
**KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA TANGRAM TERHADAP
KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA PADA
MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI
2 PACEKELANTAHUN AJARAN 2019/2020**

Dwi Astuti¹, Supriyono², Rintis Rizkia Pangestika³
Universitas Muhammadiyah Purworejo¹²³
dwia59700@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan media tangram terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa pada materi bangun datar kelas IV. Populasi penelitian semua siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Purworejo. Sampel penelitian berjumlah 10 siswa dengan pembagian kelas dengan menggunakan media tangram berjumlah 5 siswa dan kelas tanpa menggunakan media tangram berjumlah 5 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dokumentasi, dan pengamatan. Analisis data menggunakan deskriptif berdasarkan hasil pengamatan dan tes. Hasil deskripsi menunjukkan bahwa aktivitas siswa berdasarkan 4 indikator dalam berfikir kreatif yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram terhadap berfikir kreatif siswa pada materi bangun datar kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan dapat dikatakan efektif dibandingkan yang tidak menggunakan media tangram. Hal tersebut ditunjukkan pada aktivitas belajar siswa dan hasil tes setelah dilakukan pembelajaran yaitu pada kelas yang menggunakan media tangram aktivitas semua siswa telah memenuhi 4 aspek indikator berfikir kreatif, sedangkan aktivitas siswa pada kelas yang tidak menggunakan media tangram belum mencapai 4 aspek indikator berfikir kreatif. Selanjutnya, Berdasarkan hasil tes siswa ditunjukkan bahwa kelas yang menggunakan media tangram hasil tes semua siswa telah mencapai ketuntasan dengan rata-rata nilai 85 yang artinya tuntas, Sedangkan hasil tes pada kelas yang tidak menggunakan media tangram terdapat satu siswa yang tidak tuntas sehingga rata-rata nilai pada kelas yang menggunakan media tangram yaitu 79 yang artinya tuntas.

Kata kunci: *Media tangram, Aktivitas, Berfikir kreatif*

**THE EFFECTIVENESS OF USING TANGRAM MEDIA ON STUDENT'S
CREATIVE THINKING ABILITY IN
PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL
OF CLASS IV PRIVATE VOCATIONAL SCHOOL
2 PACEKELAN 2019/2020 ACADEMIC YEAR**

ABSTRACT

This study aims to describe the effectiveness of Tangram media on students' creative thinking skills in the material of class IV flat shapes. The study population was all fourth grade students of SD Negeri 2 Pacekelan Purworejo. The research sample consisted of 10 students, divided into 5 classes using tangram media and 5 students without using tangram media. Data collection techniques using interviews, tests, documentation, and observations. Data analysis used descriptive based on observations and tests. The results of the description show

that student activities are based on 4 indicators in creative thinking, namely originality, flexibility, fluency and elaboration. Based on the results of the research and discussion described in the previous chapter. So it can be concluded that the use of tangram media for students' creative thinking in the material of class IV SD Negeri 2 Pacekelan can be said to be effective compared to those that do not use tangram media. This is shown in student learning activities and test results after learning, namely in classes using tangram media, all students' activities have fulfilled 4 aspects of creative thinking indicators, while student activities in classes that do not use tangram media have not reached 4 aspects of creative thinking indicators. Furthermore, based on the results of the student tests it was shown that the class that used the tangram media, the test results of all students had reached completeness with an average value of 85 which means complete, while the test results in the class that did not use tangram media contained one student who did not complete so that on average The value in the class using Tangram media is 79 which means complete.

Keywords: *Tangram media, activity, creative thinking*

PENDAHULUAN

Pendidikan memang penting terutama di Indonesia. Oleh karena itu, warga negara Indonesia harus mengikuti program belajar yang diwajibkan oleh pemerintah. Namun, di Indonesia masih terdapat banyak anak yang putus sekolah disebabkan beberapa faktor. Menurut Amri,dkk (2014:9.10) faktor-faktor yang melatar belakangi rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pendidikan yaitu bahwa yang menjadi kendala utama rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pendidikan ialah lemahnya ekonomi keluarga. Kurangnya pendapatan keluarga menyebabkan orang tua terpaksa bekerja keras mencukupi kebutuhan pokok sehari-hari sehingga pendidikan anak kurang diperhatikan dengan baik dan bahkan anak-anaknya membantu orang tua dalam mencukupi keperluan pokok untuk makan sehari-hari. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dikembangkan sejak pendidikan dasar yaitu matematika banyak yang tidak setuju dengan mata pelajaran matematika disebabkan banyak anak yang masih menganggap bahwa matematika ilmu yang membosankan dan ilmu yang menakutkan karena terdapat materi yang mengharuskan siswa untuk pandai berhitung. Selain itu, guru juga harus dapat mengembangkan pola berfikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika. Menurut Hasibuan (2018:114) beberapa faktor yang menyebabkan kurang berkembangnya cara berfikir kreatif yaitu pembelajaran yang digunakan guru belum mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, memotivasi siswa untuk belajar dan memacu siswa untuk belajar, belum mampu membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal berbentuk masalah, siswa enggan bertanya kepada guru atau sesamanya apabila belum paham terhadap materi yang dijelaskan sehingga kurangnya interaksi antara guru dengan siswa pada saat proses pembelajaran.

PERMASALAHAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih sulit untuk berfikir kreatif dalam kegiatan

pembelajaran siswa masih menyalin contoh yang diberikan guru di depan kelas. Beberapa faktor tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas, kurangnya guru dalam menekankan pemahaman konsep pada materi-materi matematika dapat mempengaruhi siswa dalam menyelesaikan soal evaluasi. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi proses berfikir kreatif siswa yaitu dengan adanya media pembelajaran dalam kegiatan KBM. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian deskriptif keefektifan media tangram untuk berfikir kreatif siswa pada materi bangun datar kelas IV.

TUJUAN

Untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media tangram dalam kegiatan pembelajaran matematika materi bangun datar.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran Matematika

Nuraini (2014:14) pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar dan mengajar dengan segala interaksi di dalamnya. Selanjutnya Reys dkk dalam Damanik, Siahaan dan Tamba (2018: 117) menyatakan bahwa mengutarakan bahwa pembelajaran matematika haruslah *make sense* dalam arti bukan dipelajari dengan hapalan tetapi melalui proses penalaran. Berdasarkan pengertian pembelajaran dan matematika di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses mengatur, mengorganisasikan salah satu cabang ilmu pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan.

Media Pembelajaran

Menurut Falahudin, (2014: 108) media pembelajaran berasal dari latin yang merupakan bentuk jamak dari "*median*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dan sumber informasi kepada penerima informasi. Arsyad dalam Umar, (2014: 137) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya yaitu: 1) Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. 2) Meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. 3) Mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke

museum atau kebun binatang. Menurut lisiswati,dkk (2015:102- 103) ladasan penggunaan media yaitu 1) Landasan filosofis, 2) Landasan Psikologis, 3) Landasan teknologi, dan 4) Landasan empiris. Selain itu, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bervariasi serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa lebih luas. Berikut merupakan kerucut pengalaman belajar siswa. Edgar Dale dalam Sundayana (2013: 26 – 28).

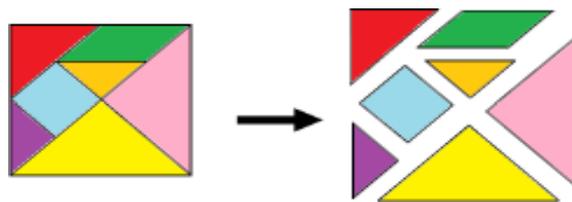


Gambar 1. Kerucut pengalaman menurut Edgar Dale

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang ketercapaian pesan atau materi dalam kegiatan pembelajaran dibawah ini merupakan jenis media pembelajaran dan diklasifikasikan menjadi 3 yaitu: 1) Media video, 2) Media audio, dan 3) Media audiovisual

Media Tangram

Menurut Rahmani dan Widyasari, (2017: 132-133) media tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana. Menurut Sarah dan Lathifaturrahmah (2015: 84) Tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana. Permainan ini yaitu suatu permainan puzzle persegi yang dipotong menjadi 7 bagian (2 berbentuk segitiga besar,1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajaran genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitiga kecil. Tangram merupakan suatu permainan *puzzle* persegi yang terdiri dari 7 bagian bangun datar. 2 berbentuk segitiga besar, 1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajar genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitiga kecil, seperti pada gambar.



Gambar 2. Tangram

Khoirina dan Mulyani, (2016:316) Kelebihan media tangram antara lain yaitu: 1) Menumbuhkan minat belajar siswa karena pelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya, 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan, 3) Membuat siswa lebih aktif melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. Kelemahan atau kekurangan dari media tangram yaitu: 1) Media tangram hanya dapat digunakan dalam satu materi pembelajaran saja yaitu pada materi geometri, 2) Pembuatan media tangram memerlukan kreatifitas dan ketekunan yang tinggi agar mendapatkan hasil yang baik, 3) Guru juga harus dapat menggunakan media tangram dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Berfikir Kreatif

Menurut Hoiriyah (2019:203) kemampuan berpikir kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menciptakan sesuatu yang baru, atau kemampuan menempatkan dan mengkombinasikan sejumlah objek secara berbeda yang berasal dari pemikiran manusia dalam hal ini mahasiswa yang bersifat dapat dimengerti, berdaya guna, dan inovatif dengan berbagai macam faktor-faktor yang dapat mempengaruhi. Kriteria utama kreativitas sebagai berikut menurut Wallas dalam Sani, Ikhsan dan Saminan (2017:20): 1) Orisinalitas yaitu menunjuk pada tingkat keaslian sejumlah gagasan, jawaban, atau pendapat terhadap suatu masalah, 2) Fleksibilitas yaitu menggambarkan keragaman ungkapan atau sambutan terhadap sesuatu stimulasi, 3) Kelancaran yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran secara cepat, 4) Elaborasi yaitu kemampuan mengembangkan gagasan dan menambahkan atau merinci detail-detail dari suatu objek gagasan atau situasi sehingga menjadi lebih menarik. Menurut Sani, (2019:114) aktifitas belajar sangat terkait dengan hasil belajar yang ingin dicapai. Misalkan jika tujuan belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan berinteraksi. Beberapa metode untuk dapat membuat siswa kreatif yaitu 1) Mengembangkan ide menggunakan peta pikiran, 2) Curah pendapat, 3) *Idea Shows*, 4) *Modular Brainstroming*, 5) *Pass The Hat*.

Karakteristik Siswa

Menurut Abdul dalam Burhaein, (2017: 52) Karakteristik anak usia SD berkaitan aktivitas fisik yaitu umumnya anak senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang praktik langsung. Menurut Madjid dalam Prastowo, (2014: 6) selaras dengan pendapat Piaget bahwa kematangan biopsikologis seseorang memiliki tingkatan-tingkatan, maka kematangan biopsikologis siswa di SD/MI juga bertingkat-tingkat. Tingkatan perkembangan intelektual siswa SD/MI merujuk pada pendapat Piaget memiliki ciri-ciri yaitu: tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap berpikir pra-konseptual (2-4 tahun) yang ditandai dengan mulainya adaptasi terhadap simbol, mulai dan tingkah laku berbahasa, aktivitas imitasi dan permainan. Kemudian pada tahap berpikir intuitif (4-7 tahun) ditandai oleh berpikir pralogis yaitu antara operasional konkret dengan prakonseptual. Pada tahap ini perkembangan ingatan siswa sudah mulai mantap, tetapi kemampuan berpikir deduktif dan induktif masih lemah/ belum mantap. Perkembangan intelektual siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) yang ditandai oleh kemampuan berpikir konkret dan mendalam, mampu mengklasifikasi dan mengontrol persepsinya. Pada tahap ini, perkembangan kemampuan berpikir siswa sudah mantap, kemampuan skema asimilasinya sudah lebih tinggi dalam melakukan suatu koordinasi yang konsisten antar skema.

Keefektifan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Armanto dan Triyono (2014: 232) definisi efektivitas adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, dalam hal ini efektivitas dapat dilihat dari tercapai tidaknya tujuan instruksional khusus yang telah dicanangkan. terdapat empat indikator dalam menentukan keefektifan pembelajaran, yaitu: 1) Kualitas Pembelajaran, 2) Kesesuaian Tingkat Pembelajaran, 3) *Insentif*, 4) Waktu

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif yaitu dengan cara mencari informasi tentang gejala yang ada, didefinisikan dengan jelas tujuan yang akan dicapai, merencanakan cara pendekatannya, mengumpulkan data sebagai bahan untuk membuat laporan. Dalam penelitian ini penulis ingin mendeskripsikan keefektifan media tangram dalam kegiatan pembelajaran dan untuk mengetahui keaktifan siswa dalam berfikir kreatif melalui media tangram. Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan teknik wawancara, dokumentasi, tes, dan pengamatan. Analisis data yang digunakan yaitu melalui teknik pengamatan aktivitas siswa dalam berfikir kreatif

dengan mengacu pada indikator kreatifitas yaitu indikator orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi dan kreatifitas siswa melalui kriteria ketuntasan minimal Adapun rumus untuk menghitung kreatifitas siswa melalui ketuntasan belajar menurut Purwanto (2008:112) sebagai berikut:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan: S = Nilai yang diharapkan

R = Jumlah skor/item yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes

100 = Bilangan tetap

kriteria ketuntasan dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria ketuntasan nilai

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	Nilai < 70	Tidak tuntas
2.	Nilai > 70	Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa ini merupakan hasil pengamatan dari aktivitas siswa dalam berfikir kreatif pengamatan tersebut dilakukan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran dan ketika siswa mengerjakan soal untuk mengetahui kreatifitas siswa melalui indikator kreatifita yaitu indikator orisinalias, indikator fleksibilitas, indikator kelancaran dan indikator elaborasi. Hasil pengamatan yang telah dilakukan dapat dilihat dari deskripsi dibawah ini. Pada indikator orisisnalitas pada kelas yang menggunakan media tangram dengan kelas yang tidak menggunakan media tangarm dapat disimpulkan bahwa aktivitas befikir kreatif siswa pada indikator orisinalitas bahwa kelas yang menggunakan media tangram lebih mampu memberikan pendapat sesuai dengan hasil pemikiran siswa sendiri dikarenakan siswa melihat langsung bangun datar yang terdapat didalam tangram namun untuk kelas yang tidak menggunakan media tangramlebih cenderung pasif dalam aktivitas berfikir kreatif terlihat pada siswa yang kurang antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dalam menjawab pertanyaan tidak kreatif dikarenakan siswa lebih banyak terdiam karena siswa hanya mampu membanykan media tangram melalui ungkapan guru.

Pada indikator fleksibilitas dari kelas yang menggunakan media tangram dengan kelas yang tidak menggunakan media tangram dalam disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media tangram telah menunjukkan bahwa pekerjaan siswa telah menempuh indikator fleksibilas dan pada kelas yang tidak menggunakan media tangram mayoritas siswa belum ampu untuk berfikir fleksibilitas sehingga indikator fleksibilitas berfikir kreatif siswa unggul pada kelas yang menggunakan media tangram. pada indikator kelancaran pada kelas yang menggunakan media tangram dan kels yang tidak menggunkana media tangram dalam disimpulkan bahwa kelas yang meggunakan media tangram lebih mampu berfikir kreatif dengan menemukan ide-ide baru yang dapat diciptakan menggunakan tangram namun untuk keas yang tidak menggunakan media tangram belum mampu membuat ide baru hanya saja satu responden yang mamapu mencapainya dikarenakan pada kelas yang tidak menggunakan media tangram siswa tidak melihat tangram secara langsung ketika guru menyampaian materi sebab guru hanya menggunakan metode ceramah.

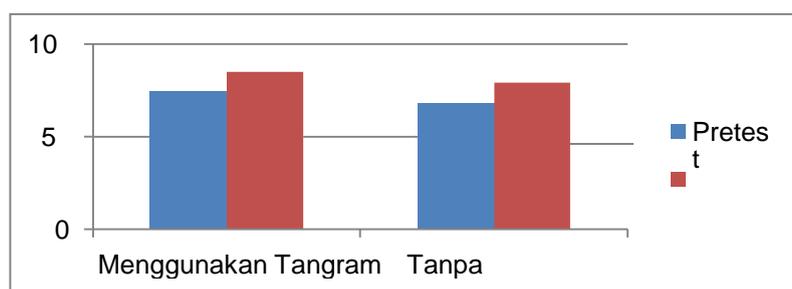
Pada indikator aktivitas elaborasi kreastif siswa ditunjukkan bahwa siswapada kelas yag mengggukaan media tangram lebih mampu menjelaskan secara detail kkarya yag dibuat oleh masing-masing siswa. Namun berbeda dengan kelas yang tidak menggunakan media tangram aktivitas siswa pada indikator elaborasi cenderung pasif dikarenakan siswa urang faham apa yang mereka buat dan apa itu media tangram. Berdasarkan paparan pengamatan 4 indikator ativitas siswa dalam berfikir kreatif yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran dan elaborasi maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media tangram mampu mencapai 4 indikator tersebut dikarenakan siswa dalam kegiatan inti dapat melihat langsung apa itu media tagram dan berbagai angun datar yang terdapat pada tangram, dengan bangun mediatangra aktivitas siswa juga menjadi menigkat sebab siswa sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Namun, pada kelas yang tidak menggunakan media tangram siswa cenderung pasif dalam berfikir kreatif dikarenakan siswa hanya mampu membayangkan bangun datar yang dijelaskan guru tanpa melihat bentuknya secara langsung, guru juga hanya menggunakan metode ceramah seperti biasanya sehingga siswa kurang berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kreatifitas Siswa Mulalui KKM

Tabel 2. Nilai Pretest dan postest

Nama	Pretest		Postest	
	Nilai	Kategori	Nilai	Kategori
Dengan Media Tangram				
R1	90	Tuntas	100	Tuntas
R2	65	Tidak tuntas	75	Tuntas

R3	65	Tidak tuntas	77	Tuntas
R4	80	Tuntas	93	Tuntas
R5	73	Tidak tuntas	80	Tuntas
Rata-rata		74,5		85
Tanpa media Tangram				
R1	75	Tuntas	80	Tuntas
R2	70	Tidak tuntas	85	Tuntas
R3	70	Tidak tuntas	85	Tuntas
R4	50	Tidak tuntas	50	Tidak tuntas
R5	75	Tuntas	95	Tuntas
Rata-Rata		68		79



Gambar 1. Diagram Hasil Pretest dan postest

Berdasarkan paparan data pada tabel dan pada diagram batang maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang menggunakan media tangram lebih unggul dari kelas yang tidak menggunakan media tangram dibuktikan dengan kelas yang menggunakan media tangram seluruh siswa mampu berada ada nilai yang tuntas disebabkan pada kelas yang menggunakan media tangram siswa lebih mudah memahami bangun datar pada tangram dikarenakan siswa melihat secara langsung bentuk tangram dan siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena menggunakan media, Namun pada kelas yang tidak menggunakan media siswa telah tuntas namun dengan nilai yang mepet dan terdapat satu siswa yang pasif dikarenakan pada kelas yang tidak menggunakan media tangram siswa hanya dapat membayangkan bangun datar tanpa dapat melihat langsung dan siswa hanya mengikuti pembelajaran seperti dihari biasanya sehingga siswa kurang antusias.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Purworejo Tahun Ajaran 2019/2020 dari hasil pretest dan postes telah mengalami peningkatan dengan baik dikarenakan antusias siswa ketika guru menggunakan media tangram saat kegiatan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif sehingga dalam pengambilan data menggunakan dua kelas yaitu kelas

kontrol dan kelas eksperimen dan dengan hasil dari mengerjakan soal pretest dan soal posttest. Kegiatan pembelajaran berlangsung pada kelas tanpa bantuan media tangram guru tidak menggunakan bantuan media pembelajaran sehingga guru hanya menyampaikan materi melalui metode ceramah sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Ketika pembelajaran guru membagikan soal pretes terlebih dahulu untuk dikerjakan oleh siswa sebagai dasar pengetahuan kemampuan dasar siswa tentang materi yang akan disampaikan. Ketika penyampaian materi berlangsung guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa banyak yang tidak memperhatikan, gaduh sendiri bahkan terdapat siswa yang bermain sendiri sehingga ketika guru membagikan soal evaluasi yaitu posttest banyak siswa yang masih kebingungan dalam mengerjakannya. Kegiatan pembelajaran pada kelas menggunakan media tangram guru menggunakan bantuan media pembelajaran berupa tangram, pada awal pembelajaran siswa diberikan soal pretest sebagai pengetahuan kemampuan awal siswa. Beberapa siswa masih kebingungan dalam mengerjakan soal bahkan siswa tidak tahu sama sekali rumus serta bentuk bangun datar tersebut namun ketika guru memberikan materi dengan bantuan tangram siswa sangat antusias dalam belajar siswa sangat aktif bertanya hal yang tidak dipahami. Ketika guru memberikan soal evaluasi berupa posttest siswa sudah mulai faham nama-nama bangun datar, sifat, rumus keliling dan luas serta siswa dapat menyusun tangram menjadi berbagai bangun datar dengan benar.

Berdasarkan paparan hasil maka dapat disimpulkan bahwa media tangram efektif diterapkan dalam kegiatan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika pada materi bangun datar dikarenakan siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami materi pokok pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan guru kelas dapat menggunakan media dalam menunjang ketuntasan belajar siswa. Media tangram juga efektif untuk mengembangkan daya berfikir kreatif siswa dibuktikan dengan siswa mampu membuat berbagai macam bentuk dari media tangram dengan imajinasi siswa masing-masing lalu menceritakan hasil kreasi siswa tersebut sehingga media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk menunjang pemahaman siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa media tangram efektif digunakan dalam pembelajaran terbukti dengan kelas yang menggunakan media tangram mampu mencapai 4 indikator kreatifitas yaitu orisinalitas, fleksibilitas, kelancaran, dan elaborasi, sedangkan pada kelas yang tidak menggunakan media tangram siswa cenderung pasif dan tidak mencapai 4 indikator kreatifitas. Untuk hasil Kreatifitas melalui

kriteria ketuntasan minimal kelas yang menggunakan media tangram lebih unggul dari kelas yang tidak menggunakan media tangram.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Puji astuti, Lande. 2014. Kesadaran Masyarakat Salumbia Terhadap Pendidikan Studi Khusus Di Desa Salumbia.
- Armanto dan Triyono. Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Internet Di SMK Se- Kota Yogyakarta Kompetensi Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, 318-322.
- Burhaen, E. 2018. Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan Dan Perkembangan Siswa SD. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 1, 51-58.
- Damanik, Siahaan, Tamba. 2018. Peneraan Metode Team Teaching Dalam Pembelajaran Matematika Di SMA Kristen ABC Sukoharjo. *Journal Of Holistic Mathematics Education*, 2, 114-123
- Falahudin. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. *Widyaiswara Network Jurnal*, 4, 104-117.
- Hasibuan, Asmaidah, Saleh. 2018. Peningkatan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Education And Development*, 1, 114-118.
- Ismail. 2016. Manajemen Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Tangram Pada Siswa SD Di Kepahing. *Manajer Pendidikan*, 5, 455-463.
- Khoirina, Z dan Mulyani. 2016. Pengaruh Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Tema Lingkungan Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Da`Watul Khoir Ngajuk. *JPGSD*, 2, 314-323.
- Komariyah, S dan Laila, A.F.M. 2018. Pengaruh Kemampuan Berfikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 2, 55-60.
- Lisiswati, Saputra, Windarti. 2015. Peran Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kesehatan*, 1, 102-105.
- Nuraini, S. 2014. *Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Yang Diajar Dengan Pendekatan Visual Thinking Dan Yang Diajar Dengan Pembelajaran Konvensional Di Kelas VIII SMP Sepuluh November Sidoarjo*. Skripsi, diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Surabaya.
- Prastowo, A. 2014. Penemuan Kebutuhan Psikologis Siswa SD/MI Melalui Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1, 1-13.
- Purwanto, Ngalim. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Rosda Karya: Bandung.
- Rahmani, w dan widyasari, w. 2017. Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 2, 131-136.

Rianti. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Tema 4 Subtema 1 Dengan Menggunakan Strategi Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas IV SDN Deresan*. Skripsi, diterbitkan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Sani, R.A. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS*. Tenggerang:Tira Smart.

Sarah dan Lathifaturrahmah. 2015. Penggunaan Media Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesimnambungan Kelas IX MTS Siti Mariam Banjarmasin. *JPM IAIN Antasari* 1, 81-102.

Sundayana, Rostina. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbariyah*, 1, 131-144.