermanfaat bagi anak-anak dalam berbagai hal, diantaranya adalah:

1. Mengembangkan rasa suka terhadap geometri
2. Mampu membedakan berbagai bentuk
3. Mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk-bentuk dan relasi-relasi geometri
4. Mengembangkan kemampuan rotasi (perputaran)
5. Mengembangkan kemampuan pemakaian kata-kata yang tepat untuk memanipulasi bentuk, misalnya (membalik, memutar, menggeser dan mempelajari apa artinya kongruen bentuk yang sama dan sebangun)

Sukarti (2019:883) menjelaskan bahwa ada beberapa manfaat media tangram dalam proses pembelajaran yaitu: (a) untuk mengenalkan bentuk-bentuk bangun geometri datar pada siswa. (b) untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa untuk bisa membentuk bangundatar lainnya ataupun bentuk suatu benda dengan menggabungkan beberapa bangun datar. (c) untuk membangkitkan motivasi dan keinginan untuk belajar dengan menyenangkan melalui warna media yang menarik. (d) untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa dengan memutar, membalik, menggeser media. Lebih lanjut Kemendikbud (2012: 18) menjelaskan bahwa tangram memiliki manfaat untuk memahami sifat-sifat

berbagai bangun datar, konsep luas, dan kekekalan luas. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mendesain berbagai bentuk bangun datar menggunakan semua tau sebagian bangun

9. Fungsi Media Tangram

Penggunaan media tangram dalam materi bangun datar berfungsi sebagai media untuk memvisualkan wujud dari bentuk-bentuk dari bidang bangun datar. Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengolah bentuk bangun datar. Siswa dituntut hanya mengetahui macam-macam bangun datar tetapi siswa juga mampu menyebutkan ciri-ciri bangun datar. Dengan tangram akan dapat meningkatkan apresiasi terhadap bangun datar dan diharapkan mampu menumbuhkan rasa seni. Selain siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan memahami dengan mudah.

10. Cara Membuat Media Tangram

Media tangram terdiri dari dua segitiga siku-siku sama kaki besar, satu segitiga siku-siku sedang, dua segitiga siku-siku sama kaki kecil, satu persegi, dan satu jajar genjang. Agar lebih menarik setiap bagian bangun datar diberi warna yang berbeda. Biasanya media ini terbuat dari bahan kayu, namun juga dapat dibuat sendiri menggunakan kertas karton, gardus bekas, sterofoam atau kertas manila.

Tangram bias dibuat dari bahan-bahan yang sederhana, bahkan dengan mudah dibuat sendiri oleh anak-anak. Dengan menggunakan alat dan bahan yakni gardus bekas, lem, alat tulis dan gunting. Setelah itu memotong gardus tersebut menjadi 7 bagian berbentuk geometris. Dengan rincian bentuk 5 buah segitiga, 1 buah bujursangkar, dan 1 buah jajar genjang. Selanjutnya semua potongan bangun datar di lapis dengan kertas manila agar terlihat menarik, jika semua sudah dilapisi kertas manila lalu susun

potongan-potongan tersebut diatas sterofoam hingga menjadi bangun datar.

11. Langkah-langkah Media Tangram Dalam Pembelajaran

Adapun langkah-langkah penerapan media tangram pada proses pembelajaran yaitu:

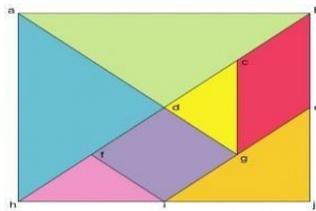
- 1) Persiapan pembelajaran yaitu mulai menyiapkan materi, media dan menyiapkan siswa sebelum pembelajaran.
- 2) Memperkenalkan media tangram dan menjelaskan pengertian segi banyak beraturan dan tidak beraturan.
- 3) Membantu siswa untuk memahami perbedaan segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan.
- 4) Guru memberikan contoh bangun segi banyak beraturan dan tidak beraturan yang benar dan nyata dengan menggunakan tangram dan siswa memperhatikan penjelasan guru.
- 5) Guru mengelompokkan siswa menjadi 4 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 5 siswa, kemudian siswa berdiskusi kelompok mengamati segi banyak beraturan dan tidak beraturan, dengan mengamati siswa siswa dapat memahami perbedaan segi banyak beraturan dan tidak beraturan.
- 6) Guru membagikan LKS kepada kelompok.
- 7) Guru membimbing dan mengarahkan siswa selama diskusi berlangsung.
- 8) Guru menugaskan siswa melaporkan hasil diskusi kelompoknya.
- 9) Menyimpulkan dan evaluasi yaitu menyimpulkan materi dan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi.

12. Kelebihan Dan Kekurangan Media Tangram

Menurut Nurul Anita Fitri (2020:18) media tangram memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

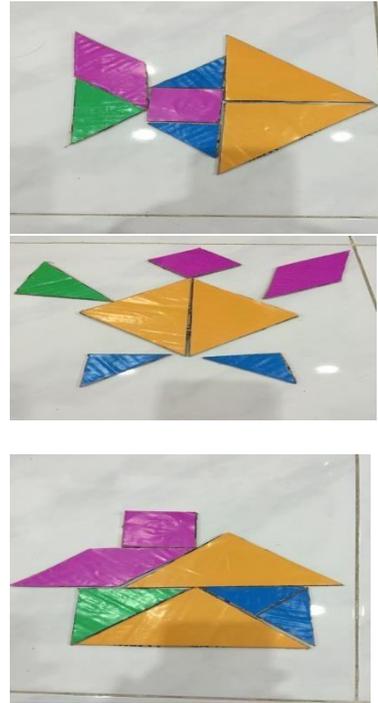
1. Kelebihan Media Tangram

- a) Meningkatkan minat terhadap materi bangun datar
 - b) Mampu mengenali berbagai bentuk bangun datar
 - c) Dapat mengembangkan kreatifitas, imajinasi dan melatih konsentrasi dan kesabaran dalam menyusun potongan-potongan tangram.
2. Kekurangan Media Tangram
- a) Hanya dapat digunakan untuk materi tentang bangun datar
 - b) Memerlukan ketelitian dan kecermatan guru dalam membuatnya
 - c) Media tangram hanya menyajikan beberapa bentuk bangun datar, sehingga memerlukan kreatifitas siswa untuk membentuk bangun datar yang lain dari potongan tangram.



Media Tangram

Contoh Kreasi Media Tangram



METODE

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Reseach* yang memfokuskan pada upaya untuk mengubah kondisi nyata yang ada ke arah yang diharapkan. Seperti yang dikemukakan oleh Burn dalam oleh jurnal Kusnandar (2010:44) yang menyatakan penelitian tindakan merupakan penerapan penemuan fakta pada pemecahan masalah dalam situasi sosial dengan pandangan untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan di dalamnya, yang melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti, praktisi, dan orang awam. Dalam penelitian ini peneliti mengambil jenis PTK kolaborasi antara peneliti dan guru. Guru bertindak sebagai kolaborasi yang melaksanakan rencana pembelajaran. Peneliti sebagai observer yang mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran.

2. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini, dilakukan di SDS Swadhipa, Jl. Swadhipa Bumi Sari No.217 Pada kelas IV semester genap tahun ajaran 2021/2022, dimulai dari perencanaan sampai perbaikan nilai penelitian.

3. Subjek Penelitian dan Objek penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDS Swadhipa tahun ajaran 2021/2022. Jumlah subjek yang diteliti yaitu sebanyak 20 siswa yang terdiri dari siswa laki-laki 11 dan siswa perempuan 9. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan materi bangun datar menggunakan media tangram.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV semester genap melalui media tangram di SDS Swadhipa Natar tahun pelajaran 2021/2022. Aktivitas siswa dan hasil belajar matematika pada siklus I dan siklus II selanjutnya dibahas sebagai berikut:

1. Penerapan Media Tangram Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Bangun Datar Kelas IV SDS Swadhipa Natar

Penerapan media tangram terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika dengan materi segi banyak beraturan dan segi banyak tidak beraturan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam 2 siklus yang masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

Penggunaan media tangram pada pembelajaran siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang berbeda.

Perbedaan tersebut terlihat dari hasil aktivitas siswa dan hasil belajar siswa, hasil aktivitas siswa pada siklus I mendapatkan nilai 65,25 Pembelajaran pada siklus I menunjukkan hasil yang kurang optimal karena ada beberapa yang menjadi kendala yang mengakibatkan hasil aktivitas siswa belum memenuhi hasil yang diharapkan. Beberapa hal tersebut diantaranya guru kurang mantap memberikan motivasi dan menyapaikan tujuan pembelajaran pada siswa dan kurangnya perhatian siswa terhadap guru yang mengakibatkan pembelajaran kurang kondusif. Pada pembelajaran siklus II menunjukkan hasil yang lebih baik dari siklus sebelumnya. Hasil yang diperoleh di siklus II dapat dilihat dari hasil aktivitas siswa sebesar 85,25. Peningkatan tersebut juga dapat dilihat dari sikap yang ditunjukkan siswa, seperti mudah dikondisikan, lebih memperhatikan penjelasan guru, itu semua karena siswa sudah faham mengenai alur pembelajaran tersebut.

2. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Materi Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan Kelas IV SDS Swadhipa Natar

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I yang diperoleh peneliti dapat diketahui bahwa nilai hasil belajar siswa kelas IVA SDS Swadhipa Natar terhadap materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar pelajaran matematika masih belum mencapai hasil yang maksimal. Hal ini dapat dilihat dari data awal dengan jumlah siswa 20, hanya 10 siswa yang dapat dikatakan tuntas sedangkan 10 siswa lainnya belum dapat dikatakan tuntas. Dengan perolehan rata-rata kelas sebesar 65 dan presentase kelas mencapai 50% hasil siswa terkait materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar dapat dikatakan rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan untuk mencapai keberhasilan. Oleh sebab itu peneliti melanjutkan pada siklus II. Pada tahap siklus II ini terjadi peningkatan yang

cukup pesat dari siklus I dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 65 mengalami peningkatan menjadi 81. Sedangkan presentase ketuntasannya meningkat dari 50% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Dari hasil perolehan tersebut terlihat bahwa 18 siswa dari 20 siswa dapat dikatakan tuntas dan 2 siswa sisanya belum dapat dikatakan tuntas. Hal ini memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan peneliti yaitu rata-rata nilai hasil belajar 75 dan presentase ketuntasan mencapai 70%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tangram terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada siklus II. Manfaat media tangram diantaranya dapat mengembangkan kreativitas siswa untuk bisa membentuk bangun datar lainnya ataupun suatu benda dengan menggabungkan beberapa bangun datar serta dapat membangkitkan motivasi dan keinginan untuk belajar dengan menyenangkan melalui warna media menarik. Motivasi siswa yang tinggi dalam belajar tentu saja dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran tangram ini dapat dijadikan guru dalam menyampaikan konsep materi, sedangkan bagi siswa dapat digunakan sebagai sumber belajarnya untuk menggali informasi mengenai konsep materi secara menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan menyenangkan, selain itu guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga pada akhirnya aktivitas siswa dan hasil belajar siswa akan meningkat.

Media tangram ini tidak hanya menyenangkan untuk digunakan tapi juga melatih imajinasi dan membantu siswa dalam mengeksplorasi melalui media tangram bentuk-bentuk bangun datar yang akan meningkatkan rasa ingin tahu siswa yang dapat berakibat meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan

Widyasari, Danlan dan Dewanto Dalam Jurnal Rahmani dan Widyasari (2018:19) yang menyatakan proses pengeksploasian akan menimbulkan rasa ingin tahu, merefleksikan terhadap pengetahuan yang telah dibangun, fleksibel terhadap gagasan matematik yang terbentuk, dan juga akan berakibat timbulnya kepercayaan diri dalam diri siswa.

Penggunaan media ini dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran dengan menggunakan benda nyata, memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan diajarkan, siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar, siswa dapat lebih berinteraksi dengan siswa lain, serta pembelajaran pun lebih bermakna. Menurut Sundayana Dalam Jurnal Munthe, Toybah, dan Usman (2018: 2) mengatakan dalam pembelajaran matematika tangram berguna dalam membentuk bangun-bangun seperti: bangun geometri, rumah, binatang, dan manusia.

Keberhasilan siswa dalam menggunakan media tangram ditunjukkan dengan hasil observasi pada siklus II. Kegiatan pembelajaran siswa mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup menunjukkan bahwa sebesar 90% kegiatan pembelajaran sudah dilaksanakan dengan baik oleh siswa.

Siswa mulai terampil dalam menggunakan media tangram. Siswa juga mulai fokus dalam memperhatikan penjelasan guru dan aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Refleksi yang dilakukan berdasarkan data yang diperoleh peneliti baik berupa nilai hasil belajar maupun hasil observasi aktivitas siswa, hasilnya telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu penelitian ini cukup dilaksanakan sampai siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tangram terbukti dapat

meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDS Swadhipa Natar. Media pembelajaran menggunakan tangram dapat menjadi salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang konvensional yaitu dengan memberikan pembelajaran menggunakan media tangram pada materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Simpulan

1. Penerapan media tangram pada materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar. Dilihat dari hasil lembar observasi aktivitas siswa dari siklus I mendapatkan nilai 65,25 dan pada siklus II mendapatkan nilai 85,25 hal tersebut dapat dikatakan bahwa media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media tangram kelas IV SDS Swadhipa Natar pada materi segi banyak beraturan dan tidak beraturan bangun datar rata-rata kelas dan ketuntasan hasil belajar. Dilihat dari hasil nilai rata-rata kelas pada siklus I mendapatkan nilai sebesar 65 dan presentase sebesar 50% dan mengalami peningkatan pada siklus II mendapatkan nilai sebesar 81 dan presentase sebesar 90%. Penilaian aktivitas siswa sudah dilakukan secara maksimal dan baik. Sehingga penggunaan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV semester genap SDS Swadhipa Natar tahun pelajaran 2021/2022.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran peneliti sebagai berikut:

1. Bagi guru

Penggunaan media tangram menuntut kreatifitas guru untuk membuat media tangram menjadi media yang menarik dan menantang proses berpikir siswa. Guru sebaiknya tekun dan kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, karena media tangram dapat dibuat sendiri oleh guru dengan bahan yang terjangkau. Guru juga sebaiknya mempunyai pengetahuan yang luas tentang model pembelajaran yang inovatif dan dapat meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa.

2. Bagi siswa

Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media tangram agar bisa lebih aktif serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar memberikan hasil yang maksimal.

3. Bagi sekolah

Media pembelajaran tangram dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan di sekolah untuk diimplementasikan pada pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Susanto, Ahmad, 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, Rudi, Riyana, Cepi, 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tanod, Jessy, Mareyke, Harjanto, Ambyah. 2019. *Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Sarah, Lathifaturrahmah. 2015. *Penggunaan Media Tangram*

- Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IX Mts Siti Mariam Banjarmasin.*
<https://media.neliti.com/media/publications/121070-ID-penggunaanmedia-tangram-dalampembelaja.pdf>
- Samudra, Ayu Neng, Kharisma. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Media Bangun Datar Beraturan Mengidentifikasi Sifat-sifat Bangun Datar Siswa Kelas V SDN Cerme LOR Gresik.*
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/10617/4204>
- Ningrum, Ravinda, Febrin, Beana. 2015. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Bermain Siswa Kelas 3 SD N2 Pusporenggo Kec. Musuk Kab. Boyolali*
<http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/455/434>
- Astuti, Rusmini, Ekandari. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas II SD Negeri Kemiri Kabupaten Sidoarjo.* <http://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/ejmp/article/download/541/3>
- Aprilliani, Dewi, Wasitohadi, Sri Rahayu, Theresia. 2019. *Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Berbantuan Media Tangram.*
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR/article/download/17297/10386>
- Rikmasari, Rima. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Dengan Menggunakan Model Numbered Heads Together Di SDN Bukit Duri II Pagi Jaksel.*
<https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/1274/1141>
- Irwanto, Agus, Eka. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Luas Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Karton Berpetak Pada Siswa Kelas VI*
https://scholar.google.co.id/scholar?cluster=147279060711026852672&hl=id&as_sdt=0,5#d=gs_qabs&u=%23p%3DQOPfMIoIZMwJ
- Sukarti. 2019. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri-ciri Berbagai Bentuk Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas I SDN Sidokumpul Kab Sidoarjo.*
<http://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/569/370>