PENERAPAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDA'IYAH ZIYADATUL IMAN

Intan Nuraini[1], Rhesti Laila Ulfa[2]
intannurainii0210@gmai.com[1]
Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Matematika melalui penggunaan media Tangram. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Penelitian dilaksanakan di kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi pada semester genap, dengan jumlah partisipan sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada aspek kognitif siswa yang mencakup kemampuan mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta dan melakukan praktik pembelajaran melalui media Tangram pada materi bangun datar. Persentase ketuntasan kognitif siswa meningkat dari 15,18% pada pra-siklus menjadi 49,82% pada siklus I, dan mencapai 88,95% pada siklus II. Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan, yaitu dari 68,42% pada siklus I menjadi 92,70% pada siklus II. Peningkatan pemahaman materi juga terlihat pada hasil post-test, dengan capaian 71,56% pada siklus I dan meningkat menjadi 88,95% pada siklus II. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Tangram secara efektif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dalam pembelajaran Matematika.
Kata Kunci: Media Tangram, Matematika, Bangun Datar, Kognitif.

ABSTRACT

This study aims to determine the extent of cognitive improvement among students in learning Mathematics through the use of Tangram media. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, which consists of two cycles. The study was conducted in class IVB at Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman, Jambi City, during the even semester, involving 23 students. The results indicate a significant improvement in students' cognitive abilities, including remembering, understanding, applying, analyzing, evaluating, creating, and conducting practical learning activities using Tangram media on the topic of geometric shapes. The percentage of cognitive mastery increased from 15.18% in the pre-cycle to 49.82% in cycle I, and reached 88.95% in cycle II. Furthermore, both teacher and student activity levels also improved, from 68.42% in cycle I to 92.70% in cycle II. Enhanced material comprehension was also evident from the post-test results, which rose from 71.56% in cycle I to 88.95% in cycle II. These findings indicate that the use of Tangram media can effectively enhance students' cognitive abilities in Mathematics learning.
Keywords*: Tangram Media, Mathematics, Flat Shapes, Cognitive.*

PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat anak untuk melakukan sebuah perubahan dalam hal tingkah laku dan berpikir lewat pendidikan yang diajarkan. Kemajuan suatu bangsa tergantung pada perkembangan pendidikan yang baik. Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berupaya mengembangkan potensinya melalui proses pembelajaran pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu, tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang bekerja untuk mendukung terselenggaranya pendidikan.

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tantang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta

didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.(Pane & Darwis Dasopang, 2017)

Secara umum, tujuan pendidikan adalah untuk menyediakan lingkungan Agar peserta didik dapat menggunakan bakat dan kemampuannya dengan sebaik-baiknya sesuai dengan kebutuhan pribadi dan sosialnya, sehingga dapat mengembangkan diri dan fungsinya secara utuh. Hal ini dikarenakan setiap orang memiliki bakat dan kemampuan yang berbeda-beda sehingga memerlukan pendidikan yang berbeda pula (Munandar Utami, 2019).

Adapun tujuan dari suatu proses pembelajaran adalah untuk menanamkan berbagai kompetensi atau kemampuan dalam diri siswa yang akan dipergunakannya dimasa sekarang dan masa yang akan datang. Kemampuan yang dimaksud tentunya bukan hanya kemampuan pada satu ranah saja, namun kemampuan padabeberapa ranah diantaranya yaitu kemampuan pada ranah afektif, psikomotor, dan kognitif.

Istilah kognitif menurut Chaplin (dalam Khiyarusoleh, 2016) adalah salah satu wilayah atau domain/ranah psikologis manusia yang meliputi perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Ranah kognitif juga memiliki hubungan dengan konasi (kehendak) dan afeksi (perasaan) yang bertalian dengan ranah rasa. Menurut Santrock, kognisi mengacu kepada aktivitas mental tentang bagaimana informasi masuk ke dalam pikiran, disimpan dan ditransformasi, serta dipanggil kembali dan digunakan dalam aktivitas kompleks seperti berpikir. Oleh karena itu kognitif merupakan salah satu aspek perkembangan individu yang meliputi kemampuan dan aktivitas mental yang terkait dalam proses penerimaan-pemrosesan-dan penggunaan informasi dalam bentuk berpikir, pemecahan masalah, dan adaptasi.

Wahyudi dan Siswanti (dalam Aprilliani et al., 2019) Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, bentuk-bentuk (geometri) yang dapat diekpresikan dan dioperasikan melalui simbol-simbol dimana memerlukan kecakapan berpikir khususnya berlogika atau mengamati pola dan berpikir logis. Tujuan matematika menurut Islam & Wardani proses pembelajaran matematika di sekolahan bertujuan agar peserta didik dapat berfikir secara logis, meningkatkan kecakapan berpikir, menganalisis, mengambil keputusan, memecahkan masalah serta menggunakan konsepkonsep matematika.

Menurut Freudhental (dalam Meirista & Mayasari, 2022) berasumsi mengenai matematika yaitu matematika harusnya dipelajari dengan menerapkan dan menjadikannya sebuah aktivitas belajar dan bukan hanya sebagai bentuk hafalan semata .Keterlibatan siswa dalam mencari konsep matematika secara mandiri dan aktif dapat membantunya untuk lebih memahami konsep yang dipelajari. Siswa akan menjadi lebih mudah dalam mempelajari konsep yang dengan kegiatan yang berbasis pengalaman yang dimiliki sendiri.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Manfaat dari media

pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajara siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.(Nurrita, 2018)

Media yang yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman dan kongnitif siswa perlu adanya suatu media, salah satunya yaitu media tangram. Tangram adalah suatu himpunan yang terdiri dari tujuh bangun geomoteri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi. bangun datar tersebut adalah segitiga, persegi, persegi Panjang, jajargenjang, trapezium, belah ketupat dan laying-layang. Dengan media tangram akan dapat meningkatkan apresiasi terhadap bangun datar dan diharapkan mampu menumbuh- kan rasa seni serta siswa dapat mengekplorasi bentuk sesuai yang diinginkan oleh pengguna, dan proses pembelajaran akan lebih menyenangkan jika berlangsung dengan menggunakan media tangram.

Tangram adalah suatu permainan dari China berbentuk puzzle yang terdiri dari tujuh keping bangun datar Tujuh keping bangun datar yang terdiri dari lima buah segitiga, sebuah persegi dan satu buah jajargenjang. Ketujuh bangun datar tersebut pada awalnya membentuk sebuah persegi. Dalam permainan ini ketujuh kepingan (tanpa tumpang tindih) disusun dan ditempel sehingga dapat membentuk berbagai pola seperti gambar hewan, rumah, dan sebagainya. (Mufti et al., 2016)

Kegiatan bermain media tangram merupakan media berbentuk segi empat yang terdiri dari 7 potongan dari tiga macam bentuk geometri, permainan ini dilakukan di dalam ruangan (indoor) yang menggunakan kegiatan pembelajaran berkelompok atau per regu, masing-masing anak akan di bagi menjadi beberapa kelompok sesuai jumlah anak didik di sekolah untuk menyelesaikan media tangram sesuai bentuknya yang sebelumnya sudah di jelaskan oleh pendidik. Media tangram sendiri banyak bentuknya ada yang tebuat dari kayu, spons maupun bisa dibuat sendiri menggunakan kertas origami dibentuk sesuai dengan potongan bentuk geometri, bermain tangram ini sangat menyenangkan dikarenakan untuk melatih imajinasi anak yang dapat mengahasilkan kreativitas yang baik (Purbasari, Melya & IKhotimah, 2021).

Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memperdalam materi dan berbasis pengalaman yaitu metode praktik. Metode praktik ini dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Metode praktik menjadikan siswa lebih paham materi yang diberikan karena siswa dapat mencoba sendiri membangun pemahaman dari praktik yang dilakukan oleh siswa. Kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika disebabkan salah satu faktornya ialah penyampaian pembelajaran yang monoton dan tidak menggunakan pengalaman dari siswa dari hasil mempraktekkan sendiri menggunakan media pembelajaran. Mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna, dan kurangnya pemahaman dari siswa saat proses belajar matematika berlangsung. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran dibutuhkan guru agar dapat memenuhi tujuan dari pendidikan. Tujuan pendidikan yang tercantum pada kurikulum Merdeka belajar yakni menyiapkan manusia di Indonesia yang mempunyai kemampuan sebagai pribadi dan warga bermasyarakat yang beriman, kreatif, produktif, dan inovatif, serta dapat terlibat dan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa (Meirista & Mayasari, 2022).

Peneliti melakukan observasi awal di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman, pada saat

melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan yang ada di kelas IVB. Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang ditemukan di kelas tersebut yaitu pemahaman siswa yang masih minim, guru masih mengajar dengan cara konvensional yang bersifat teacher centered yang berpusat pada guru, dan kurangnya menerapkan metode/ model pembelajaran yang bervariasi. Guru tersebut masih menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga dalam pembelajaran kurang bervariasi. Hal ini dapat menyebabkan kejenuhan dan kebosanan yang mengakibatkan kurang fokus dan kosentrasi bagi siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Dengan menggunakan metode ceramah siswa hanya sebagai pendengar yang baik, dan siswa lebih banyak menyimak dan mendengar informasi dari gurunya, dampak yang dapat terjadi pada permasalahan tersebut yaitu mengakibatkan siswa tidak terlibat langsung, kurang aktif dalam mengembangkan pola pikir dan inisiatif sendiri dalam menemukan pemahaman konsep pembelajaran matematika.

Dengan dilihat dari hasil observasi di lapangan berdasarkan wawancara kepada guru ditemukan bahwa siswa masih kurang memahami pembelajaran matematika terlebih pada materi bangun datar sehingga pemahaman siswa masih tergolong minim, hal tersebut dikarenakan mereka cenderung hanya menghafal konsep-konsep yang telah diberikan, namun tidak mampu memahami dan memaknakan-nya melalui pengamatan dan pengalamannya. Pada pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih banyak yang kurang dari nilai KKM. Nilai KKM di sekolah tersebut yaitu 75. Siswa kelas IVB tersebut berjumlah 23, contoh dari hasil nilai matematika materi bangun datar siswa yang mendapatkan nilai di atas kkm berjumlah 9 siswa dan yang dibawah KKM berjumlah 14 siswa. Dari hasil belajar tersebut masih banyak siswa kurang dalam pemahaman dalam pembelajaran matematika materi bangun datar yang menyebabkan hasil belajar yang minim.

Saat ini peneliti ingin menerapkan media pembelajaran tangram pada siswa kelas IVB dengan tujuan untuk meningkatkan kognitif siswa. Karena pada saat pembelajaran berlangsung terlihat bahwa siswa kelas IVB pemahaman dalam belajar masih tergolong rendah. Pemahaman belajar siswa tergolong rendah dilihat dari pada saat pembelajaran di kelas, ada siswa yang tidak focus pada saat pembelajaran di kelas, ada siswa yang merasa bosan saat belajar, ada siswa yang sibuk berbicara sama temanya, ada siswa yang tidur pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan menerapkan media pembelajaran tangram pada saat pembelajaran matematika materi bangun datar, diharapkan akan dapat meningkatkan pengetahuan dan kognitif siswa, belajar merupakan faktor yang sangat penting untuk siswa dalam pembelajaran.

Jika siswa tidak memiliki pemahaman dalam belajar akan berdampak buruk pada penguasa materi yang di sampaikan oleh guru. Pada saat pembelajaran sebaiknya guru harus menerapkan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa tidak bosan dan dapat termotivasi serta lebih semangat untuk belajar. Berdasarkan pemikiran tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Kognitif Belajar Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi"

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research), Penelitian tindakan kelas (dalam Samsu, S.Ag., M.Pd.I., 2017: 67-68) adalah penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada suatu kelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi, sehingga

diperoleh hasil yang lebih baik.

Penelitian Tindakan Kelas merupakan tidakan mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyimpulkan data untuk menentukan tingkat keberhasilan jenis tindakan yang dilaksanakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Penelitian Tindakan kelas diawali dari adanya masalah yang dirasakan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Masalah tersebut dianalisis untuk mengetahui faktor-faktor penyebabnya. Selanjutnya masalah tersebut diberikan solusi yang tepat untuk memecahkannya. Dalam peneltian ini peneliti mengambil jenis PTK kolaborasi antara peneliti dan guru. Guru bertindak sebagai kolaborator yang melaksanakan rencana pembelajaran. Peneliti sebagai observer yang mengamati jalannya pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan oleh guru dalam kaitannya dengan pembelajaran materi bangun datar menggunakan media tangram. PTK ini akan dilaksanakan dalam II siklus, karena waktu tersebut dianggap mampu memenuhi target peneliti dalam rangka meningkatkan hasil gambar siswa serta mengatasi berbagai permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman.

Pada penelitian ini model penelitian yang digunakan yaitu mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh kemmis dan Mc Taggart yaitu dalam bentuk spiral mulai dari tahap perencana, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun alasan penggunaan desain model PTK Kemmis dan Mc Taggart adalah karena tahapan dalam tindakannya sederhana, sehingga mudah dipahami oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Interpretasi Hasil Data

Analisis data yang dilakukan memperoleh informasi dalam pelaksanaan siklus I pada hasil pengamatan yang dilakukan baik siswa maupun guru belum optimal dalam aktivitas belajar mengajar dimana kemampuan keterampilan proses sains siswa dalam proses belajar mengajar masih minim atau rendah. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan peneliti terhadap proses belajar mengajar Matematikamelalui penerapan media. Akan tetapi, setelah peneliti melakukan perbaikan terdapat peningkatan pada siklus II. Hasil observasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

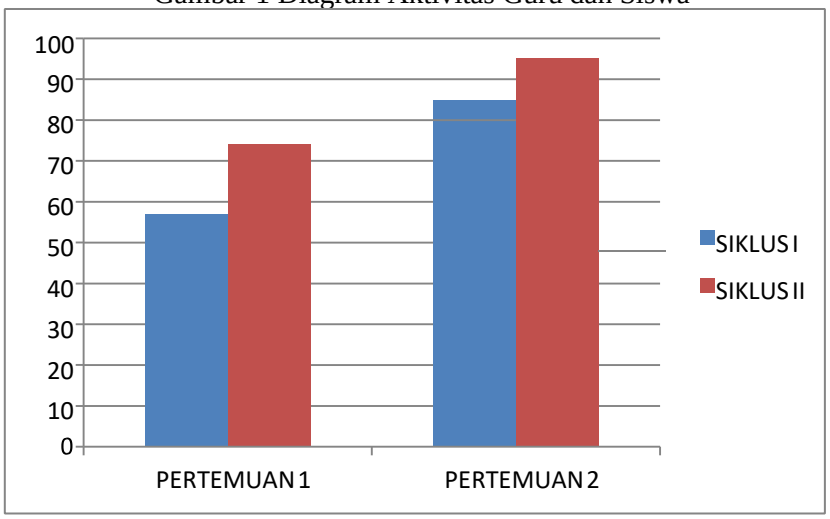
Tabel 1 Perbandingan Aktivitas Belajar Siswa dan Guru

Skor	Pertemua I	PertemuanII
Siklus I	58,57%	85,71%
Siklus II	74,28%	95,71%
Peningkatan keseluruhan	15,71%	10%

Tabel 1 diatas menunjukkan terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada siklus I dsn siklus II. Peningkatan yang terjadi pada siklus I yaitu 15,71% dan siklus II yaitu 10% Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran tangram pada pembelajaran matematika bangun datar dapat meningkatakan kognitif siswa serta meningkatan aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru pada kelas IVB di Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi.

Persentase aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat disajikan pada diagram berikut:

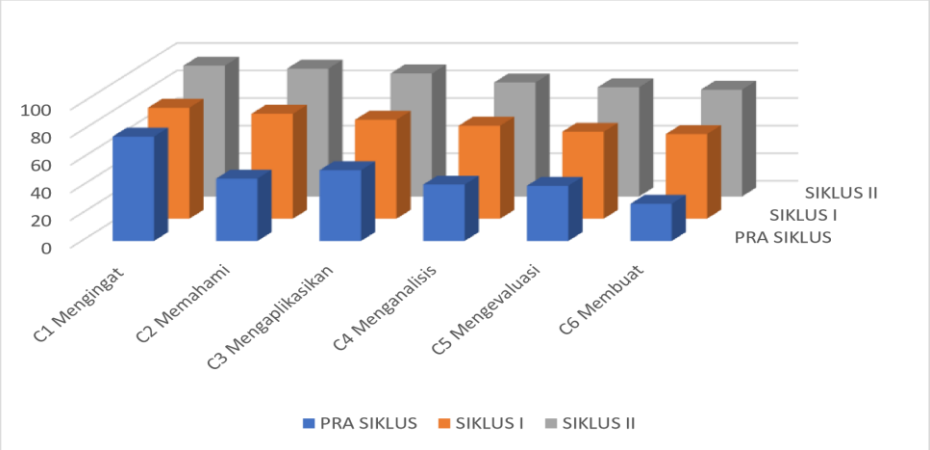
Gambar 1 Diagram Aktivitas Guru dan Siswa



Tabel 2 Perbandingan Tiap Indikator Peningkatan Kognitif Siswa Siklus I Dan Siklus II

Indikator	Skor		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
C1 Mengingat	75.65	80.43	94.78
C2 Memahami	45.21	76.08	92.60
C3 Mengaplikasikan	51.30	71.73	89.13
C4 Menganalisis	40.85	67.39	82.60
C5 Mengevaluasi	40	63.04	79.13
C6 Membuat	26.95	61.30	77.39

Berdasarkan tabel 2 diatas dapat dilihat bahwa peningkatan kognitif pada pembelajaran matematika materi bangun datar pada siswa kelas IVB meningkat pada tiap indikator. Berdasarkan hasil penelitian terdapat peningkatan dengan jumlah setiap indikator siswa pada setiap siklus. Agar lebih jelas berikut disajikan perbandingan diagram peningkatan kognitif siswa pada pembelajaran matematika materi bangun datar sesuai dengan skor atau jumlah setiap indikator yang telah tercapai dari pra siklus, siklus I dan siklus II.



Gambar 2 Diagram Perbandingan Tiap Indikator Peningkatan Kognitif Pada Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian siklus I dan siklus II dari hasil observasi catatan belajar pada masing-masing siswa mengalami peningkatan kognitif. Pada siklus I terlihat peningkatan kognitif siswa masih rendah, hal itu terjadi karena siswa belum terbiasa belajar menggunakan media pembelajaran tangram , selain itu juga siswa belum fokus pada pembelajaran, dan siswa masih kurang aktif dalam bertanya maupun menanggapi. Namun pada siklus II adanya peningkatan kognitif , dari siswa yang sebelumnya tidak fokus pada pembelajaran sudah mulai fokus dan lebih aktif dalam memahami materi dan menanggapi materi maupun pertanyaan.

Berdasarkaan hasil observasi peneliti di kelas IVB Madrasah Ibtidaiya Ziyadatul Iman Kota Jambi terlihat dari aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Siklus I dengan persentase 15,71% dan siklus II dengan persentase 10%. Begitupun dengan nilai post test I dan post test II mengalami peningkatan maupun pencapaian, post test I dengan persentase siswa tuntas 71,56% dan post test II 88,95%.

Berdasarkan hasil analisis pengamamatan dalam peningkatan kognitif setiap masing-masing siswa pada pra siklus, siklus I, dan siklus II pada setiap indikator pencapaiannya mengalamji peningkatan. Hasil akhir ditemukan pada indikator C1 mengingat 94,78, indikator C2 memahami 92,60, indikator C3 mengaplikasikan 89,13, indikator C4 menganalisis 82,60, indikator C5 mengevaluasi 79.13, dan indikator C6 membuat 77.39. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan menggunakan media tangram pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat meningkatkan kognitif pada siswa kelas IVB di Madrasah Ibtidaiyah Kota Jambi.

Dengan menerapkan media tangram dengan teknik yang tepat dalam menggajar akan membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi, siswa merasa bersemangat dalam melakukan praktek secara langsung untuk mencari jawaban yang belum mereka ketahui, dan siswa tidak bosan serta jenuh dalam pembelajaran. Hal itu sesuai dengan manfaat model pembelajaran menurut Mulyono yaitu : kesempatan yang luas untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajara, mendorong semangat belajar serta ketertarikan mengikuti pembelajaran secara penuh, dan dapat melihat atau membaca kemampuan pribadi di kelompoknya secara objektif (Octavia & Shilphy, 2020).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penerapan media tangram terhadap peningkatan kognitif siswa pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IVB Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi mendapatkan hasil Peningkatan kognitif siswa pada siklus I berdasarkan observasi siswa yang memperoleh hasil 75 bahkan lebih yaitu 11 siswa dengan persentase sebesar 47,82%. Siswa yang tidak tuntas yaitu12 siswa persentase sebesar 52,17%. Pada indikator C1 mengingat 80,43, indikator C2 memahami 76,08, indikator C3 mengaplikasikan 71,73, indikator C4 menganalisis 67,39, indikator C5 mengevaluasi 63,04, dan indikator C6 membuat 61,30.

Sedangkan pada siklus II secara keseluruhan peningkatan kognitif siswa mengalami peningkatan. Berdasrkan observasi pada siklus II diperoleh peningkatan kognitif siswa dengan persentase 88,95% atau berjumlah 20 siswa yang tuntas dan 3 siswa yang belum tuntas yaitu dengan persentase 13,04%. Pada indikator C1 mengingat 94,78, indikator C2 memahami 92,60, indikator C3 mengaplikasikan 89,13, indikator C4 menganalisis 82,60, indikator C5 mengevaluasi 79.13, dan indikator C6 berkreasi 77.39.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan peningkatan kognitif pada siswa dapat meningkat melalui penerapan media tangram pada pembelajaaran matematika materi

bangun datar di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ziyadatul Iman Kota Jambi. Dengan adanya media pembelajaran tangram pada pembelajaran matematika materi bangun datar dapat meningkatkan pengetahuan kognitif siswa dan siswa menjadi lebih aktif, lebih fokus dalam memahami C1, C2, C3, C4, C5 dan C6. Bisa membedakan maupun menggelompokkan sesuatu sesuai dengan materi, semangat dalam melakukan peraktek dengan menggunakan media tangram secara langsung, dan mampu menyimpulkan hasil dari apa yang mereka pelajari dan tidak

bosan dalam belajar. Hal inilah yang merupakan peningkatan kemampuan kognitif yang diharapkan pada penelitian ini. Dan juga guru dalam menerapkan model pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan teknik pengajaran yang tepat sehingga membuat pembelajaran berjalan lancar. Dan cara guru dalam memperbaiki teknik mengajar dari siklus I dan siklus II sehingga membuat pembelajaran terlaksana dengan baik dan dibuktikan dengan adanya peningkatan pengetahuan kognitif pada siswa.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, semoga dengan adanya penelitian menggunakan media pembelajaran tangram dapat menambah ilmu pengetahuan dan untuk media pembelajaran ini tidak hanya dapat diterapkan pada pembelajaran matematika saja namun bisa diterapkan pada muatan pembelajaran yang lain. Bagi peneliti selanjutnya dapat menganalisis efektifitas penggunaan media tangram pada materi mengenalkan jenis jenis bangun datar, sifat sifat bangun datar pada kelas 3 maupun di kelas 5 dan, 6.

Penulis jg berharap dapat memilih penelitian mengenai media pembelajaran tangram dalam meningkatkan pengetahuan kognitif siswa dengan materi yang berbeda serta gunakanlah model pembelajaran yang sesuai dan bervariasi. Dan semoga peneliti selanjutnya dapat menilai siswa sesuai indikator keseluruhan dari peningkatan kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Anjarsari, M. D. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram di Sekolah Dasar. Jurnal PGSD, 01(2), 1–6.

Aprilliani, D., . W., & Sri Rahayu, T. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan dan

Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran TSTS Berbantuan Media Tangram. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2(1), 92–100. https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17297 Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.

Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 585595)., 2(1), 589–590.

Aunurrahman. (2010). Belajar dan Pembelajaran. Alfabeta.

Berutu, A. (2018). Penerapan Metode Permainan Dengan Berbantuan Alaris Berutu. 19(1), 9–18.

Dalyono. (2012). Psikologi Pendidikan. Rineka Cipta.

Erfan, M., Nurwahidah, Anar, A. P., & Maulyda, M. A. (2020). Identifikasi Level Kognitif pada Soal Ujian Akhir Semester Gasal Kelas IV Sekolah Dasar.

Jurnal Kiprah, 8(1), 19–26. https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i1.1954

Fitri, N. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Siswa Kelas Ii Sd Negeri Panaiakang Ii Kota Makassar.

Hatip, A., & Setiawan, W. (2021). Teori Kognitif Bruner Dalam Pembelajaran Matematika. PHI: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 87. https://doi.org/10.33087/phi.v5i2.141

Hermawan, A. (2019). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali.

Jurnal Qathruna, 1(1), 84–98. http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247

Hikmawati, N. (2018). Analisa Kesiapan Kognitif Siswa Sd/Mi. Kariman, 06(20), 109–128.

Hj.Herliani, Didimus Tanah Boleng, E. T. M. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Lakeisha.

Istiqomah, S. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan

Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas Iv Di Mi Almunawwarah Kota Jambi. In

Suparyanto dan Rosad (2015 (Vol. 5, Issue
3).
Khiyarusoleh, U. (2016). Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget. 5(1), 1–10.
Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga
Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. EDISI : Jurnal Edukasi Dan
Sains, 2(1), 132–139. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi
Mathematic, I., Achievement, L., Using, B. Y., & Media, T. (2016). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Iii. 266–276.
Meirista, E., & Mayasari, D. (2022). Penerapan Media Tangram untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Metode Praktik pada Siswa Tunarungu. 4(2021), 43–53.
Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan
Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan,
4(1), 1475–1485. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192
Mona, E. (2019). Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. E-Tech, 07(00), 1–12. https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00
Mufti, N. N., Pranata, O. H., & M, M. R. W. (2016). Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri. Indept, 6(2), 20–21.
Munandar Utami. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. PT Rineka Cipta.
Nurhermawan, W. D. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Konservasi Luas Dengan Media Tangram. 947–956.
Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03, 171–187.
Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran.
FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333. https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945
Purbasari, Melya & IKhotimah, hda A. (2021). Peningkatan Kemampuan Kognitif Melaluimedia Tangram Pada Anak Kelompok A Di Ba ‘Aisyiyah Kuncen Cawas Klaten. 5(2), 166–177.
S, C. W. (2017). Menanamkan Konsep Bentuk Geometri (Bangun Datar). 3(1), 1–
8.
Samsu, S.Ag., M.Pd.I., P. D. (2017). Metode Penelitian (Issue 17).
Sani, R. A. (2016). Penlaian Autentik (R. D. Aningtyas (ed.)). PT Bumi Aksara.
Sanjaya, W. (2019). Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group.
Shalahuddin, Kurniawaty, R. (2019). Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak Mutiara Gemilang Kota Batam. 1–169.
Surya, A. (2019). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Sd). Jurnal Pendidikan Ilmiah, 4(2), 22–26.