

Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Tangram Pada Siswa Kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar

Improvement of Mathematics Learning Result Through The Use of Tangram Media in Fourth Grade UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar

Miftahul Jannah¹, Rohana², Nur Abidah Idrus³

¹ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

² Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

miftahuljannahbc61@gmail.com

Abstrak

Miftahul Jannah, 2021. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram pada Siswa Kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Makassar, (dibimbing oleh Pembimbing I Prof. Dr. Hj. Rohana, M.Pd. dan Pembimbing II Nur Abidah Idrus, S.Pd.,M.Pd).

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu Bagaimana meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media tangram pada siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media tangram pada siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Pendekatan yang dipilih pada pelaksanaan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar dengan jumlah siswa sebanyak 22 orang yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Data aktivitas guru dan aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi dan hasil belajar matematika siswa menggunakan media tangram. Hasil belajar matematika siswa pada siklus I pertemuan 1 dan 2 belum tuntas tetapi pada siklus II pertemuan 1 dan 2 mengalami peningkatan dan dikategorikan tuntas. Selain itu aktivitas guru dan siswa dalam menerapkan media tangram juga mengalami peningkatan yakni pada siklus I dan siklus II aktivitas mengajar guru dikategorikan sangat baik. Aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 1 dikategorikan kurang dan pada pertemuan 2 dikategorikan baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yakni pada pertemuan 1 dan pertemuan 2 dikategorikan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar.

Kata Kunci : Media tangram, Siswa, Hasil belajar matematika.

Abstrak

Miftahul Jannah, 2021. *Improving the Result of Mathematics Learning with Tangram Media of Students Fourth Grade UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar*. Skripsi. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education. Makassar State University, (guided by Prof. Dr. Hj. Rohana, M.Pd. and Nur Abidah Idrus, S.Pd., M.Pd).

The problem in this research is the low result of mathematics learning of students fourth grade UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. The formulation of the problem in this study is how to improve the result of mathematics learning with using tangram media in fourth grade students of UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar? The purpose of this research was to determine the improvement of result mathematics learning with using tangram media in fourth grade students of UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. The approach used in implementation of this research is a qualitative approach, this type of research is Classroom Action Research (CAR). The research subjects were teachers and students fourth grade of UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar with their 22 students, consisting of 12 female students and 10 male students. Teacher activity data and students activities were obtained through observation sheets and the result of students mathematics learning with using tangram media. The result of students mathematics learning in the first cycle of meetings 1 and 2 not completed but in the second cycle of meetings 1 and 2 have increased and in categorized completed. In addition, the activities of teachers and

students in applying tangram media have also increased, in cycle I and cycle II, teacher teaching activities are categorized very good. Student learning activities in cycle I of meeting 1 were categorized poor and meeting 2 categorized good and then increased in cycle II which meeting 1 and meeting 2 were categorized very good. Thus it can be concluded that the use of tangram media can improve the result of mathematics learning of students fourth grade UPT SDN No. 191 Ipres Paku Kabupaten Takalar.

Keywords :Tangram media, Students, Result mathematics learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi manusia. Tanpa pendidikan, manusia akan mengalami kesulitan dalam menjalani kehidupannya. Munib & Budiono & Sawa, (2009: 26) menyatakan bahwa “bagi manusia pendidikan itu merupakan suatu keharusan, karena pendidikan, manusia akan memiliki kemampuan dan kepribadian yang berkembang”. Melalui pendidikan, potensi yang dibawa manusia sejak lahir dapat dikembangkan sehingga akan membawa dampak bagi kehidupan manusia.

Pendidikan seperti sifat sasarannya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks. Undang-undang telah mengatur tujuan pendidikan nasional dalam UU No. 2 Tahun 1985 yang berbunyi:

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa.

Pendidikan berlangsung sepanjang hayat, sejalan dengan pendapat Saidah (2016: 253) menyatakan bahwa “Pendidikan seumur hidup adalah proses kontinu pendidikan yang berlangsung semenjak lahir hingga meninggal dunia, baik itu secara formal, informal maupun nonformal, baik yang terjadi dalam keluarga, sekolah, pekerjaan ataupun masyarakat”. Pendidikan harus didukung dari berbagai pihak dan tersusun dari beberapa komponen bidang studi yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Dari beberapa komponen bidang studi tersebut salah satunya matematika.

Mempelajari matematika siswa diharapkan dapat menguasai seperangkat kompetensi yang telah ditentukan. Khususnya pembelajaran matematika yang masih dianggap pelajaran yang sulit bagi siswa. Anggapan tersebut menjadikan siswa semakin takut untuk belajar matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat Apriliani (2013: 39) yang menyatakan bahwa “Kesulitan dalam pembelajaran matematika salah satunya dapat disebabkan oleh kurangnya penggunaan media sehingga materi yang disampaikan bersifat abstrak dan menimbulkan kebosanan”.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Indriana (2011: 46) menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai perantara, wadah,

atau penyambung pesan-pesan pembelajaran”. Melalui media pembelajaran, materi yang abstrak dan jauh dari siswa dapat menjadi konkret sehingga siswa dapat memahaminya. Penggunaan media juga sangat diperlukan dalam pembelajaran matematika. Hal ini disebabkan, matematika merupakan suatu mata pelajaran yang berhubungan dengan pemikiran yang logis, analitis, serta menumbuhkan pemikiran yang kreatif. Matematika berhubungan dengan struktur dan konsep yang abstrak.

Mengingat hal tersebut maka pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang tepat. Sunaengsih (2016: 184) menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu proses penyampaian informasi atau pesan dalam pembelajaran berlangsung secara efektif”. Berdasarkan hal tersebut, salah satu faktor penentu berhasil atau tidak berhasilnya proses pembelajaran berlangsung adalah media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika pada materi bangun datar yaitu media tangram, simetri putar bangun datar, roda bangun datar. Media tangram yaitu teka-teki atau *puzzle* yang terdiri dari potongan-potongan bangun datar. Adapun simetri putar bangun datar adalah media pembelajaran yang mampu mewakili ciri-ciri dari konsep materi bangun datar yang diajarkan kepada siswa. Sedangkan roda bangun datar yaitu sebuah roda yang berisi dengan sifat-sifat dari bangun datar tersebut guna membantu siswa dalam memahami dan juga membantu guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti memilih media tangram dalam penelitian karena media tangram salah satu media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Media tangram menjadi media visualisasi bangun datar yang konkret sehingga dalam penggunaan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Berkaitan dengan penelitian media tangram, peneliti menggunakan penelitian terdahulu :

- 1) Ardelina Eva pada tahun 2017 yang dimuat dalam jurnalnya dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Game Puzzle* Tangram terhadap kreativitas anak (Siswa Kelas 4 SDN Sukamulya Kel. Cihideung) menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan

dalam penelitian ini adalah *posttes Only Design*. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah secara umum dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menerapkan model konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya Kel. Cihideung. Secara khusus, terdapat perbedaan peningkatan kreativitas antara siswa yang menggunakan media *game puzzle tangram* dengan siswa yang menerapkan model konvensional melalui gambar pada siswa kelas 4 SDN Sukamulya Kel. Cihideung pada aspek kelincahan berfikir, fleksibel konseptual, dan orignitas.

- 2) Anggraini Dian Mustika pada tahun 2018 dalam jurnalnya dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tangram dalam Pembelajaran Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Surya Buana Kota Malang menunjukkan bahwa spesifikasi produk pengembangan bahan ajar permainan tangram menghasilkan produk yang dapat memahami konsep bangun datar secara mendalam sesuai dengan teori Zoltan Dienes dan meningkatkan proses berpikir siswa. Proses pengembangan bahan ajar permainan tangram telah dinyatakan valid oleh para ahli. Prosentase dari ahli materi sebesar 82%, ahli desain sebesar 86%, dan praktisi pendidikan sebesar 90% yang menyatakan bahan ajar telah valid dan layak. Penerapan bahan ajar permainan tangram dilakukan kepada siswa melalui uji coba awal dan uji coba lapangan dengan mengacu teori belajar Dienes. Bahan ajar dengan permainan tangram materi luas dan keliling bangun datar secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV C di SDI Surya Buana Kota Malang. Rata-rata kelas kontrol lebih kecil dibanding kelas eksperimen pada soal post test yaitu $73 < 91$. Respon siswa juga sangat positif terhadap produk bahan ajar permainan tangram yang dilihat dari tiga aspek yaitu kemudahan, kemenarikan, dan kemanfaatan. Seluruh siswa menyatakan bahwa bahan ajar ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran.
- 3) Khikmah Nurul pada tahun 2021 dalam Prosiding penelitiannya dengan judul Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Media Tangram dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN

Gugus Antasari menunjukkan bahwa jenis penelitian yang digunakan yaitu Quasi Eksperimen, desain penelitian yang digunakan yaitu Quasi Experimental Design dengan bentuk nonequivalent Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gugus Antasari. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan nontes. Teknik analisis data dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji z, uji t serta uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan ketuntasan hasil belajar kelas eksperimen mencapai 75% sedangkan kelas kontrol tidak, rata-rata hasil belajar kelas eksperimen lebih dari kelas kontrol, N_gain kelas eksperimen $(0,72) >$ kelas kontrol $(0,57\%)$. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah model discovery learning berbantu media tangram efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Gugus Antasari.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti pada bulan Februari 2021 di UPT SDN No. 191 Inpres Paku yaitu terjadi permasalahan dalam pembelajaran matematika. Siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika, bahkan menurut guru kebanyakan siswa menganggap sulit. Hal itu berdampak pada hasil belajar matematika siswa yang rendah. Permasalahan yang terjadi tersebut disebabkan oleh guru dalam mengajar masih menggunakan cara-cara tradisional atau konvensional, guru tidak menghadirkan alat peraga yang konkret. Materi matematika yang dianggap sulit yaitu bangun datar karena guru hanya menjelaskan pengertian bangun datar dan memperlihatkan gambar-gambar berbagai bentuk bangun datar.

Pembelajaran matematika selama ini di SDN No. 191 Inpres Paku yaitu penguasaan mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai KKM yang ditetapkan adalah 75 dan hanya 8 siswa dari 22 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap

Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar.

2. KAJIAN PUSTAKA

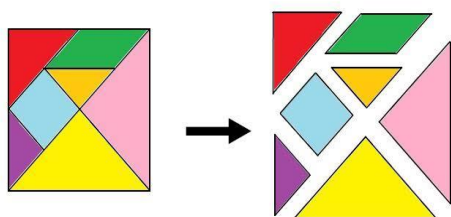
2.1. Media Pembelajaran Tangram

Menurut Rohana (2021) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat-alat bantu atau segala sumber yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dari guru kepada siswa sebagai bagian dari kegiatan mengajar”. Secara khusus, kata media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media sering diganti dengan kata *mediator*. Menurut Kustandi dan Darmawan (2020: 5) menyatakan bahwa “media merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya”. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar atau sumber pesan dengan penerima pesan yang digunakan sebagai penyampai informasi untuk guru dan siswa.

Tangram merupakan salah satu permainan edukasi yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana. Tangram adalah permainan yang paling tua yang dikenal dalam matematika yang ditemukan pada abad ke-18. Menurut Karim, dkk (2008:1.28) menyatakan bahwa “Tangram adalah himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi”. Tangram dapat digunakan untuk mengenalkan bangun geometri pada siswa. Permainan ini dikembangkan pertama



Gambar 2.1 Ilustrasi Media Tangram

kali di negeri Cina dan sering disebut dengan *puzzle* Cina. Menurut Sasa (2011), tangram berasal dari kata *Tang* dan *Gram*. Istilah ini pertama kali dikenalkan oleh Thomas Hill dalam bukunya *Geometrical Puzzle for the Youth* pada tahun 1848.

Menurut Mufti, dkk (2018 : 95) menyatakan bahwa “Tangram adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran geometri”. Permainan yang berasal dari China ini berbentuk *puzzle* yang terdiri dari tujuh keping bangun datar yang diantaranya terdapat lima buah segitiga, satu buah persegi, dan satu buah jajar genjang. Ketujuh kepingan tersebut disusun dan ditempel sehingga dapat membentuk berbagai pola seperti gambar kucing, ikan, rumah, dan sebagainya.

Sejalan dengan pendapat di atas Wiratama (2012) menyatakan bahwa “permainan tangram berasal dari negeri Cina, biasa dikenal sebagai *qi qiao ban*”. Tangram sendiri adalah *puzzle* yang terdiri dari tujuh keping bangun datar (disebut “*tan*”) dan memiliki tiga pola bentuk, yakni 5 buah segitiga, 1 jajar genjang, dan 1 persegi. Tujuh permainan tangram itu sendiri adalah menyusun “*tan*” tersebut menjadi suatu bentuk, atau mengikuti pola bentuk yang telah disediakan. Kemudian, menurut Anggraini (2018 : 44) menyatakan bahwa “Tangram adalah permainan teka-teki yang berasal dari negeri China yang terdiri dari satu persegi, satu jajargenjang, dan lima segitiga yang dibentuk menjadi bermacam-macam gambar”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media tangram merupakan media permainan yang berasal dari Cina. Media tangram dibuat untuk mengenalkan siswa tentang bentuk bangun datar yang terdiri dari tujuh buah bentuk bangun datar yang dapat disusun menjadi sebuah bangun datar.

Media tangram terdiri dari bangun datar sebagai berikut :

Manfaat media tangram juga menjadi kelebihan media tersebut. Kemendikbud (2012:18) Menjelaskan “bahwa tangram memiliki manfaat untuk memahami sifat-sifat berbagai bangun datar, konsep luas, dan kekekalan luas”. Media tangram mengembangkan kreativitas, menguji keterampilan, mengenalkan bentuk bangun datar kepada siswa.

Selain memiliki kelebihan, media tangram juga memiliki kekurangan. Menurut Apriliani (2013: 43) menyatakan bahwa kekurangan tangram sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Memerlukan ketelitian dan kecermatan guru untuk membuatnya.
- 2) Media tangram hanya menyajikan beberapa bentuk bangun datar, sehingga memerlukan kreatifitas siswa untuk membentuk bangun datar yang lain dari potongan tangram.

Cara penggunaan media tangram menurut Barus Ema Srinina (2017 : 34) sebagai berikut :

2.2. Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018: 174) menyatakan bahwa "Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap". Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.

Sudjana (Parwati dkk, 2018) mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu perbuatan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Parwati dkk, 2018) menyatakan hasil belajar sebagai suatu interaksi antara pembelajar dan tindakan mengajar. Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya.

Menurut Omar Hamalik (Nurrita, 2018:175) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah melewati proses atau kegiatan belajar disertai dengan suatu pembentukan dan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar yang dicapai merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor. Menurut Suryabarat (Aritonang, 2008:14) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga yaitu:

- 1) Faktor dari dalam yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa

- 1) Bentuklah kelas menjadi beberapa kelompok, maksimal 5 kelompok. Jumlah anggota setiap kelompok 4-5 siswa.
- 2) Setiap kelompok akan memperoleh beberapa set bangun datar yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, trapesium, dan layang-layang.
- 3) Setiap kelompok menyelesaikan bentuk persegi, persegi panjang, layang-layang, dan jajargenjang dari potongan media tangram.
- 4) Siswa bisa membuat berbagai macam bentuk menggunakan potongan media tangram.

yang sedang belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah: (a) minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat (b) motivasi belajar antara siswa yang satu dengan siswa lainnya tidaklah sama.

- 2) Faktor dari luar yaitu faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Faktor-faktor ini diantaranya adalah lingkungan sosial. Yang dimaksud dengan lingkungan sosial di sini yaitu manusia atau sesama manusia, baik manusia itu hadir ataupun tidak langsung hadir. Kehadiran orang lain pada waktu sedang belajar, sering mengganggu aktivitas belajar. Salah satu dari lingkungan sosial tersebut yaitu lingkungan siswa di sekolah yang terdiri dari teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan lainnya yang dapat juga mempengaruhi proses dan hasil belajar individu.
- 3) Faktor instrumen yaitu faktor yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran seperti kurikulum, struktur program, sarjana dan prasarjana pembelajaran (media pembelajaran), serta guru sebagai perancang pembelajaran. Dalam penggunaan perangkat pembelajaran tersebut harus dirancang oleh guru sesuai dengan hasil yang diharapkan

Menurut Dunkin (Susanto, 2014: 13), terdapat sejumlah aspek yang dapat memengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

- 1) *Teacher formative xperience*, meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang sosial mereka. Yang

termasuk ke dalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran guru termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.

- 2) *Teacher training experience*, meliputi pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan profesional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.
- 3) *Teacher properties*, adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimiliki guru, misalnya sikap guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk di dalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor dari dalam seperti minat dan motivasi yang dimiliki siswa, faktor dari luar seperti lingkungan sosial, teman sebaya, dan faktor guru, kemudian faktor instrumen yang berhubungan dengan perangkat pembelajaran.

2.3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran Russeffendi (Siagian, 2016: 59).

Suyitno (2014: 14) menyatakan bahwa "matematika merupakan alat pikiran, bahasa ilmu, tata cara pengetahuan, dan penarikan kesimpulan secara deduktif dan bahkan ada ahli matematika yang mengatakan matematika itu seni". Matematika juga berkontribusi dalam membangun pemikiran yang logis dan kritis.

Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dan struktur, perubahan dan ruang. Secara informal, dapat pula disebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksiona dengan menggunakan logika simbol dan notasi (Komariyah dan Laili, 2018: 57).

Berdasarkan kurikulum KTSP 2006 mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Sementara berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi:

- 1) Domain sikap: memiliki perilaku yang mencerminkan sikap orang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, dan bertanggungjawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam sekitar rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- 2) Domain keterampilan: memiliki kemampuan pikir dan tindak yang efektif dan kreatif dalam ranah abstrak dan konkret sesuai yang ditugaskan kepadanya.
- 3) Domain pengetahuan: memiliki pengetahuan faktual dan konseptual dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, humaniora, dengan wawasan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Kesimpulan dari penjelasan di atas yaitu tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa dapat memahami konsep

matematika, dapat menggunakan penalaran, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran.

3.2. Fokus Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar yang difokuskan pada dua aspek, yaitu penggunaan Media Tangram dan Hasil Belajar Siswa.

3.3. Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Subjek dari penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar dengan jumlah siswa sebanyak 22 siswa.

3.4. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini menggunakan rencana penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yaitu rencana penelitian berdaur ulang (siklus). Tahap-tahap penelitian tindakan kelas meliputi tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

3.5. Analisis Data dan Indikator Keberhasilan

1) Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Data kualitatif penelitian diperoleh melalui pengamatan. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Hasil pengamatan akan dicatat dalam lembar pengamatan.

2) Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan ini meliputi indikator proses dan hasil dalam penggunaan media tangram untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar.

Tabel 3.1 Indikator Keberhasilan Proses Pembelajaran

Taraf Keberhasilan	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
0% - 40%	Kurang

(sumber: Widoyoko 2014:144)

indikator keberhasilan pada hasil, yaitu secara klasikal terdapat 80% siswa yang memperoleh skor minimal 75 sesuai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada muatan pelajaran Matematika setelah diterapkan penggunaan media tangram.

Tabel 3.2 Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori Nilai
75 – 100	Tuntas
0 – 74	Tidak Tuntas

(Sumber : UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar)

Tabel 3.2 Indikator Ketuntasan dan Ketidaktuntasan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
75 - 100	Tuntas
0 - 74	Tidak Tuntas

(Sumber : UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar)

Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Hasil Belajar

Rentang Nilai	Kategori
80 – 100	Baik
71 – 79	Cukup
< 70	Kurang

(Sumber : UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar)

Apabila secara klasikal 80% atau lebih siswa dalam satu kelas mencapai nilai KKM yakni 75 ke atas, maka pembelajaran sudah dianggap tuntas dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 2 minggu yang dilaksanakan pada hari senin tanggal 06 September sampai tanggal 18 September 2021 dengan pembelajaran pada tema 4 (Berbagai Jenis Pekerjaan) dan dengan sub tema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan) di kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar.

1) Pelaksanaan Siklus I

a) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator yang terlibat dalam penyusunan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Peneliti sebagai perancang melibatkan observer sebagai pengamat. Siklus 1 terdiri dari 2 kali pertemuan yang berlangsung selama 2×35 menit. Penyusunan RPP telah disesuaikan dengan hasil pengamatan peneliti. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun sesuai dengan karakteristik pembelajaran dengan menggunakan media tangram yang difokuskan pada hasil belajar matematika siswa pada sub tema 1 jenis-jenis pekerjaan. Peneliti melibatkan dosen pembimbing sebagai validator lembar observasi. Lembar observasi yang disusun ini sebagai penilaian observer untuk mengamati proses pembelajaran tersebut.

b) Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pada pelaksanaannya karena penggunaan media tangram ini baru diterapkan, sehingga siswa perlu penyesuaian untuk menggunakan media tangram dalam pembelajaran. Deskripsi langkah-langkah pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I sebagai berikut:

Pertemuan 1 dan 2

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal aktivitas yang dilakukan peneliti adalah mengkondisikan siswa untuk belajar (bersalam, menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan berdoa); mengarahkan siswa untuk memeriksa kerapian dalam berpakaian; mengajak siswa menyanyikan lagu wajib nasional; menjelaskan tujuan, manfaat pembelajaran dan mempersiapkan siswa siap belajar.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti aktivitas yang dilakukan peneliti adalah menjelaskan materi tentang sifat-sifat serta keliling dan luas persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium; siswa menelaah materi yang telah dijelaskan oleh guru; guru menawarkan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang sifat-sifat serta keliling dan luas persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium; siswa menanyakan penjelasan materi dari guru yang belum dipahami; guru menjawab pertanyaan dari siswa; guru menunjukkan media tangram kepada siswa dan mendemonstrasikan cara penggunaan media tangram; siswa membuat bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang,

dan trapesium menggunakan media tangram; siswa berdiskusi dengan teman sebangkunya tentang materi sifat-sifat persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium; siswa menciptakan deskripsi tentang sifat-sifat persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium; guru membimbing siswa dalam menciptakan deskripsi tentang sifat-sifat persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium; guru menanyakan bahwa siswa telah paham tentang materi pembelajaran yang telah dijelaskan; siswa mempresentasikan secara verbal kepada teman-temannya tentang deskripsi keliling dan luas persegi, persegi panjang, segitiga, layang-layang, jajargenjang, dan trapesium yang telah didiskusikan; guru membagikan LKPD kepada siswa; siswa mengerjakan LKPD yang telah dibagikan guru; guru mengapresiasi hasil pekerjaan siswa.

3) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir aktivitas yang dilakukan adalah siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung; siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran pada hari ini; siswa menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran pada pertemuan selanjutnya; guru memberikan pengayaan kepada siswa; kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin salah seorang siswa.

c) Tahap Observasi

Hasil dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar menggunakan media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa yaitu meliputi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus meliputi dua pertemuan. Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 06 September 2021 dan pertemuan 2 pada tanggal 08 September 2021, dan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 13 September 2021 dan pertemuan II pada tanggal 15 September 2021

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I dengan tahapan-tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kegiatan observasi dilakukan terhadap penggunaan media tangram untuk peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan mengamati aktivitas guru dan siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Berdasarkan hasil

observasi yang dilakukan peneliti, maka hal-hal yang ditemukan saat observasi adalah sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yaitu dari 7 aspek yang diamati, 2 aspek berada pada kategori baik, dan 5 aspek berada pada kategori cukup, sehingga dari 7 aspek yang terlaksana mendapat skor 16 dengan persentase ketuntasan aktivitas mencapai 57%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas guru dikategorikan cukup.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data diatas, pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 yang dilaksanakan oleh siswa yaitu dari 7 aspek yang diamati, 4 aspek berada pada kategori cukup, 3 aspek berada pada kategori kurang. Sehingga dari 7 aspek yang

terlaksana mendapat skor 11 dengan persentase ketuntasan aktivitas mencapai 39%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas siswa dikategorikan kurang.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2 yang dilaksanakan oleh siswa yaitu dari 7 aspek yang diamati, 1 aspek berada pada kategori sangat baik, 3 aspek berada pada kategori baik, dan 3 aspek berada pada kategori cukup. Sehingga dari 7 aspek yang terlaksana mendapat skor 19 dengan persentase ketuntasan 68%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas siswa dikategorikan baik.

3) Deskripsi Hasil Belajar Siswa.

Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan hasil tes siswa pada akhir pembelajaran. Adapun hasil kegiatan siswa berupa hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut: Tabel 1 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Tabel 4.7 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Siklus II			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
80 – 100	Baik	22	100%	22	100%
71 – 79	Cukup	-	-	-	-
< 70	Kurang	-	-	-	-
Jumlah		22	100 %	22	100 %

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa pada pertemuan 1 dan 2 semua siswa, yang berjumlah 22 siswa mendapat hasil belajar siswa pada kategori baik

dengan persentase 100 %. Adapun diagram dari hasil penelitian hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar

Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Belum Tuntas	-	-	-	-

75 – 100	Tuntas	22	100 %	22	100%
Jumlah		22	100 %	22	100 %

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 dalam kategori tuntas dengan jumlah frekuensi 22. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan belajar matematika siswa telah tuntas sesuai indikator yang telah ditetapkan mengisyaratkan bahwa pembelajaran matematika siswa dikategorikan tuntas jika setiap siswa mendapat nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan $\geq 80\%$ dari seluruh siswa.

d) Tahap Refleksi

Temuan yang diperoleh pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa masih bingung dengan penggunaan media tangram selama proses pembelajaran.
- 2) Guru tidak membagi kelompok saat siswa akan menggunakan media tangram.
- 3) Beberapa siswa ada yang masih tidak mengikuti kegiatan belajar, ada siswayang melakukan pekerjaan lain dan tidak fokus selama proses pembelajaran.
- 4) Kebanyakan siswa belum paham mengenai bangun datar.

Setelah merefleksikan hasil pelaksanaan siklus I, diperoleh gambaran tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II sebagai perbaikan dari tindakan yang telah dilakukan pada siklus I, langkah-langkah pada siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, tahapan penggunaan media tangram tetap dilaksanakan dengan melakukan beberapa pengembangan dan perbaikan sesuai dengan masalah yang ditemukan, yaitu:

- 1) Guru memulai pelajaran setelah suasana benar-benar kondusif dan siswa siap belajar sehingga siswa lebih fokus terhadap materi yang akan dipelajari.
- 2) Guru membagi kelompok siswa terlebih dahulu sebelum menggunakan media tangram.
- 3) Guru lebih mengontrol kegiatan siswa dalam pembelajaran dan berusaha semaksimal mungkin untuk mengurangi kegiatan siswa yang kurang bermanfaat seperti melamun, tidur saat jam belajar dan sebagainya. Guru lebih memperketat pengawasan kepada siswa yang sering melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat di dalam kelas.

- 4) Guru menjelaskan lebih mengenai bangun datar yang baik dan benar serta guru memberikan contoh yang lebih banyak tentang bangun datar.
- 5) Guru membimbing siswa selama proses kerja kelompok membuat berbagai bentuk bangun datar menggunakan media tangram.

2) Pelaksanaan Siklus II

Siklus II diadakan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus I dan pelaksanaan siklus II berlangsung sebanyak 2 kali pertemuan

a. Tahap Perencanaan

Pada siklus II peneliti melakukan persiapan membuat RPP yang sudah didiskusikan dengan guru kelas guna menutupi kekurangan yang berada pada RPP siklus I. Peneliti juga mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang digunakan sebagai perantara untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Peneliti juga mempersiapkan lembar observasi untuk menilai keterlaksanaan penggunaan media tangram selama proses pembelajaran. **Tahap Pelaksanaan**

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika dengan mengamati aktivitas guru dan siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, maka hal-hal yang ditemukan saat observasi adalah sebagai berikut:

1) Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru yaitu dari 7 aspek yang diamati, 2 aspek berada pada kategori baik, dan 5 aspek berada pada kategori cukup, sehingga dari 7 aspek yang terlaksana mendapat skor 16 dengan persentase ketuntasan aktivitas mencapai 57%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas guru dikategorikan cukup.

2) Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan data diatas, pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1 yang dilaksanakan oleh siswa yaitu dari 7 aspek yang diamati, 4 aspek berada pada kategori cukup, 3 aspek berada pada kategori kurang. Sehingga dari 7 aspek yang

terlaksana mendapat skor 11 dengan persentase ketuntasan aktivitas mencapai 39%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas siswa dikategorikan kurang.

Pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2 yang dilaksanakan oleh siswa yaitu dari 7 aspek yang diamati, 1 aspek berada pada kategori sangat baik, 3 aspek berada pada kategori baik, dan 3 aspek berada pada kategori cukup. Sehingga dari 7 aspek yang

terlaksana mendapat skor 19 dengan persentase ketuntasan 68%. Jika dimasukkan dalam kriteria indikator keberhasilan maka persentase ketuntasan aktivitas siswa dikategorikan baik.

3) Deskripsi Hasil Belajar Siswa.

Hasil belajar siswa dinilai berdasarkan hasil tes siswa pada akhir pembelajaran. Adapun hasil kegiatan siswa berupa hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Tes Belajar Siswa Siklus II

Interval Nilai	Kategori	Siklus II			
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Jumlah Siswa	Persentase	Jumlah Siswa	Persentase
80 – 100	Baik	22	100%	22	100%
71 – 79	Cukup	-	-	-	-
< 70	Kurang	-	-	-	-
Jumlah		22	100 %	22	100 %

siswa

Berdasarkan tabel diatas, tampak bahwa pada pertemuan 1 dan 2 semua siswa, yang berjumlah 22

mendapat hasil belajar siswa pada kategori baik dengan persentase 100 %.

Tabel 4.8 Persentase Ketuntasan Tes Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Pertemuan 1		Pertemuan 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
0 – 74	Belum Tuntas	-	-	-	-
75 – 100	Tuntas	22	100 %	22	100%
Jumlah		22	100 %	22	100 %

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa pada pertemuan 1 dan 2 dalam kategori tuntas dengan jumlah frekuensi 22. Hal ini menunjukkan bahwa pada siklus II ketuntasan belajar matematika siswa telah tuntas sesuai indikator yang telah ditetapkan mengisyaratkan bahwa pembelajaran matematika siswa dikategorikan tuntas jika setiap siswa mendapat nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan persentase ketuntasan $\geq 80\%$ dari seluruh siswa.

d. Tahap Refleksi

Memasuki siklus II terlihat bahwa siswa sangat semangat selama proses pembelajaran matematika menggunakan media tangram. Guru menjelaskan tahapan-tahapan penggunaan media tangram yang dikaitkan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar pada siklus II.

4.2. Pembahasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media tangram pada tema 4 (berbagai pekerjaan) sub tema 1 (jenis-jenis pekerjaan) di kelas IV. Alasan memilih media tangram dalam pembelajaran matematika karena menurut Peaget dalam “Teori Empat Periode Perkembangan Kognitif Manusia” pada tahap operasional konkret (7-12 tahun), dengan bantuan benda-benda konkret siswa dapat memaknai pengalamannya sehingga memahami operasi (logika). Pendapat ini diperkuat oleh Pitadjenj (2006: 159) yang

menyatakan bahwa “tangram sangat berguna bagi anak SD terhadap pengenalan dan pemahaman pada bangun-bangun geometri datar”. Selain untuk mengenal dan memahami bangun datar, tangram dapat dimanfaatkan untuk memahami konsep luas bangun datar.

Media tangram yang digunakan akan membuat proses pembelajaran di dalam kelas tersebut menjadi menyenangkan. Beberapa siswa terlihat antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media tangram sehingga siswa hasil belajar siswa dapat meningkat.

Terdapat beberapa kendala selama pelaksanaan siklus I diantaranya yaitu, hasil belajar siswa masih memiliki banyak kekurangan yakni siswa belum mampu mengerjakan soal dengan tepat dan siswa belum fasih menggunakan media tangram, beberapa siswa ada yang masih tidak mengikuti kegiatan belajar, dan ada siswa yang melakukan kegiatan lain dan tidak fokus selama proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa kendala diatas maka dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus II diantaranya yaitu, guru memulai pelajaran setelah suasana benar-benar kondusif dan siswa siap belajar sehingga siswa lebih fokus terhadap materi yang akan dipelajari, guru lebih mengontrol kegiatan siswa dalam pembelajaran dan berusaha semaksimal mungkin untuk mengurangi kegiatan siswa yang kurang bermanfaat seperti melamun, tidur saat jam belajar dan sebagainya, guru lebih memperketat pengawasan kepada siswa yang sering melakukan kegiatan yang kurang bermanfaat di dalam kelas, guru menjelaskan lebih mengenai bangun datar yang baik dan benar serta guru memberikan contoh yang lebih banyak tentang bangun datar, guru membimbing siswa selama proses kerja kelompok

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, Dian Mustika. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Permainan Tangram dalam Pembelajaran Bangun Datar pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Islam Surya Buana Kota Malang*. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Apriliani, Tiara, S (2013). *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Melalui Tangram dengan Penerapan Model Paikem*. *Journal of Elementary Education* :2(2)
- Ardelina, Eva. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Game Puzzle Tangram terhadap Kreativitas Anak (Siswa*

membuat berbagai bentuk bangun datar menggunakan media tangram.

Adapun hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan yakni siswa sudah mampu menggunakan media tangram pada materi bangun datar, siswa mampu mengetahui jenis-jenis bangun datar, siswa mampu mengetahui sifat-sifat bangun datar, siswa bisa membuat bentuk kreatifitas yang lain menggunakan media tangram.

Selama siklus I dan II berlangsung, siswa sangat senang dan sangat bersemangat belajar pada saat pertemuan 2 siklus II. Siswa sangat semangat saat mulai menyusun potongan bangun datar dari media tangram menjadi bentuk bangun datar seperti segitiga, persegi, persegi panjang, layang-layang, trapesium, jajar genjang. Selain itu siswa juga bisa membuat bentuk yang diinginkan seperti bentuk rumah, perahu, ikan, anjing, dan bentuk lainnya dari potongan bangun datar pada media tangram.

Penggunaan media tangram dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dibandingkan hanya penggunaan media gambar di dalam buku karena siswa dapat langsung melihat, meraba, dan membentuk berbagai bangun datar. Oleh karena itu, penggunaan media tangram dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No. 191 Inpres Paku Kabupaten Takalar.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV UPT SDN No.191 Inpres Paku Kabupaten Takalar. Terbukti pada siklus I hasil belajar matematika siswa masih berada pada kategori baik meningkat menjadi kategori sangat baik pada siklus II

Kelas 4 SDN Sukamulya Kel. Cihideung). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Arikunto, S. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Arikunto, Suharsimin. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Aritonang, Keke T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Penabur* 7 (10).

Barus Ema Srinina. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif*

- dan Minat Siswa Kelas V SD Margoyasan Yogyakarta. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaistwara* 1 (4), 104-117.
- Faturrohman, A & dan Masykur, R & Suherman. (2017). Pengaruh Model CINTA Berbantu Media Tangram Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa kelas V MIN 5 Bandar Lampung. UIN Raden Intan Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* 1 (1), 21-27, 2017.
- Hamid, M, A. dkk. (2020) *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran: Mengenal, Merancang, dan Mempraktikannya*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jabir, I. T, Rohana, R. & Pada, A. (2021). *The Effect of Use Powtoo Learning Media To Students Learning Motivation on 3rd Grade on Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athira 1 Makassar*. *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), 56-66.
- Kemendikbud. (2012). *Panduan Pembuatan dan Penggunaan Media Pembelajaran Sederhana-Mata Pelajaran Matematika*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Dasar, Kemendikbud.
- Khikmah, Nurul. (2021). Keefektifan Model Discovery Learning Berbantuan Media Tangram dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV SDN Gugus Antasari. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Kustandi, C & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau.
- Mufti, dkk (2020). Tangram Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*. Vol 5 No.2 Junli 2020
- Munib, A & Budiono & Sawa S. (2009). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Netriwati & Lena Mai Sri. (2017). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. Vol 3 No. 1.
- Nurdyansyah & Tobiyah Fitriyani. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtidaiyah*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Parwati, Ni Nyoman dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Pitadjeng. (2006). *Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Rahmani, W & Widyasari, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4 (1), 17-24, 2018.
- Rahmani, Wirda & Widyasari N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Vol 4 No. 1.
- Samura A, O. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 4 (1).
- Siagian, Muhammad. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*. Vol 2 No.1.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsi, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190. *Doi: <http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>*.
- Susiliana, Rudi dan Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyitno, Hardi. (2014). *Filsafat Matematika*. Semarang : Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang.
- U. H. Saidah. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- Universitas Negeri Makassar. (2019). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Universitas Negeri Makassar*.