



## Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin

Nesta Marienty Partisya<sup>1</sup>, Nurdiana Siregar<sup>2</sup>, Lailatun Nur Kamalia Siregar<sup>3</sup>  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371

Email : [nesta.marienty88@gmail.com](mailto:nesta.marienty88@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurdianasiregar@uinsu.ac.id](mailto:nurdianasiregar@uinsu.ac.id)<sup>2</sup>, [lailatunnurkamaliah@uinsu.ac.id](mailto:lailatunnurkamaliah@uinsu.ac.id)<sup>3</sup>

Korespondensi Penulis : [nesta.marienty88@gmail.com](mailto:nesta.marienty88@gmail.com)

**Abstract.** *The research that has been carried out is entitled “Development of tangram media with flat material to increase interest in learning for class II MIS Ikhwanul Muslimin” and is based on the learning phenomenon which still revolves around the teacher, the unavailability of learning media, and low interest in learning which makes the class atmosphere less fun and finally sleepy. Tangram media is an educational game that can increase interest in learning about flat shapes. This research aims to develop tangram media to increase interest in learning mathematics. The teaching material presented in this development is class II flat figures. The subjects in this research were students in class II-A MIS Ikhwanul Muslimin. Tangram media development procedures in this research refer to research and development with the ADDIE development code, which goes through the stages : analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection methods use observation, interviews, questionnaire contents. Data collection techniques use validation, questionnaires and tests. All instruments used have gone through the validation stage by experts. The results of this research show that the validity of the material expert obtained a score of 75% in the valid category, then the validation expert obtained a score of 98% in the very valid category, the two scores were averaged to obtain the final validation score, so the final result of the validation was 86,5% in the very valid category. Based on the results of the practicality of tangram media obtained from the responses of 26 students 98% were in the very practical category, then the teachers response obtained a score of 96% in the very practical category, so that the average score obtained from the two practical respondents was 97% in the very practical category. While the level of effectiveness using the N-Gain formula and obtaining an average N-Gain score reached a score of 0,88 which is a percentage of 88% in the high category. Thus, the development of tangram media is very effective in increasing interest in learning mathematics.*

**Keywords:** *Tangram Media, Flat Shapes, Interest in Learning*

**Abstrak.** Penelitian yang telah dilakukan berjudul “Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin” dan didasari oleh fenomena pembelajaran yang masih berpusat pada guru, tidak tersedianya media pembelajaran, dan minat belajar yang masih rendah sehingga membuat suasana kelas kurang menyenangkan dan akhirnya mengantuk. Media tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa meningkatkan minat belajar dalam materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media tangram untuk meningkatkan minat belajar matematika. Materi ajar yang disajikan dalam pengembangan ini adalah bangun datar kelas II. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dikelas II-A MIS Ikhwanul Muslimin. Prosedur pengembangan media tangram dalam penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE, yang melalui tahapan : Analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, isi angket atau kuesioner. Teknik pengumpulan data menggunakan validasi, angket, dan tes. Semua instrumen yang digunakan telah melalui tahap validasi oleh ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kevalidan ahli materi memperoleh skor 75% kategori valid, kemudian validasi ahli media memperoleh skor 98% kategori sangat valid, kedua skor dirata-rata kan agar memperoleh skor akhir validasi, maka hasil akhir dari validasi sebesar 86,5% kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kepraktisan media tangram yang diperoleh dari respon peserta didik yang berjumlah 26 siswa sebesar 98% kategori sangat praktis, kemudian dari respon pendidik memperoleh skor sebesar 96% kategori sangat praktis, sehingga nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua responden kepraktisan sebesar 97%. Sedangkan tingkat keefektifan dengan menggunakan rumus N-Gain dan memperoleh nilai rata-rata N-Gain score mencapai skor 0,88 yang dipersenkan menjadi 88% dengan kategori tinggi. Dengan demikian, pengembangan media tangram termasuk sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar matematika.

**Kata kunci:** Media Tangram, Bangun Datar, Minat Belajar

## **1. LATAR BELAKANG**

Dapat dikatakan bahwa teknologi berkembang sangat cepat saat ini. Teknologi mendukung hampir setiap aspek kehidupan sehari-hari, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, pendidik dan peserta didik tidak dapat menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber informasi mereka (Masri et al., 2023). Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan kompetensi pedagogiknya karena ada kaitannya dengan keberhasilan siswa dalam belajar serta guru dapat mengikut sertakan siswa agar terlibat dalam berbagai komunitas belajar kelas. Dimana komunitas ini bertujuan mengembangkan keaktifan, kreativitas dalam belajar (Nasution, 2022).

Matematika merupakan salah satu dari sekian banyak pembelajaran yang diajarkan di sekolah. Tercapainya tujuan pembelajaran matematika didukung oleh berbagai variabel, salah satunya adalah keberadaan pengajar mata pelajaran matematika dan guru kelas di sekolah dasar, termasuk madrasah ibtidaiyah. Jika seorang guru memiliki kemampuan matematika dan menguasai materi pelajaran, maka ia akan mampu mengajar matematika. Dengan kata lain, seorang guru minimal harus memiliki dua atribut, yaitu pengetahuan dan kemampuan. (N. Siregar, 2022).

Menurut (Musdalifah et al., 2024) namun, kenyataannya adalah bahwa sejumlah besar siswa di lembaga pendidikan masih kesulitan dengan matematika, karena matematika secara konsisten dianggap sebagai mata pelajaran yang paling menantang dan tidak populer. Kelas matematika tidak hanya dipandang menantang oleh siswa, tetapi juga tampaknya kurang disukai oleh banyak orang karena penyampaian materi yang tidak tepat oleh guru, yang membuat siswa sulit untuk memperhatikan di kelas atau memahami apa yang diajarkan.

Akibatnya, ketika belajar matematika, siswa sering mengalami kebosanan dan kurangnya motivasi hingga akhirnya guru mengajak mereka bermain dan menjelaskan. Hal ini mencegah siswa memahami penjelasan guru dan membuat mereka tidak mengingatnya. Selain variabel lain, seperti kurangnya antusiasme dalam belajar, yang menyebabkan ketidakmampuan siswa untuk memahami atau cepat melupakan pelajaran yang diberikan, siswa juga mudah melupakan konten pendidikan yang telah dijelaskan. Minat memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang kurang terlibat akan kurang fokus selama proses pembelajaran pada mata pelajaran apa pun yang kurang mereka minati. Meskipun demikian, ketika siswa terlibat dalam materi, mereka akan menikmati pembelajaran. Karena rasa senang selalu menyertai minat. Ada banyak strategi untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar,

seperti memanfaatkan media yang menarik untuk membuat materi pelajaran lebih menarik untuk dipelajari, serta desain pembelajaran yang menarik yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi secara bebas, menggabungkan ketiga ranah pembelajaran kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mendorong siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan memiliki guru yang menarik (Ndraha et al., 2022).

Masalah ini ditemukan di salah satu ruang kelas di MIS Ikhwanul Muslimin, sebuah lembaga pendidikan. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian guru kepada siswa atau kurangnya penggunaan sumber belajar. Para pengajar hanya menggunakan teknik ceramah yang berpusat pada guru siswa mendengarkan dan mencatat saat guru menjelaskan. Oleh karena itu, untuk mendorong partisipasi siswa dan mencegah kebosanan, para pengajar harus terbuka untuk memasukkan sumber media pembelajaran edukatif ke dalam rencana pelajaran mereka. Hal ini juga akan membantu siswa menjadi pelajar yang lebih antusias dan terlibat serta memiliki minat yang besar terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II MIS Ikhwanul Muslimin, ditemukan bahwa guru belum memaksimalkan efektivitas proses belajar mengajar karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran karena kurangnya penguasaan teknologi untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, setiap kali ada pelajaran matematika, jawaban siswa semakin buruk, terutama pada materi bangun ruang (segitiga, persegi, dan jajar genjang) yang merupakan materi yang paling sulit dipahami. Keadaan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap proses pembelajaran masih sangat kurang, sehingga secara umum minat belajar siswa masih rendah. Hal ini akan menjadi perhatian peneliti di kelas II.

Penggunaan alat peraga atau media pembelajaran merupakan salah satu bentuk pencapaian proses pembelajaran. Untuk memfasilitasi interaksi komunikasi edukatif yang tepat dan bermanfaat antara guru dan siswa, media pembelajaran adalah bahan, alat, metode, atau teknik apa pun yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk memotivasi siswa dan membantu mereka mengikuti proses pembelajaran secara komprehensif dan bermakna.

Salah satu media pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi aktif sambil belajar dan bermain sekaligus menghindari siswa mengantuk adalah media tangram. Peran media tangram juga dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan seperti materi geometri yaitu pada bangun datar sekaligus permainan edukatif yang menarik. Penggunaan media tangram

sangat bermanfaat bagi siswa antara lain : meningkatkan minat belajar matematika siswa. Seperti halnya pelajar matematika terutama siswa kelas II SD, yang dianggap kebanyakan siswa adalah pelajar yang sulit salah satunya yaitu materi bangun datar, penyebab mereka tidak menguasai materi bangun datar antara lain karena mereka tidak mengenal bentuk-bentuk bangun datar sehingga menyebutkan bentuk bangun datar terbalik-balik, dan tidak mengetahui sifat-sifat bangun datar dengan benar.

Maka dengan media pembelajaran berbasis permainan tangram akan membantu peserta didik agar lebih efektif dalam menangkap konsep-konsep nyata dari sebuah bangun datar. Karena sebagian besar siswa minat belajarnya akan tumbuh ketika di dalam pembelajaran tersebut. Pengembangan media tangram materi bangun datar bagi siswa pada tingkatan SD/MI di rasa mampu memudahkan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta membantu siswa lebih mudah untuk memahami bangun datar karena penggunaan media yang lebih praktis dan tidak membosankan. Selain itu tangram dapat membuat anak mengembangkan konsep geometri seperti mengelompokkan, membandingkan dan praktek dengan *puzzle* serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah dalam bangun datar.

Adapun pengembangan yang akan dilakukan untuk media tangram ini yaitu melalui *Tangram with plywood*. Dengan pengembangan ini diharapkan guru dapat menambah variasi dalam mengajar geometri terutama materi bangun datar. Tidak dapat dipungkiri untuk belajar materi tangram selama ini, selalu menggunakan banyak kertas. Akan tetapi dalam hal ini peneliti akan menggunakan triplek kayu yang berisikan tujuh bentuk bangun datar.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

Menurut (Prananda, 2020), pengembangan adalah proses menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk lama. Oleh karena itu, pengembangan dapat diartikan sebagai upaya yang disengaja dan terarah untuk menghasilkan atau menyempurnakan suatu produk guna meningkatkan kegunaannya dengan cara meningkatkan kualitas produk tersebut.

Semua instrumen atau bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan untuk mentransfer ilmu dari guru kepada siswa disebut media pembelajaran (Rambe et al., 2021). Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah setiap bahan, alat, metode, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu melibatkan diri secara penuh dan bermakna dalam proses pembelajaran, baik secara menyeluruh maupun secara efektif.

Tangram merupakan sekumpulan tujuh bangun datar geometris yang terbuat dari persegi. Di antara bangun datar tersebut terdapat lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Dengan menyusun ketujuh bangun datar tersebut secara tumpang tindih, berbagai pola yang menarik dapat dibuat, termasuk gambar rumah, hewan, dan objek lainnya (Riyanti & Angga, 2023).

Dengan demikian, salah tafsir terhadap satu gagasan akan menyebabkan salah tafsir terhadap konsep-konsep lainnya (Nur & Siregar, 2020). Ilmu matematika sangat mendasar bagi banyak segi kehidupan sehari-hari. Di antara bidang-bidang ilmiahnya adalah matematika dan teknik berpikir logis dan sistematis (Vonica et al., 2023). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan ilmu yang menuntut penalaran dan pemikiran yang metodis, analitis, logis, jelas, cermat, dan tepat.

Perhatian, kesukaan, dan minat seseorang terhadap proses pembelajaran yang sedang dijalannya disebut sebagai minat belajar. Hal ini ditunjukkan dengan kegembiraan, keterlibatan, dan keaktifannya dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Djuko, 2021). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa minat dalam pembelajaran adalah keinginan yang kuat yang didukung oleh perhatian dan tindakan yang bertujuan, yang pada akhirnya menghasilkan rasa puas dalam perubahan perilaku yang berbentuk kemampuan dan sikap untuk memperoleh informasi dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan untuk sekolah, agar siswa dapat mengingat informasi yang disajikan secara konsisten.

Geometri adalah ilmu yang mempelajari bangun datar. Geometri merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di setiap jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Geometri membahas tentang hubungan antara garis, titik, sudut, bidang datar, dan bangun ruang. Bidang matematika lain yang sangat erat kaitannya dengan bidang mata pelajaran lainnya adalah geometri. Setiap orang dapat menerapkan geometri dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang teknik, geografi, dan mata pelajaran lainnya. (Wakit et al., 2022).

Adapun penelitian sebelumnya yang relevan yaitu : 1) "Pengembangan media tangram untuk materi bangun datar berbasis HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Srengat 2 Blitar" merupakan judul penelitian Puput Ary Desi Wiranti 2021. dengan model pengembangan yang dikemukakan oleh *Borg dan Gall*. Berdasarkan hasil penelitian, media tangram untuk materi bangun datar tergolong layak untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Perbedaan hasil belajar siswa kelas II SDN Srengat 2 Blitar antara yang tidak menggunakan

media pembelajaran dengan yang menggunakan media pembelajaran tangram untuk materi bangun datar inilah yang menyebabkan diperolehnya hasil yang menunjukkan thitung sebesar 2,86 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,26. 2) Penelitian "Pengembangan bahan ajar permainan tangram dalam pembelajaran bangun datar untuk siswa kelas IV SD Islam Surya Buana Kota Malang" telah dilakukan pada tahun 2019 oleh Dian Mustika Anggraini dengan menggunakan pendekatan pengembangan model *Borg dan Gall*. Hasil penelitian dari ahli materi (82%), ahli desain (86%), dan praktisi pendidikan (96%) dapat digunakan untuk menyatakan bahwa media yang dihasilkan sah dan layak.

### 3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik. Yang dimaksud dengan *Research and Development (R&D)* adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan sekaligus menguji produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan (Salim et al., 2019). Tujuan *research and development* ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk yang benar, praktis dan efektif yang dapat dijadikan pedoman dalam pengembangan media pendidikan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar instrument *pretest* dan *posttest* siswa yang dikerjakan ketika sebelum dan sesudah menggunakan media tangram sebagai alat bantu pada saat pembelajaran, lembar instrument validasi ahli materi dan ahli media menggunakan angket respon guru yang diberikan setelah proses pembelajaran selesai *posttest*. Serta dokumentasi yang di ambil pada saat proses penelitian dilakukan. Keempat teknik pengumpulan data tersebut yang akan digunakan sebagai sarana dalam pengumpulan data pada penelitian.



Gambar 1. Langkah-Langkah ADDIE

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini melihat secara kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui lembar validasi berupa ahli materi dan ahli media yang validasinya dilakukan oleh para ahli. Data kualitatif diperoleh dari saran kedua ahli yaitu tanggapan para pendidik. Pernyataan tanggapan kevalidan media pembelajaran melalui lembar validasi ahli media dan ahli materi menggunakan skala likert. Interval 1-5 (1= Tidak setuju, 2= Kurang setuju, 3= Cukup setuju, 4= Setuju, 5= Sangat setuju). Rumusnya adalah :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (Dibulatkan)

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor jawaban yang diberikan tiap responden

$\sum xi$  = Jumlah seluruh skor ideal dalam satu item

Tabel berikut menunjukkan kriteria validasi yang digunakan untuk menentukan validitas penelitian media

Tabel 1

Presentase (%)	Kategori
0 - 20	Tidak praktis
21 - 40	Kurang praktis
41 - 60	Cukup praktis
61 - 80	Praktis
81 - 100	Sangat praktis

Metode pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan **Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation**. Dimana metode ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai validitas tinggi yang dilakukan melalui serangkaian riset/penelitian.

Berikut ini adalah model pengembangan ADDIE :

Tabel 2

1. Tahap Analisis (Analisis)	Tahap pertama dalam analisis adalah analisis kebutuhan yang diperlukan dalam penelitian. Pada tahap ini peneliti melakukan test awal untuk mendapatkan permasalahan serta menemukan solusi yang tepat dalam menemukan kompetensi peserta didik
2. Tahap Desain (Perancangan)	Setelah melakukan tahap analisis elanjutnya adalah melakukan tahap perancangan design. Pada tahap ini peneliti menyusun perancangan dalam mengembangkan media pembelajaran tangram. Design dirancang berdasarkan acuan dari analisis kebutuhan yang telah dibuat. Peneliti menyusun instrument penilaian kualitas media pembelajaran yang diberikan kepada ahli media, dan ahli materi. Selanjutnya, membuat rancangan produk yang akan dikembangkan serta menyusun panduan penggunaan produk tersebut
3. Tahap Development (Pengembangan)	Pada tahap ini diawali dengan menyusun desain untuk menggambarkan ilustrasi media pembelajaran tangram. Pengembangan yang dilakukan menghasilkan produk media pembelajaran tangram yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Sasaran penggunaan media ini untuk siswa kelas II Sekolah Dasar dalam pembelajaran matematika materi bangun datar. Pada bagian media ini terdapat objek-objek yang menyerupai aslinya diantaranya yaitu bentuk-bentuk bangun datar seperti segitiga, jajar genjang, dan persegi.
4. Tahap Implementation (Penerapan)	Selanjutnya adalah penerapan, tahap ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Para validator tersebut memberi penilaian serta kritik dan saran agar media yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik. Kritik dan saran sebagai acuan untuk melakukan uji coba produk kepada peserta didik. Kritik dan saran yang diberikan oleh validator, diperbaiki terlebih dahulu sebelum melakukan uji coba kepada peserta didik agar media layak untuk digunakan dalam penelitian.
5. Tahap Evaluation (Evaluasi)	Pada tahap ini merupakan tahapan terakhir pada proses pengembangan, pada tahap ini melakukan perbaikan terakhir terhadap produk yang dikembangkan sesuai saran dari para ahli yaitu ahli materi dan ahli media



#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media tangram pada materi bangun datar. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, diantaranya yaitu : *Analisis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Media tangram sebagai media pembelajaran pada materi bangun datar yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli serta telah diuji cobakan di sekolah MIS IKHWANUL MUSLIMIN. Hasil dari analisis dan deskripsi yang peneliti lakukan sudah sesuai dengan prosedur penelitian pengembangan yaitu untuk melihat sejauh mana produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang akan di uraikan dibawah ini :

##### 1. Hasil Kevalidan Media Tangram

Produk tangram telah divalidasi oleh 2 dosen para ahli materi dan ahli media. Kedua dosen tersebut adalah dosen di Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan yang tentunya sudah ahli dalam bidangnya. Kedua ahli tersebut dari Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Dalam validasi materi, Aspek yang dinilai yaitu : Aspek kelayakan isi, dan aspek penyajian materi.

Pada validasi ahli media, aspek yang dinilai yaitu : Aspek Kriteria pemilihan media, aspek pemanfaatan media, dan aspek bentuk fisik.

Adapun hasil penilaian produk dari validator dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Penilaian tingkat kevalidan tangram

Penilaian	Validator ahli materi	Validator ahli media
Total	48	69
Skor maksimum	64	70
presentase	75%	98%
Kriteria	Valid	Sangat Valid

Dari hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli materi yaitu ibu Lisa Dwi Afri, M.Pd, Yang perlu diperbaiki adalah membedakan bentuk segitiga nya, dan menambahkan gambar untuk soal postest nya.

Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media yaitu Bapak Prof. Dr. Mardianto, M.Pd, yang perlu diperbaiki adalah warnanya lebih beragam lagi dan wadah sebaiknya tidak dari bahan plastic.

## 2. Tingkat Kepraktisan Media Tangram

Tingkat kepraktisan media tangram sebagai media belajar pada materi bangun datar dapat dilihat dari angket respon peserta didik yang berisikan tanggapan terhadap media tangram yang dikembangkan. Respon peserta didik terdiri dari beberapa aspek yaitu cakupan materi, penyajian, dan kesesuaian media yang masing-masing aspek dinilai apakah sudah baik dan bagaimana kemudahan dalam penggunaannya.

Tabel 4. Hasil angket respon guru dan siswa

Penilaian	Respon siswa	Respon guru
<b>(26 orang siswa)</b>		
Jumlah skor	256	63
Skor maksimal	260	65
Presentase	98%	96%
Kriteria	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh hasil angket respon peserta didik dengan jumlah total 256 dengan skor maksimal 260 dan presentase 98% yang memiliki kriteria sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru memperoleh skor 63 dengan skor maksimal 65 sehingga mendapatkan presentase nilai sebesar 96% dan mendapat kriteria sangat praktis.

Tabel 5. Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Serta Skor Uji *N-Gain*

No	Jenis tes	Rata-rata
1	<i>Pretest</i>	48,46
2	<i>Posttest</i>	93,84
Skor <i>N-Gain</i>		0,88
Kriteria		Sangat Efektif

Dalam uji efektifitas ini dapat dinyatakan dalam table diatas bahwa hasil yang diperoleh siswa mengalami kenaikan yang sangat tinggi pada data yang dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest* 48,46 sebelum menggunakan media tangram nilai *posttest* 93,84 Setelah menggunakan media tangram dengan persentasi nilai *N-Gain* sebesar 0,88 yang termasuk kedalam kriteria tinggi dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media tangram yang dikembangkan dapat dikategorikan sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar.

Melalui data yang telah dianalisis diketahui bahwa media tangram yang pengembangannya telah dilakukan memperoleh kategori sangat valid yang diungkapkan oleh para validator validasi dilakukan melalui dua jenis validasi oleh para ahli bidang media dan materi sehingga dapat dinilai kekurangan dan kelebihan yang dimiliki pada produk sehingga dapat dijadikan indikator layak atau tidaknya sebuah media tangram yang didalamnya telah mencakup 14 pernyataan dan memperoleh nilai berupa 98% dikategorikan sangat valid. Kemudian media tangram yang telah dikembangkan materinya telah dinyatakan layak sebagaimana kesesuaiannya terhadap tujuan pengajaran dan indikator dalam nilainya diperoleh 75% dikategorikan valid.

Kepraktisan media tangram diketahui melalui uji praktikalitas menggunakan angket pendidik dan peserta didik pada media tangram. Uji praktis tersebut, dilakukan terhadap guru kelas II MIS Ikhwanul Muslimin dengan memperoleh nilai 96% terkategori sangat praktis. Uji kepraktisan juga dilakukan kepada 26 peserta didik kelas II MIS Ikhwanul Muslimin memperoleh nilai 98% dengan kategori sangat praktis. Media dinyatakan praktis apabila mencapai nilai dari angket yang diberikan, terdapat balasan positif dari 26 siswa dan para guru. Masing-masing tanggapan yang diberikan menjelaskan adanya ketertarikan terhadap media tangram, terlihat dari adanya tanggapan yang diberi terkait media tangram bukan hanya membuat peserta didik tertarik bahkan juga menjadikan peningkatan terhadap hasil pembelajaran yang dilalui para peserta didik dan meningkatnya minat belajar mereka.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa media tangram ditujukan penggunaannya pada kelas II MIS Ikhwanul Muslimin. Media pembelajaran tangram yang digunakan ketika proses pengajaran telah dibuktikan memiliki kemampuan untuk menjadikan siswa lebih paham terhadap materi ajar yang diberikan. Adanya perbedaan dari hasil pengajaran yang dilalui peserta didik pada kelas II MIS Ikhwanul Muslimin, perbedaan tersebut yaitu perubahan hasil signifikan yang menunjukkan nilai dari *pretest* 48,46 sedang pada nilai *posttest* 93,84 dan adanya peningkatan yang signifikan pada analisis *N-Gain* dengan perolehan rata-rata 0,88 dengan kategori tinggi. Dapat dijelaskan nilai dari *posttest* lebih tinggi dari nilai yang ada pada *pretest*, disimpulkan adanya perbedaan pada hasil pembelajaran yang dilalui peserta didik ketika digunakannya media tangram dan ketika tidak digunakannya media tangram.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media tangram merupakan penelitian Research and Development dengan tujuan menghasilkan produk baru. Media ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*. Penelitian ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, berdasarkan ahli materi memperoleh nilai 75% termasuk kategori valid dan ahli media memperoleh nilai 98% termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan data hasil uji coba kepraktisan dari respon hasil angket 26 siswa mendapatkan presentasi nilai sebesar 98% kemudian hasil angket dari respon guru wali kelas II memperoleh nilai 96% dan termasuk kategori sangat praktis. Berdasarkan uji efektivitas hasil yang diperoleh dari nilai pretest dan posttest mengalami perubahan yang signifikan yang mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,88 sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media tangram mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi bangun datar.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Djuko, R. (2021). Meningkatkan minat membaca pada anak usia dini melalui metode bercerita dengan gambar di PAUD Andini Kelurahan Bulotadaa Timur Kecamatan Sipatana Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, 1(Desember), 129–136.
- Masri, D., Putri, A., Fadli, F., & Utara, U. I. N. S. (2023). Penerapan sumber belajar blog kelas 2 MTS pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MTS Hidayatussalam Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 81–92.
- Musdalifah, M., Zulvia, L., & Dekar, M. M. (2024). Identifikasi kesulitan belajar anak pada pelajaran matematika kelas rendah. *Edukasia – Jurnal Pendidikan*, 1(1), 7–12.
- Nasution, I. (2022). Peran profesional guru sebagai pengembang kurikulum. *EduTech*, 3, 921–934. <https://doi.org/10.30868/ei.v1i1i01.2166>
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis hubungan minat belajar dengan hasil belajar matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 672–681.
- Nur, L., & Siregar, K. (2020). *Dasar-dasar matematika*. Medan: Penerbit Universitas Sumatera Utara.
- Prananda, G. (2020). Pengembangan media video pembelajaran tema 6 subtema 2 untuk siswa kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1.
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). *Media dan sumber belajar di MI/SD*. Medan: Penerbit Universitas Sumatera

Utara.

Riyanti, V., & Angga, M. (2023). Pengaruh media tangram terhadap hasil belajar pada materi bangun datar di SD Negeri 07 Bantan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 15710–15715.

Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian pendidikan: Metode, pendekatan, dan jenis*. Jakarta: Kencana.

Siregar, N. (2022). Kemampuan pemecahan masalah matematis mahasiswa PGMI pada materi volume bangun ruang. *Jurnal Matematika*, 9(2).

Vonica, S. I., Masyhud, S., & Alfarisi, R. (2023). Pengaruh model creative problem solving berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2).

Wakit, A., Islam, U., & Ulama, N. (2022). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun datar di SDN 2 Mantingan Jepara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 94–106.