

**PENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA
TANGRAM PADA MATERI BANGUN DATAR DI KELAS 2
SDN CANDIPARI 1**

Yunda Izzatun Nafisah Siswoyo¹, Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi²
Universitas Terbuka¹, Universitas Sunan Giri²
e-mail: yundaizzatun.nafisah@gmail.com

ABSTRAK

Studi ini dilakukan untuk menanggulangi capaian pembelajaran matematika yang kurang optimal pada siswa kelas II di SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo, terutama dalam topik bangun datar, melalui pemanfaatan media tangram sebagai alat bantu edukasi. Pendekatan tersebut diharapkan dapat membangun lingkungan belajar yang lebih menarik dan mendukung siswa dalam memahami prinsip-prinsip dasar melalui praktik langsung. Metode penelitian yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat langkah utama: penyusunan rencana, implementasi aksi, pengamatan, dan evaluasi reflektif. Penelitian ini berlangsung selama dua putaran pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, dengan melibatkan 15 siswa yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Temuan studi menunjukkan kemajuan yang cukup besar dalam tingkat kelulusan kelas, dari 33,33% pada fase awal sebelum putaran menjadi 86,77% pada putaran kedua, yang disertai oleh peningkatan partisipasi baik dari instruktur maupun peserta didik. Penerapan media tangram terbukti ampuh dalam merangsang motivasi, kemampuan kreatif, dan pemahaman siswa terhadap topik bangun datar melalui aktivitas belajar yang bersifat nyata dan menghibur. Kesimpulan ini selaras dengan penelitian terdahulu yang menekankan perlunya alat bantu konkret dalam proses edukasi anak-anak usia sekolah awal. Oleh karena itu, inovasi alat bantu seperti tangram bisa menjadi pilihan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika, Media Tangram, Bangun Datar

ABSTRACT

This study was conducted to address the suboptimal mathematics learning outcomes among second-grade students at SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo, particularly in the topic of flat shapes, by utilizing tangram media as an educational tool. This approach is expected to foster a more engaging learning environment and assist students in grasping fundamental concepts through direct hands-on experiences. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which encompasses four main stages: planning, action implementation, observation, and reflective evaluation. The study took place over two cycles in the even semester of the 2025/2026 academic year, involving 15 students consisting of 9 males and 6 females. The findings indicate a significant improvement in classroom mastery rates, rising from 33.33% in the pre-cycle phase to 86.77% in the second cycle, accompanied by enhanced participation from both teachers and students. The use of tangram media proved effective in boosting motivation, creativity, and students' understanding of flat shape topics through concrete and enjoyable learning activities. These results align with previous research emphasizing the importance of concrete aids in early childhood education. Therefore, innovative tools like tangram can serve as a strategic alternative to enhance the quality of mathematics education in elementary schools.

Keywords: Mathematics Learning Achievement, Tangram Media, Flat Shapes

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berperan penting dalam berbagai ilmu. Namun, pada kenyataannya matematika di sekolah masih dianggap sebagai salah satu pelajaran yang sulit bagi siswa. Efek negatif dari pandangan ini adalah ada banyak siswa yang merasa anti dengan matematika sebelum mereka betul-betul mempelajarinya (Runisah *et al.*, 2022). Matematika sering kali jadi pelajaran yang kurang disukai siswa, terlihat dari minat belajar mereka yang rendah saat mengikuti proses pembelajaran. Hanya segelintir siswa yang mau menjawab pertanyaan guru, dan hampir tidak ada yang berani mengungkapkan apa yang sudah atau belum mereka pahami (Warayang *et al.*, 2023). Beberapa siswa menganggap pembelajaran mata pelajaran matematika, terutama materi bangun datar, sebagai materi yang sulit (Damayanti *et al.*, 2025). Situasi ini membuat hasil belajar matematika sering kali tidak memenuhi harapan. Pembelajaran yang berjalan satu arah membuat siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat.

Kondisi serupa juga terjadi pada murid kelas II di SD Negeri Candipari I Porong Sidoarjo, yang hanya mengerti teori tanpa contoh nyata lewat alat bantu belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan sarana edukasi yang bisa mendukung penyampaian isi pelajaran ke siswa, membangkitkan ketertarikan dan menghidupkan proses belajar, serta mempermudah anak-anak dalam mencerna materi yang diberikan (Maharany *et al.*, 2023). SD Negeri Candipari 1 Porong Sidoarjo memperkenalkan kreasi baru dalam proses belajar supaya siswa lebih antusias terhadap matematika. Berdasarkan situasi tersebut, SD Negeri Candipari 1 Porong Sidoarjo memiliki inisiatif untuk memberikan pengajaran matematika kepada siswa dengan menerapkan bermain kreatif melalui media. Salah satunya dengan media pembelajaran yang sederhana dan murah, yaitu dengan media tangram (Runisah *et al.*, 2022; Karista *et al.*, 2025).

Keberhasilan belajar yang optimal akan terwujud ketika siswa sadar sendiri untuk terus belajar, baik dengan bantuan guru sebagai pendamping maupun tanpa pendamping. Capaian belajar adalah salah satu indikator keberhasilan yang diraih siswa setelah menjalani proses edukasi, sehingga hasil yang diperoleh diharapkan sempurna agar baik guru maupun siswa merasa puas. Capaian belajar didefinisikan sebagai hasil yang diraih siswa setelah menyelesaikan serangkaian proses belajar, yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam memahami materi yang diajarkan (Pasaribu *et al.*, 2024). Dengan kata lain, capaian belajar menunjukkan sejauh mana siswa menguasai aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang biasanya diukur melalui pemberian ujian atau penilaian oleh guru sebagai bukti keberhasilan proses pembelajaran.

Salah satu media yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang peningkatan capaian belajar siswa adalah tangram. Tangram merupakan permainan edukatif asal Tiongkok yang tersusun atas tujuh potongan bangun datar, dengan lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Permainan ini selain berfungsi sebagai sarana hiburan, juga berguna sebagai alat bantu belajar yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan tangram, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan, menumbuhkan minat belajar, serta lebih mudah memahami konsep bangun datar sehingga hasil belajarnya menjadi lebih optimal. (Maharany *et al.*, 2023). Oleh karena itu, seorang guru harus pandai menerapkan alat bantu belajar yang kreatif dan menarik.

Kelebihan alat tangram adalah bisa menaikkan ketertarikan belajar pada materi bangun datar, membantu siswa mengidentifikasi berbagai bentuk bangun datar, mengasah kreativitas, imajinasi, serta melatih fokus dan kesabaran dalam menyusun potongan-potongan tangram (Maharany *et al.*, 2023). Media Tangram memiliki peran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, mengembangkan potensi memahami pengertian geometri serta meningkatkan ketrampilan siswa (Niranty., *et al* 2023). Dengan media tangram, proses belajar di SD Negeri Candipari 1 Porong Sidoarjo pada mata pelajaran matematika jadi lebih menarik

dan seru. Saat diterapkan, alat tangram mempermudah siswa dalam mencerna pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar, sehingga mereka meraih capaian belajar yang maksimal.

Dengan penggunaan sarana edukasi yang efektif, siswa bisa memahami konsep matematika dengan baik. Proses belajar menggunakan alat tangram membuat suasana jadi lebih hidup. Siswa lebih gembira dan aktif selama pembelajaran. Komunikasi dengan guru jadi lebih terbuka sehingga siswa berani menyampaikan pendapatnya (Listyowati *et al.*, 2023). Dengan memanfaatkan tangram, siswa bisa belajar mengenai bangun datar secara langsung, dan juga mengembangkan kemampuan spasial mereka secara lebih nyata. Media Tangram juga dapat meningkatkan daya pikir untuk membuat berbagai bentuk bangun datar yang sebangun dan kongruen, menghilangkan rasa bosan, siswa menjadi lebih aktif, dan mereka dapat membedakan berbagai bentuk (Sagita & Ikashaum *et al.*, 2023).

Kebanyakan dari siswa hanya paham teori tanpa mendapat contoh konkret tentang konsep bangun datar. Oleh karena itu, dibutuhkan sarana belajar yang bisa membantu membangkitkan motivasi dan menghidupkan proses belajar, juga membantu siswa dalam mengerti mengenai topik yang diajarkan (Maharany *et al.*, 2023). Salah satu alat yang bisa diaplikasikan untuk mendorong capaian belajar siswa adalah media tangram. Kelebihan alat tangram adalah meningkatkan ketertarikan belajar pada materi bangun datar, dapat mengenali beragam jenis bentuk bangun datar. Dengan menggunakan media Tangram akan melibatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran khususnya segitiga dan segiempat (Sagita & Ikashaum *et al.*, 2023). Karena siswa akan ditantang untuk menata ulang dan menggabungkan dengan membuat bentuk baru dengan menggunakan ketujuh keping tangram tersebut.

Penggunaan media tangram dalam bidang studi matematika, khususnya topik bangun datar, bertujuan utama untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih hidup dan menarik bagi siswa kelas rendah. Indiati *et al.* (2021) mengemukakan bahwa “media Tangram berperan dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep geometri, mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dan mengembangkan psikomotorik siswa.” Dengan tangram, siswa bisa merasakan sendiri bagaimana bentuk-bentuk itu bisa digabungkan menjadi gambar baru, seperti rumah atau binatang, yang membuat mereka lebih antusias dan termotivasi untuk belajar matematika. Selain itu, media ini juga dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa, karena mereka harus berpikir logis dan kreatif dalam menyusun potongan-potongan itu. Ini bukan sekadar permainan, tapi alat yang melatih konsentrasi dan kesabaran, yang pada akhirnya berkontribusi pada hasil belajar yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

Riset ini menerapkan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni cara penyelidikan yang dilaksanakan oleh guru atau tenaga pendidik untuk memperbaiki praktik pembelajaran di ruang kelas. PTK adalah proses yang terstruktur dan berlanjut yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan evaluasi balik. Dalam konteks ini, model Kemmis dan McTaggart diterapkan sebagai kerangka kerja utama, di mana masing-masing siklus berisi empat kegiatan, yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, yang memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan berulang berdasarkan temuan sebelumnya (Suciani *et al.*, 2023). Pendekatan ini sangat efektif karena memungkinkan guru untuk langsung terlibat dalam proses perubahan, sehingga hasilnya lebih relevan dengan kebutuhan siswa, dan juga mendorong kolaborasi antara guru dan siswa, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kajian ini dilakukan di sekolah tempat peneliti bekerja, yakni SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo. Kajian berlangsung selama dua minggu, dengan jadwal pra-siklus pada 17 November

2025, Siklus I pada 23 November 2025, dan Siklus II pada 29 November 2025, yang berfokus pada bidang studi matematika, terutama topik bangun datar. Peserta penelitian terdiri dari siswa kelas II di SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo, dengan total 15 orang yang terbagi menjadi 9 siswa pria dan 6 siswa wanita. Tujuan utama dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan capaian pembelajaran matematika siswa melalui penerapan media tangram. Informasi dikumpulkan melalui pengamatan langsung pada proses belajar-mengajar, serta evaluasi dengan tes awal dan tes akhir untuk mendapatkan data mengenai capaian siswa. Kemudian, statistik yang telah terkumpul diolah menggunakan teknik analisis yang menggabungkan pendekatan kuantitatif dengan statistik deskriptif untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal, dan kualitatif melalui refleksi pengamatan guna mengevaluasi aktivitas guru serta siswa. Dengan menginterpretasikan data secara tepat, akan memungkinkan peneliti melakukan perbaikan berulang, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan untuk diikuti bagi siswa (Febriani et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Temuan riset ini dimaksudkan untuk menaikkan capaian belajar matematika terkait materi bangun datar dengan mengaplikasikan alat tangram di Kelas II SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Penggunaan alat tangram ternyata berhasil meningkatkan capaian belajar siswa dalam proses belajar matematika dengan materi bangun datar. Kajian tindakan kelas ini diselenggarakan selama dua putaran, yang meliputi Siklus I dan Siklus II.

Tabel 1. Hasil Belajar Pra-Siklus

| Kriteria Hasil Belajar Siswa | Pra Siklus | |
|-------------------------------------|-------------------|-------------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| Tuntas (≥ 70) | 5 | 33,33% |
| Belum Tuntas (≥ 70) | 10 | 66,67% |
| Total | 15 | 100% |
| Skor Nilai Minimal | 35 | |
| Skor Nilai Maksimal | 85 | |
| Skor Nilai Rata-Rata | 56,33 | |

Dari informasi yang tercantum dalam Tabel 1, evaluasi prestasi pembelajaran matematika pada tahap awal sebelum siklus dilakukan dengan menggunakan dua bentuk tes, yakni tes awal dan tes akhir. Pada tes awal, skor minimum yang diraih oleh siswa mencapai 25, sementara skor maksimum hingga 80. Di antara semua peserta didik, hanya dua orang yang berhasil lolos standar kelulusan minimum (KKM), sedangkan tiga belas siswa lain masih di bawah ambang batas itu. Tingkat kelulusan pada fase ini adalah 13,33%, dengan 86,67% siswa masih gagal memenuhi kriteria. Di sisi lain, hasil tes akhir menunjukkan kemajuan, di mana skor terendah meningkat ke 35, dan skor tertinggi naik ke 85. Dari keseluruhan siswa, lima orang telah memenuhi KKM, sedangkan sepuluh siswa lainnya masih belum mencapai batas ketuntasan yang diharapkan Persentase ketuntasan mencapai 33,33%, dan yang belum tuntas 66,67%. Dari kedua tes tersebut, mayoritas siswa mendapatkan hasil yang masih di bawah KKM.

Nilai siswa yang belum mencapai KKM kemungkinan penyebabnya adalah gaya ajar guru yang monoton dan tidak beragam. Siswa terlihat kurang antusias mengikuti pelajaran karena guru lebih sering menjelaskan materi lalu langsung menyuruh siswa mengerjakan soal.

Proses belajar yang disampaikan guru jadi kurang menarik dan membuat motivasi siswa belajar menurun. Siswa yang tidak fokus pada penjelasan guru sulit memahami materi, sehingga nilainya tidak memenuhi KKM. Maka dari itu, peneliti mengambil langkah perbaikan terhadap proses pembelajaran dengan mengaplikasikan siklus I.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

| Kriteria Hasil Belajar Siswa | Siklus I | |
|------------------------------|-----------|------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| Tuntas (≥ 70) | 9 | 60 % |
| Belum Tuntas (≥ 70) | 5 | 40% |
| Total | 15 | 100 |
| Skor Nilai Minimal | 50 | |
| Skor Nilai Maksimal | 90 | |
| Skor Nilai Rata-Rata | 70 | |

Berdasarkan data dalam Tabel 2, capaian belajar matematika tentang unsur dan sifat bangun datar di kelas II pada siklus I ternyata mengalami kemajuan. Persentase ketuntasan naik dari 33,33% di pra-siklus menjadi 60%, sedangkan yang belum tuntas turun ke 40%. Nilai terendah yang diraih siswa adalah 50, dan tertinggi mencapai 90. Dari seluruh siswa, ada 9 orang yang sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 6 siswa lainnya masih di bawahnya. Temuan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap unsur dan sifat bangun datar dengan bantuan media tangram sudah cukup memuaskan, meski belum mencapai sasaran keberhasilan yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan langkah lanjutan untuk memperbaikinya di siklus berikutnya.

Hasil pengamatan pada siklus I yang melibatkan guru dan siswa, mulai dari tahap persiapan, kegiatan awal, inti, hingga penutup, menunjukkan bahwa sekitar 63% dari kegiatan tersebut sudah terlaksana. Di sini, guru masih jarang memberikan contoh-contoh selama pembelajaran, menggunakan bahasa yang kurang tepat, tidak mengubah posisi duduk siswa, dan kurang membimbing siswa dalam kelompok. Akibatnya, aktivitas guru belum optimal dan perlu diperbaiki.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

| Kriteria Hasil Belajar Siswa | Siklus II | |
|------------------------------|-----------|------------|
| | Frekuensi | Persentase |
| Tuntas (≥ 70) | 13 | 86,77 % |
| Belum Tuntas (≥ 70) | 2 | 13,33% |
| Total | 15 | 100 |
| Skor Nilai Minimal | 55 | |
| Skor Nilai Maksimal | 100 | |
| Skor Nilai Rata-Rata | 86,77 | |

Mengacu pada data di Tabel 3, prestasi pembelajaran di siklus kedua menunjukkan skor minimum yang dicapai siswa adalah 55, sedangkan skor maksimum hingga 100. Sebanyak 13 siswa berhasil memenuhi standar kelulusan minimum (KKM), sedangkan 2 siswa lain masih di bawah ambang batas. Tingkat kelulusan mencapai 86,77%, dan siswa yang belum lulus sebanyak 13,33%. Temuan ini mengindikasikan bahwa prestasi pembelajaran matematika

terkait unsur dan sifat bangun datar pada siklus kedua telah mencapai sasaran keberhasilan yang ditentukan.

Selain itu, hasil observasi juga memperlihatkan peningkatan aktivitas guru yang mencapai 88% serta aktivitas siswa sebesar 81%, meningkat dibandingkan dengan hasil pada siklus I. Temuan ini menggambarkan bahwa seluruh kegiatan pembelajaran telah terlaksana dengan baik dan efektif. Secara keseluruhan, hasil belajar maupun observasi dari siklus I menuju siklus II menunjukkan adanya eskalasi yang nyata. Dengan begitu, penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti tangram mampu menumbuhkan semangat dan kreativitas siswa, yang berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Pembahasan

Adapun tujuan utama penelitian ini ialah untuk memperbaiki hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026, khususnya pada materi bangun datar, melalui penerapan media tangram. Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan proses pembelajaran yang lebih atraktif dan interaktif sekaligus membantu siswa memahami konsep-konsep dasar secara lebih nyata. Sejalan dengan pendapat Bintang et al. (2024), yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran, baik media visual, audio-visual, maupun media interaktif digital, secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif siswa, serta pemahaman konsep matematika.” Dari hasil yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam capaian siswa, di mana persentase ketuntasan klasikal naik drastis dari pra-siklus hingga siklus II. Penggunaan media konkret seperti tangram ternyata sangat efektif dalam membangun motivasi dan kreativitas siswa, sehingga mereka lebih antusias terlibat dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa alat bantu visual dapat memperkuat pemahaman konsep abstrak pada anak usia dini. Oleh karenanya, penelitian ini menegaskan bahwasanya inovasi media pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi matematika siswa di jenjang sekolah dasar.

Pada tahap pra-siklus, pembelajaran matematika tentang bangun datar masih dilakukan dengan cara konvensional, di mana guru lebih banyak menjelaskan materi secara lisan lalu langsung menyuruh siswa mengerjakan soal. Ini membuat suasana kelas terasa membosankan, sehingga siswa kurang semangat dan motivasi belajar menurun drastis. Hasilnya, dari pre-test dan *post-test*, persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 33,33%, dengan nilai rata-rata 56,33. Mayoritas siswa, sebanyak 10 orang dari 15, masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), karena mereka kesulitan memahami konsep tanpa bantuan visual yang menarik. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa metode ceramah tradisional sering kali gagal membuat siswa aktif terlibat, hingga berujung pada kurangnya pemahaman materi yang diterima (Arsyad *et al.*, 2024). Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menerapkan perbaikan melalui siklus I dengan media tangram untuk membuat pembelajaran lebih hidup dan bermakna.

Pada siklus I, peneliti mulai memperkenalkan media tangram dalam pembelajaran bangun datar, yang membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif. Siswa diajak untuk memanipulasi potongan tangram secara langsung, sehingga mereka bisa merasakan dan melihat bagaimana bentuk-bentuk itu menyusun bangun datar. Hasilnya, persentase ketuntasan klasikal naik menjadi 60%, dengan nilai rata-rata 70, dan 9 dari 15 siswa sudah mencapai KKM. Meski begitu, masih ada 6 siswa yang belum tuntas, dan pengamatan menunjukkan bahwa aktivitas guru hanya mencapai 63%, karena guru masih jarang memberikan contoh, menggunakan bahasa yang kurang tepat, serta kurang membimbing kelompok. Ini menunjukkan bahwa meski ada kemajuan, perbaikan masih diperlukan agar pembelajaran lebih optimal, di mana rancangan

perbaikan pembelajaran diyakini akan memperbaiki hasil pembelajaran siswa (Sintia & Widiasih, 2023; Faniya et al., 2023). Maka dari itu, peneliti memanjangkan ke siklus II dengan penyesuaian seperti lebih banyak contoh dan bimbingan yang intensif, untuk memastikan semua siswa bisa ikut serta aktif.

Di siklus II, perbaikan yang dilakukan benar-benar membuahkan hasil positif, di mana penggunaan media tangram semakin diperdalam dengan bimbingan yang lebih intensif dari guru. Siswa tidak hanya memanipulasi tangram, tetapi juga didorong untuk berdiskusi dalam kelompok dan memberikan contoh sendiri, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan bermakna. Persentase ketuntasan klasikal melonjak hingga 86,77%, dengan nilai rata-rata 86,77, dan 13 dari 15 siswa berhasil mencapai KKM. Pengamatan juga menunjukkan aktivitas guru mencapai 88% dan siswa 81%, yang artinya semua aspek pembelajaran berjalan lancar. Ini membuktikan bahwa media tangram efektif dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman siswa mengenai bangun datar, terutama karena mereka bisa belajar sambil bermain. Rosyida *et al.* (2023) mengemukakan bahwa “Penggunaan media tangram dalam pembelajaran materi bangun datar dapat membantu siswa memahami konsep-gabungan bangun datar ... hasil belajar siswa menjadi meningkat.”. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi alat bantu konkret dapat mentransformasi proses belajar di sekolah dasar menjadi lebih efektif dan menarik.

Temuan dari penelitian ini searah dengan studi sebelumnya yang memperlihatkan efektivitas media konkret dalam pembelajaran matematika. Misalnya, penelitian oleh Indiaty *et al.* (2021) yang menemukan bahwa “Media Tangram dapat membantu guru dalam mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bangun datar.” Hal ini mirip dengan hasil kami, di mana persentase ketuntasan naik dari 33,33% menjadi 86,77% setelah dua siklus. Penelitian tersebut juga menekankan bahwa media manipulatif seperti tangram membantu siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga motivasi dan kreativitas mereka meningkat. Selain itu, temuan ini mendukung pandangan bahwa metode pembelajaran aktif lebih efektif daripada ceramah tradisional, terutama untuk anak usia dini. Dengan begitu, penelitian ini menegaskan teori terkait inovasi media yang dapat menjadi solusi untuk masalah rendahnya capaian matematika di Indonesia.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Candipari 1 Porong Sidoarjo, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media tangram terbukti sangat berguna untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas II, terutama pada topik bangun datar. Tingkat kelulusan klasikal menunjukkan kenaikan yang cukup besar, yaitu dari 33,33% pada fase pra-siklus menjadi 86,77% di siklus II, yang disertai oleh peningkatan partisipasi baik dari pihak guru maupun siswa secara menyeluruh. Penggunaan media tersebut berhasil membuat proses belajar lebih seru, melibatkan interaksi, dan cocok dengan ciri-ciri peserta didik di tingkat sekolah dasar awal, sehingga mendorong peningkatan motivasi dan kemampuan kreatif mereka. Temuan penelitian ini selaras dengan studi-studi sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan bantuan konkret seperti tangram dapat mendukung siswa dalam memahami konsep melalui praktik langsung, bukan hanya melalui uraian teoritis.

Selanjutnya, peneliti menyarankan guru untuk rutin mengaplikasikan media manipulatif ke dalam proses pembelajaran matematika agar siswa lebih antusias dan paham konsep. Sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat seperti tangram sebagai bagian dari fasilitas pembelajaran, serta melatih guru dalam metode aktif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengeksplorasi media serupa di jenjang yang berbeda atau menggabungkannya dengan

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, M. F. L., Suriansyah, A., Harsono, A. M. B., Ferdiyansyah, A., & Putra, E. C. S. (2024). Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Ceramah Dan Metode Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(2), 661–666. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/505>
- Bintang, J. M., Kusuma, K. T., & Nugraha, K. W. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner. *Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(2), 237-254. <https://doi.org/10.33507/tarbi.v3i2.1993>
- Damayanti, V. M., Listiana, L., Putra, I. R. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantu Media Tangram Pada Materi Unsur Bangun Datar Kelas IV Di SD Negeri Sidotopo 1 Surabaya Tahun Pelajaran 2024/2025. *Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*. <https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28048>
- Faniya, V. M., Kurniawati, A., Nugroho, D., Sutrianny, D. N., Sofia, Ikhasaum, F. (2023). Studi Literatur : Penggunaan Tangram Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Asimtot : Jurnal Kependidikan Matematika*, 4 (2), 91-99. <https://doi.org/10.30822/asimtot.v4i2.2336>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140-153. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febrianto, B. (2021, October). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 3, pp. 290-294). <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/609>
- Karista, R., Nopriyanti, T. D., & Ayurachmawati, P. (2025). Media Tangram Sebagai Strategi Inovatif Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 371-381. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.28237>
- Listyowati, Dwijayanti, I., & Rakhmawati, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Sikap Kritis Siswa Materi Keliling Bangun Datar Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1579-1585. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.854>
- Maharany, T. A., Qomario, Q., Soraya, R., & Tohir, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Pendidikan Tunas Bangsa*, 1(2), 25-30. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/205>
- Niranty, A., Irdiyansyah, I., Gani, R. A. (2023). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun

- Datar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (1), 763-770.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.743>
- Pasaribu, S. A., Nasution, M. D., & Purba, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Menggunakan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 263-275.
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18438>
- Rosyida, A., Hernawati, E., Setyansah, R. K., & Sholikhah, O. H. (2023). Media Tangram Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gabungan Bangun Datar (Komposisi dan Dekomposisi) di SDN 1 Pandak Balong Ponorogo. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 8(2), 138-145. <https://doi.org/10.24269/silogisme.v8i2.7942>
- Runisah, Nandang, Ismunandar, D. (2022). Pendampingan Belajar Bangun Datar Melalui Media Tangram 7. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA Dan Pendidikan MIPA*, 6 (1), 57-62. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v6i1.48479>
- Sagita, N., & Ikashaum, F. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 3(2), 148-157. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v3i2.955>
- Sintia, D., & Widiasih, W. (2023). Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Sistem Pencernaan Manusia Menggunakan Model PBL Dengan Media Charta. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru XV Universitas Terbuka*, 15(1), 229–235.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1139>
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114-123.
<https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1445>
- Warayang, W. J., Ardi, B., & Huda, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv Sdn Pandeanlamper 04 Materi Bangun Datar Segi Banyak Beraturan Dan Tidak Beraturan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5335–5342. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1139>