

**PENGUNAAN MEDIA TANGRAM UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
BANGUN DATAR DIKELAS IV SDN 1 PAGAR AIR ACEH
BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**SITI JUBAIDAH
NIM: 2202090111**

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dann Ilmu Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2026 M / 1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil pada Materi bangun
Bangun datar di kelas IV SDN 1 pagar air Aceh besar**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri
Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Syarat Penysunan Skripsi
Untuk Memproleh Gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi S1- Pendidikan
Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

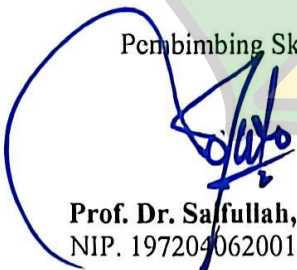
Siti Jubaidah
220209111

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh

Pembimbing Skripsi

Ketua Program Studi PGMI


Prof. Dr. Saifullah, S.Ag., M.Ag
NIP. 197204062001121001


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

**PENGUNAAN MEDIA TANGRAM UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI
BANGUN DATAR DIKELAS IV SDN 1 PAGAR AIR ACEH
BESAR**

SKRIPSI

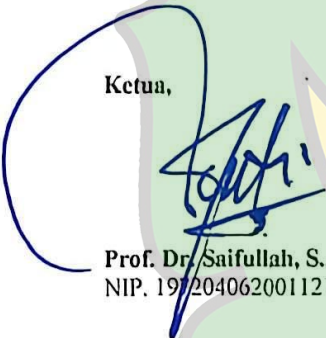
Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Rabu 19 Agustus 2026
6 Rabiul awa 1448 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,


Prof. Dr. Saifullah, S.Ag., M.Ag
NIP. 197204062001121001

Penguji I,


Dr. Herawati, M.Pd
NIP. 198204042015032005

Penguji II,


Daniyah, S.Si M.Pd
NIP. 197907162007102002

Penguji III,


Silvin Sandi Wisuda Lubis, S.Pd, M.Pd
NIP. 198811172015032008



Mengetahui,
Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh


Prof. Setiawan, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197307031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Jubaidah

NIM : 220209111

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI

Judul Skripsi : Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Datar Dikelas IV SDN 1 Pagar Air Acch Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwasanya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 19 Agustus 2026

Yang Menyatakan,



ABSTRAK

Nama : Siti Jubaidah
NIM : 220209111
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI
Judul Skripsi : Penggunaan Media Tangram untuk
Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi
Bangun Datar Dikelas IV SDN 1 Pagar Air
Aceh Besar
Pembimbing : Prof. Dr. Saifullah, M.Ag.
Kata Kunci : Media Tangram, Aktivitas Guru, Aktivitas
Siswa, Hasil Belajar, Matematika

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang telah dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Pagar Air, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk bangun datar, membedakan sifat-sifatnya, serta menyelesaikan soal yang mem. Oleh karena itu, peneliti menerapkan media tangram sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui aktivitas guru dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar; (2) mengetahui aktivitas siswa dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar; dan (3) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air yang berjumlah 24 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada Siklus I persentase aktivitas guru mencapai 75%, aktivitas siswa 68%, dan hasil belajar siswa 58,33%, yang termasuk dalam kategori Cukup. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 93,27%, aktivitas siswa meningkat menjadi 93%, dan hasil belajar siswa juga meningkat menjadi 91,66%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram efektif dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar matematika pada materi bangun datar siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air.

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat serta anugerah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan karya ilmiah ini. Ungkapan syukur dan terima kasih penulis haturkan kepada Allah Swt. atas segala kekuatan, ketabahan, kemudahan, serta petunjuk yang senantiasa memandu setiap langkah hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada:

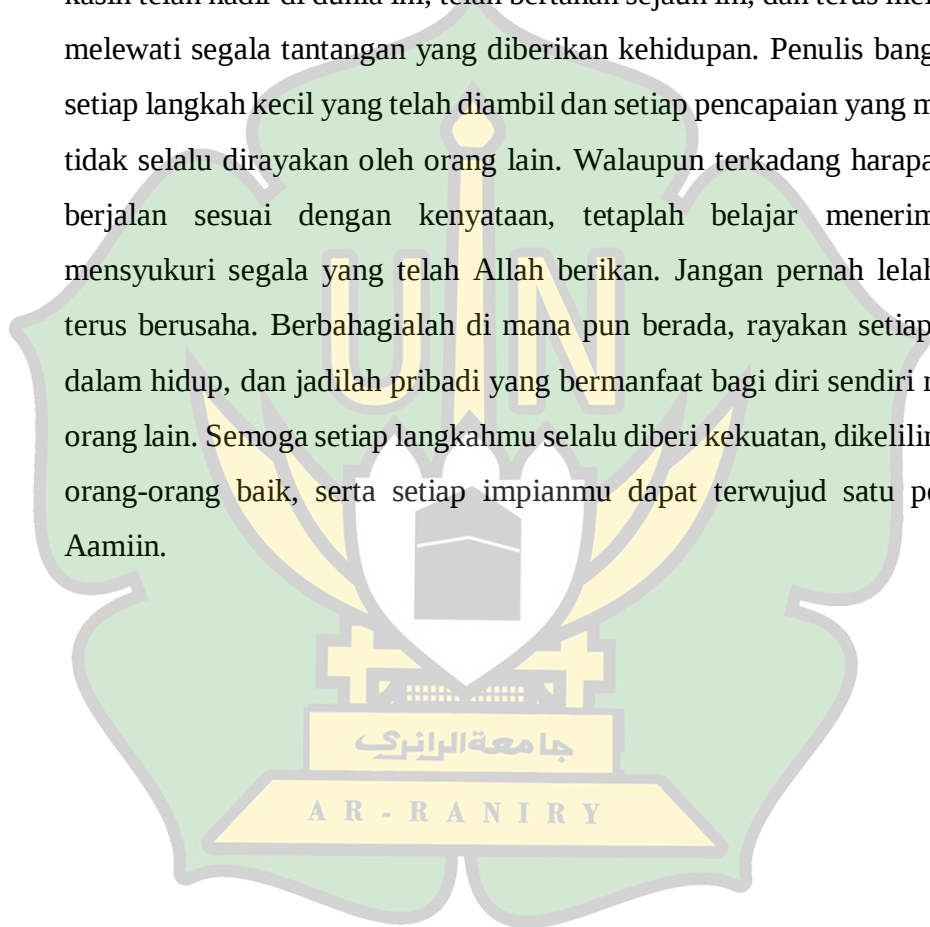
1. Cinta pertama dan panutan, Ayahanda tercinta Supriadi, Terima kasih telah berjuang tanpa mengenal lelah dan menyerah demi memberikan yang terbaik bagi kehidupan penulis. Terima kasih atas segala didikan, motivasi, dukungan, semangat, serta nilai-nilai kebaikan yang Ayah tanamkan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana. Terima kasih atas setiap tetes keringat dan kerja keras yang Ayah perjuangkan demi masa depan penulis. Ayah selalu menjadi sosok penguat ketika penulis merasa ragu terhadap diri sendiri, memberikan keyakinan bahwa setiap tantangan dapat dilalui. Keteguhan, kesabaran, dan kepercayaan yang Ayah berikan menjadi kekuatan besar bagi penulis untuk terus bangkit dan melangkah maju. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud cinta, penghormatan, dan rasa terima kasih yang tak akan pernah berkurang.
2. Ibunda tersayang, Masitah, sosok yang menjadi pintu surga bagi penulis dan alasan terbesar penulis mampu bertahan hingga saat ini. Terima kasih atas segala doa, kasih sayang, motivasi, semangat, harapan, serta kesediaan menjadi tempat bersandar di tengah kerasnya kehidupan. Terima kasih karena tidak pernah menuntut apa pun, tetapi selalu mendampingi setiap langkah penulis untuk menjadi pribadi yang berpendidikan. Terima kasih atas cinta tanpa batas, doa yang tidak pernah putus, kesabaran, dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi perjalanan hidup penulis. Ibu adalah perempuan hebat yang jarang mengeluh dan selalu menyembunyikan setiap luka demi kebahagiaan keluarga. Karya ini penulis persembahkan

sebagai bukti cinta dan rasa terima kasih atas segala pengorbanan, baik secara moral maupun material.

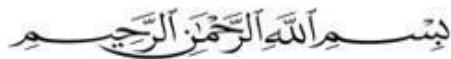
3. Abang tercinta, Reza Pahlevi, sosok luar biasa yang telah menjadi pilar kekuatan dan sumber harapan selama perjalanan pendidikan ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi segala keluh kesah, menjadi pelabuhan yang aman, serta menjadi sumber inspirasi yang tidak pernah habis bagi penulis.
4. Adik tersayang, Aril, Terima kasih telah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuangan penulis. Meskipun terkadang kita tidak selalu sejalan, kalian adalah alasan penulis terus berusaha menempuh pendidikan dengan sungguh-sungguh agar kelak kalian dapat menikmati kehidupan yang lebih baik. Semoga apa yang kakak perjuangkan hari ini menjadi pijakan bagi masa depan kalian. Hiduplah lebih baik dari kakakmu ini, teruslah berjuang, dan jadilah pribadi yang selalu membawa kebanggaan bagi keluarga.
5. Teman terbaik, Rani Mulia. Terima kasih telah menjadi teman yang selalu hadir dalam setiap proses perjuangan penulis. Terima kasih atas dukungan, semangat, doa, serta kesediaan mendengarkan setiap keluh kesah selama menyelesaikan pendidikan ini. Kehadiranmu memberikan banyak warna dan kekuatan bagi penulis untuk terus melangkah. Semoga persahabatan ini selalu terjaga dan kita sama-sama diberikan kemudahan dalam meraih cita-cita serta kesuksesan di masa depan..
6. Seluruh teman-teman PGMI Angkatan 2022. Terima kasih atas semangat, motivasi, kebersamaan, serta kenangan yang begitu berharga selama menempuh pendidikan. Pengalaman bersama kalian menjadi pelajaran yang akan selalu penulis kenang dengan penuh rasa bangga.
7. Seseorang yang istimewa, yang namanya telah tertulis di Lauhul Mahfuz sebagai bagian dari takdir penulis. Terima kasih telah menjadi salah satu alasan yang menguatkan penulis untuk terus berjuang hingga menyelesaikan skripsi ini. Karya ini juga menjadi salah satu bentuk ikhtiar penulis dalam memantaskan diri. Walaupun saat ini penulis tidak

mengetahui di mana keberadaannya, penulis meyakini bahwa doa dan semangatnya tetap mengiringi setiap langkah perjuangan ini.

8. penulis mengucapkan terima kasih kepada sosok gadis yang selama ini diam-diam berjuang tanpa henti, seorang perempuan sederhana dengan hati yang lembut namun memiliki impian yang besar. Terima kasih kepada diri sendiri, Siti Jubaidah, anak ke dua perempuan dari tiga bersadara. Terima kasih telah hadir di dunia ini, telah bertahan sejauh ini, dan terus melangkah melewati segala tantangan yang diberikan kehidupan. Penulis bangga atas setiap langkah kecil yang telah diambil dan setiap pencapaian yang mungkin tidak selalu dirayakan oleh orang lain. Walaupun terkadang harapan tidak berjalan sesuai dengan kenyataan, tetaplah belajar menerima dan mensyukuri segala yang telah Allah berikan. Jangan pernah lelah untuk terus berusaha. Berbahagialah di mana pun berada, rayakan setiap proses dalam hidup, dan jadilah pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. Semoga setiap langkahmu selalu diberi kekuatan, dikelilingi oleh orang-orang baik, serta setiap impianmu dapat terwujud satu per satu. Aamiin.



KATA PENGANTAR



Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil Pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan alam Nabi Muhammad saw., beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Bapak Prof. Saiful Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh beserta seluruh staf yang telah memberikan pelayanan administrasi selama penulis menempuh pendidikan.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) beserta seluruh staf yang telah memberikan arahan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Saifullah, M.Ag. selaku Penasehat Akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, motivasi, kritik, dan saran yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

5. Ibu Dr. Herawati, M.Pd., selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyempurnaan instrumen penelitian sehingga layak digunakan dalam pelaksanaan penelitian.
6. Kepala Sekolah, guru kelas IV, seluruh dewan guru, staf, dan siswa SDN 1 Pagar Air Aceh Besar yang telah memberikan izin, bantuan, serta kerja sama selama proses penelitian berlangsung.
7. Kedua orang tua tercinta, keluarga, dan seluruh kerabat yang selalu memberikan doa, kasih sayang, motivasi, serta dukungan moril maupun materiil kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.
8. Kepada rekan seperjuangan dalam penelitian, Rani Mulia, S.Pd penulis mengucapkan terima kasih atas kerja sama, bantuan, dukungan, serta partisipasi yang telah diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi salah satu referensi bagi pembaca, khususnya dalam pengembangan pembelajaran matematika melalui penggunaan media tangram di sekolah dasar.

Banda Aceh, 19 Agustus 2026

Penulis,

Siti jubaidah

Nim 220209111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Siklus dalam permainan	15
Gambar 2.2 : Pengelompokkan Tim	16
Gambar 2.3 : Media Tangram.....	21
Gambar 2.4 : Contoh Penggunaan Media Tangram	22
Gambar 2.5 : Persegi Paket Fasilitas Pemberdayaan Matematika.....	27
Gambar 2.6 : Persegi Paket Fasilitas Pemberdayaan Matematika.....	28
Gambar 2.7 : Persegi Paket Fasilitas Pemberdayaan Matematika.....	28
Gambar 3.1 : Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Suharsimi Arikunto	30
Gambar 5.1 : Grafik Observasi Aktivitas Guru	65
Gambar 5.2 : Grafik Observasi Aktivitas Siswa.....	69
Gambar 5.3 : Grafik Hasil Belajar Siswa.....	72



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kreteria Penilaian Hasil Observasi Siswa	38
Tabel 3.2 : Kreteria Penilaian Hasil Observasi Siswa	39
Tabel 3.4 : Kreteria Ketentuan Belajar	40
Tabel 4.1 : Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian	43
Tabel 4.2 : Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	46
Tabel 4.3 : Observasi Aktivitas Siswa Siklus I	50
Tabel 4.4 : Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	54
Tabel 4.5 : Hasil Temuan Dan Revisi Proses Pembelajaran Siklus I	56
Tabel 4.6 : Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	62
Tabel 4.7 : Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	66
Tabel 4.8 : Hasil Belajar Siswa Siklus II	70



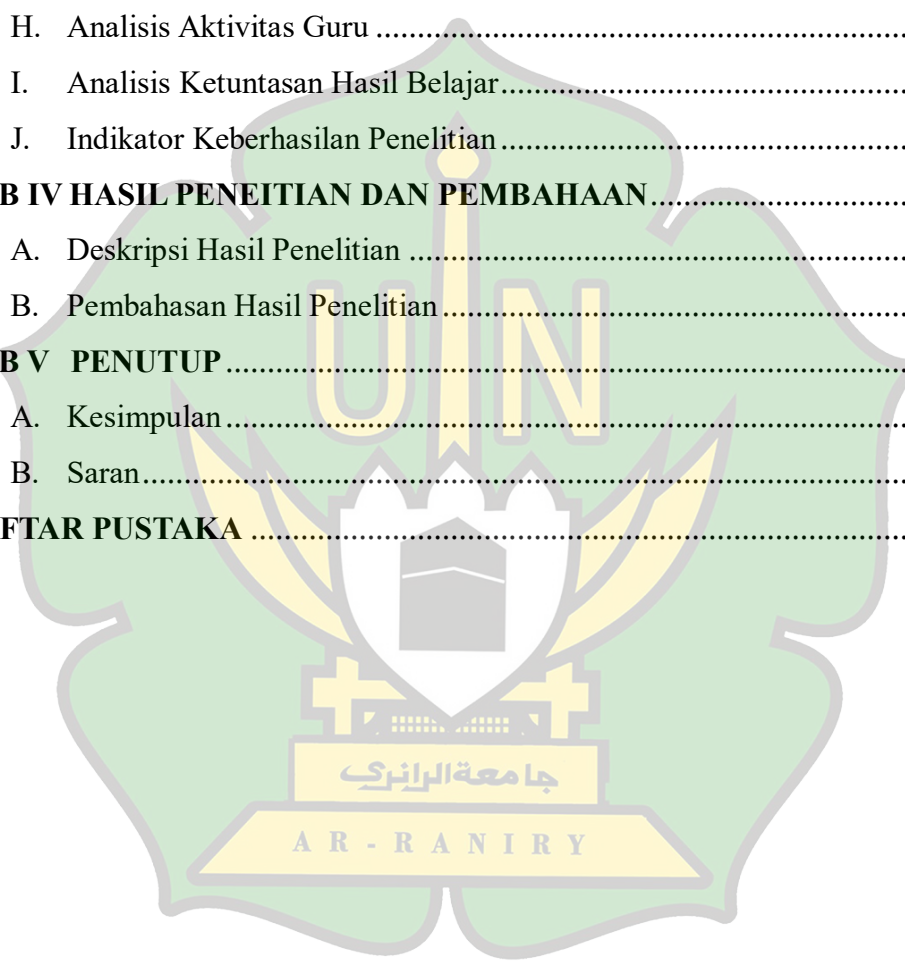
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Daftar Riwayat Hidup	84
Lampiran 2	: SK Skripsi	85
Lampiran 3	: Surat Penelitian.....	86
Lampiran 4	: Surat Selesai Penelitian.....	87
Lampiran 5	: Surat Keterangan Lulus Plagiasi.....	88
Lampiran 6	: Lembar Validasi Modul Ajar	89
Lampiran 7	: Lembar Validasi Soal Essay.....	92
Lampiran 8	: Lembar Validasi Media Pembelajaran	94
Lampiran 9	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Sikus I.....	96
Lampiran 10	: Lembar Observasi Aktivitas Siswa Sikus II.....	99
Lampiran 11	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Sikus I	102
Lampiran 12	: Lembar Observasi Aktivitas Guru Sikus II.....	106
Lampiran 13	: Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	110
Lampiran 14	: Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	113
Lampiran 15	: Modul Ajar Siklus I.....	115
Lampiran 16	: LKPD Siklus I	122
Lampiran 17	: Modul Siklus II.....	128
Lampiran 18	: LKPD Siklus II.....	135
Lampiran 19	: Dokumentasi Media Tangram	139
Lampiran 20	: Dokumentasi Penelitian.....	140

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIANN SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
ABSTRAK.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Oprasional	5
F. Kajian Penelitian Terdahulu.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	9
A. Pembelajaran Matematika	9
B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Times Games Tournament</i>	13
C. Penggunaan Media	17
D. Media Tangram	19
E. Kelebihan dan Kekurangan Media Tangram	23
F. Hasil Belajar	23
G. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis Penelitian.....	29

B. Prosedur Penelitian.....	32
C. Lokasi Penelitian.....	34
D. Subjek Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Teknik Analisis Data	37
H. Analisis Aktivitas Guru	37
I. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar.....	40
J. Indikator Keberhasilan Penelitian	40
BAB IV HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHAAN.....	42
A. Deskripsi Hasil Penelitian	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis, dan mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya menekankan pada kemampuan menghitung, tetapi juga pada kemampuan peserta didik dalam memahami bangun datar dan menerapkannya dalam berbagai situasi. Oleh karena itu, pembelajaran matematika perlu dilaksanakan secara aktif, konkret, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Materi bangun datar dibutuhkan suatu media yang dapat membantu siswa dalam memahami bangun datar sehingga siswa dapat lebih mudah memahami saat pembelajaran, penggunaan papan tulis sebagai media utama merupakan praktik yang umum ditemui. Namun, agar pemahaman siswa lebih mendalam, metode ini perlu diperkuat dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya melihat gambar, tetapi juga memahami esensi bentuknya."Pada kenyataannya, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun datar, Kesulitan tersebut disebabkan kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi yang disampaikan bersifat abstrak dan menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Hal tersebut menyebabkan aktivitas belajar siswa rendah yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.¹

Tangram merupakan media pembelajaran yang terdiri dari berbagai macam bangun datar seperti segitiga, persegi, dan jajar genjang. Media tangram dikembangkan sebagai variasi dalam pembelajaran, melatih pola pikir siswa, yang

¹ Abdillah, M., Hidayat, A, *Ilmu Pendidikan Konsep Tiori dan Aplikasinya* (LPPPI, Medan 2019), h. 67–75.

semula berpikir abstrak menjadi berpikir secara konkeret dan menarik. Media tangram memiliki karakter yang sesuai dengan pembelajaran Matematika, di antaranya belajar dimulai dengan permasalahan yang berhubungan dengan dunia nyata siswa dan menuntut siswa untuk mendemonstrasikanya, sehingga siswa akan lebih mudah memahami bangun datar.²

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan strategi pembelajaran berpusat pada siswa yang mengombinasikan kerja kelompok dengan kompetisi akademik. Penerapan TGT dilakukan dengan mengelompokkan siswa secara heterogen yang mengintegrasikan permainan teka-teki pemotongan geometri (*Tangram*) ke dalam aktivitas *games* dan *tournament*. Melalui visualisasi dan manipulasi fisik potongan-potongan Tangram (segitiga, persegi, dan jajaran genjang), siswa secara aktif mengeksplorasi, menyusun, dan mengidentifikasi ciri-ciri serta sifat-sifat bangun datar. Penggunaan media ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman spasial siswa sebelum mereka berkompetisi di meja turnamen untuk memperebutkan poin kemenangan kelompok. Kelompok yang mengumpulkan poin tertinggi dari *tournament* tersebut akan diberikan apresiasi atau penghargaan (*team recognition*) berupa hadiah makanan atau bentuk penghargaan lainnya guna meningkatkan motivasi belajar.³

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar pada tanggal 20 Oktober 2025, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika, khususnya materi bangun datar, masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Rendahnya hasil belajar tersebut terlihat dari nilai evaluasi yang masih berada di bawah standar ketuntasan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengenali berbagai jenis bangun

² Ana Oktaviani dkk, "Upaya Menigkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media tangram Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Ilmiah*, h. 6-9

³ Ujiati Cahyaningsih, "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD," *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 3, No. 1, Januari 2017, hlm. 2

datar, menyebutkan sifat-sifatnya, serta membedakan karakteristik setiap bangun datar. Kesulitan tersebut disebabkan karena pembelajaran masih berpusat pada guru, sementara penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami konsep secara konkret masih sangat terbatas. Akibatnya, peserta didik cenderung pasif, kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai cara meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar, melalui penggunaan media Tangram pada siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. Media Tangram diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep bangun datar secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran, serta mendorong peningkatan hasil belajar matematika melalui penelitian dengan judul “Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana aktivitas guru dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media tangram pada materi bangun datar kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun hasil dari penelitian di harapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi tambahan dalam kontribusi nyata dalam dunia pendidikan, yakni untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media tangram untuk meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar di kelas IV SD/MI dengan penelitian ini diharapkan mampu dijadikan landasan bagi peneliti lain dalam melakukan pengembangan penelitian yang sejenis dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis yang dapat di ambil dari peneitian yang dilakukan penelitian di kelas IV SD/MI, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tangram. Selain itu, pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik, menyenangkan, aktif, dan dapat meningkatkan motivasi serta kerja sama peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model dan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar. Penerapan model TGT berbantuan media Tangram diharapkan dapat membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

melalui penerapan model pembelajaran dan penggunaan media yang inovatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dalam mendukung guru mengembangkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tangram pada pembelajaran matematika. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas serta menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model TGT, media Tangram, dan hasil belajar matematika.

E. Definisi Oprasional

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model TGT dalam penelitian ini adalah model pembelajaran yang diterapkan melalui tahap:

- a. penyajian materi,
- b. pembentukan kelompok,
- c. *games*,
- d. *tournament*,
- e. dan penghargaan kelompok.

Model ini digunakan pada materi bangun datar untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik.⁴

1. Media Tangram

Media Tangram dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran konkret yang terdiri dari tujuh keping bangun geometri yang digunakan untuk membantu

⁴ Sakdiyeh I., Ardiansyah R., dan Misrani. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika". *Journal in Teaching and Education Area*. Vol.2, No.1, (2025), hlm. 15–29

peserta didik mengenali, menyusun, dan memahami bentuk serta sifat-sifat bangun datar pada pembelajaran matematika kelas IV.

Adapun media tangram menggunakan menggunakan 7 bangun datar berikut

- a. 2 segitiga besar
- b. 1 segitiga sedang
- c. 2 segitiga kecil
- d. Jajar genjang
- e. persegi

Siswa Senang dan tertarik menggunakan media tangram dalam pembelajaran dan aktif menyusun dan menggabungkan potongan-potongan tangram menjadi berbagai bentuk bangun datar.⁵

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Perubahan tersebut mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran, media yang digunakan, serta keterlibatan aktif peserta didik selama kegiatan belajar berlangsung.⁶

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah peningkatan kemampuan peserta didik kelas IV SDN 1 Pagar Air dalam memahami materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram. Hasil belajar diukur melalui tes yang diberikan pada setiap akhir siklus penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar bangun datar peserta didik.

⁵ Nasisah Nada Mufti, Oyon Haki Pranata, dan Muhammad Rijal Wahid Muharram, "Studi Literatur: Tangram sebagai Media Pembelajaran Geometri," *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, Vol. 5, No. 2 (2020), hlm. 93–99.

⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan, Rizaldi, Susilawati, dan Hanif dengan judul “Pengaruh Media Tangram Berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar”, diterbitkan pada tahun 2023. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berbasis *Articulate Storyline 3* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun datar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berbasis digital lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian tersebut memiliki keterkaitan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu sama-sama menggunakan media tangram pada pembelajaran matematika materi bangun datar serta melibatkan siswa sekolah dasar sebagai subjek penelitian. Akan tetapi, terdapat perbedaan yang cukup jelas antara penelitian tersebut dengan penelitian penulis. Penelitian Ridwan, Rizaldi, Susilawati, dan Hanif menggunakan media tangram berbasis digital melalui aplikasi *Articulate Storyline 3* dengan fokus pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.⁷
2. Penelitian yang dilakukan oleh Runisah, Nandang, dan Ismunandar (2022) dengan judul “*Pendampingan Belajar Bangun Datar Melalui Media Tangram 7*” menunjukkan bahwa penggunaan media tangram dapat membantu siswa memahami materi bangun datar. Melalui kegiatan menyusun berbagai bentuk dari kepingan tangram, siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap bentuk-bentuk bangun datar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media tangram dalam pembelajaran bangun datar. Perbedaannya terletak pada metode penelitian dan sasaran

⁷ Ridwan, I. R., Rizaldi, V. P., Susilawati, Hanif, M., “Pengaruh Media Tangram Berbasis *Articulate Storyline 3* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Materi Bangun Datar”, *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol. 18, No. 1, 2023.

penelitian. Penelitian tersebut berupa kegiatan pendampingan belajar pada siswa kelas II dan III.⁸

3. Penelitian yang dilakukan oleh Agtri Niranty, Iyan Irdiyansyah, dan Resyi A. Gani dengan judul “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Tangram terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar”, diterbitkan oleh Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang pada tahun 2023. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media tangram memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media tangram memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara konvensional. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai N-gain kelas eksperimen sebesar 65,23, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 54,25, serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.⁹

⁸ Runisah, Nandang, D. Ismunandar, “Pendampingan Belajar Bangun Datar melalui Media Tangram 7”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, Vol. 6, No. 1, 2022.

⁹ Agtri Niranty, Iyan Irdiyansyah, Resyi A. Gani, “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Tangram terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar”, *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 1, 2023.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin matematika yang memiliki arti mempelajari. Kata matematika memiliki asal usul dari kata mathema yang berarti pengetahuan atau ilmu. Selain itu matematika berhubungan pula dengan kata mathein atau mathenin yang berarti belajar atau berpikir. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa matematika berdasarkan asal katanya yang berarti ilmu pengetahuan yang didapat dari hasil analisis dengan penalaran yang menggunakan struktur kognitif¹⁰

Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kemampuan berpikir peserta didik berlangsung secara bertahap sesuai dengan usia dan tingkat kematangannya. Piaget membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahap, yaitu tahap sensorimotor 0–2 tahun, tahap praoperasional 2–7 tahun, tahap operasional konkret 7–11 tahun, dan tahap operasional formal 11 tahun ke atas

Peserta didik kelas IV sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret, yaitu pada rentang usia 7–11 tahun. Pada tahap ini, peserta didik telah mampu berpikir secara logis, namun penalarannya masih bergantung pada objek atau pengalaman yang bersifat nyata. Mereka lebih mudah memahami konsep melalui kegiatan mengamati, memegang, mengelompokkan, membandingkan, dan memanipulasi benda-benda konkret daripada hanya menerima penjelasan secara verbal. Dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, peserta didik memerlukan media yang dapat membantu mereka memvisualisasikan geometri. Salah satu media yang sesuai adalah Tangram, yaitu media manipulatif yang terdiri atas

¹⁰ Listyowati, Dwijayanti, L., & Rakhmawati, D. "Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Kritis Siswa Materi Keliling Bangun Datar Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah* Vol. 9, No. 2, 2023. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.854>.

tujuh keping bangun datar yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Melalui penggunaan Tangram, peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga lebih mudah mengenali bentuk, sifat, serta hubungan antarbangun datar. Berdasarkan teori Piaget, penggunaan media Tangram sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar. Media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret sehingga membantu peserta didik membangun pemahaman konsep bangun datar secara lebih bermakna. Dengan demikian, penggunaan media Tangram diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar.¹¹

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori yang menekankan bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan secara langsung dari guru kepada peserta didik, tetapi harus dibangun sendiri oleh peserta didik melalui pengalaman, interaksi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pandangan konstruktivisme, peserta didik berperan sebagai subjek belajar yang aktif dalam menemukan, mengolah, dan mengembangkan pengetahuannya berdasarkan pengalaman yang dimiliki. Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pemahaman konsep melalui kegiatan mengamati, mencoba, berdiskusi, dan memecahkan masalah. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif sehingga konsep yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Dalam penelitian ini, penggunaan media Tangram sejalan dengan teori konstruktivisme karena peserta didik secara langsung menyusun, mengamati, dan mengidentifikasi berbagai bentuk bangun datar menggunakan kepingan Tangram. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik membangun sendiri pemahamannya terhadap materi bangun datar berdasarkan pengalaman belajar yang nyata. Oleh karena itu, penggunaan

¹¹ Helda Kusuma Wardani, "Pemikiran Teori Kognitif Piaget di Sekolah Dasar," *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 16, No. 1, Maret 2022, h. 7–19. DOI: 10.30595/jkp.v16i1.12251.

media Tangram diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar.¹²

2. Hakekat Matematika

Kata Matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu memiliki asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* berhubungan dengan kata lainnya yang hampir sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya maka perkataan matematika yaitu ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yaitu berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran¹³.

Azhar Arsyad menyatakan bahwa dalam suatu proses belajar mengajar ada dua aspek yang perlu di perhatikan yaitu metode belajar dan media pembelajaran¹⁴. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi media ataupun alat peraga pembelajaran yang digunakan. Matematika adalah telah dan hubungan, suatu jalan atau pola pikir, suatu seni, suatu bahasa suatu alat dan individualitas serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmetika, geometri dan analisis.

Dalam konteks sekolah dasar, pembelajaran matematika perlu disesuaikan dengan karakteristik perkembangan peserta didik yang masih berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret, seperti media Tangram, sangat diperlukan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep geometri, khususnya materi bangun datar. Melalui penggunaan media Tangram, peserta didik dapat mengamati, menyusun, dan mengidentifikasi

¹² Sri Eka Rindana Y., "Penerapan Teori Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika," *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*, Vol. 1, No. 1, Desember 2022, h. 32–37. DOI: 10.56943/jmtl.v1i1.1048.

¹³ Ruseffendi, E.T. "Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya Dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA", (Bandung: Tarsito), h 148

¹⁴ Azhar Arsyad. "*Media Pembelajaran*", (Jakarta: Raja Grafindo Persada) h 15

berbagai bentuk bangun datar secara langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.¹⁵

Astaman menyatakan bahwa hakikat belajar dalam perspektif psikologi pendidikan merupakan proses perubahan perilaku individu yang terjadi secara sadar, berkesinambungan, dan relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman, latihan, interaksi dengan lingkungan, serta aktivitas mental. Belajar dipandang sebagai inti dari proses pendidikan karena melalui belajar seseorang mengalami perkembangan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan kepribadian. Dalam kajian psikologi pendidikan, belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas menerima informasi, tetapi sebagai proses kompleks yang melibatkan aspek kognitif, emosional, sosial, dan motorik. Oleh karena itu, keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh kondisi psikologis peserta didik serta strategi pembelajaran yang diterapkan.¹⁶

3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan Pembelajaran Matematika Diungkapkan dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) matematika, bahwa tujuan untuk diberikannya matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah meliputi dua hal, yaitu: 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang, melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional, kritis, cermat, jujur, efektif dan efisien) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.¹⁷

Tujuan umum pertama, pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah memberi penekanan pada penataan nalar dan pembentukan sikap siswa. Tujuan yang kedua, memberikan

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), h. 183.

¹⁶ Astaman. Hakikat Belajar dalam Perspektif Psikologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, Vol. 1, No. 1. Juni 2020. h 17-24.

¹⁷ Esa Mulia Restuti, Fazlan Taufik, Medisya Amelia Farhani, dkk., "Hakikat Matematika," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 9, No. 2, Juli 2025, h. 21018–21020. DOI: 10.31004/jptam.v9i2.29835.

penekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

Setiap tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran matematika pada dasarnya merupakan sasaran yang ingin dicapai sebagai hasil dari proses pembelajaran matematika tersebut. Sasaran tujuan pembelajaran matematika tersebut dianggap tercapai bila siswanya telah memiliki sejumlah pengetahuan dan kemampuan di bidang matematika yang dipelajarinya

Menurut Heruman, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, memecahkan masalah, mengomunikasikan gagasan matematika, serta memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.¹⁸

B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Times Games Tournament*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok yang heterogen untuk bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Model TGT memadukan kegiatan belajar kelompok dengan permainan akademik dan turnamen sehingga peserta didik dapat belajar dalam suasana yang aktif dan menyenangkan. Pada pembelajaran TGT, peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok, permainan, dan turnamen. Oleh karena itu, model ini dapat digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik kelas IV

¹⁸ Cahya Satria Ramadan, Rina Oktavia Chanda SP, dan Andri Budi Sukma, "Analisis Pendekatan, Strategi, Model, Metode dan Teknik Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Journal of Innovation in Primary Education*, Vol. 2, No. 2, Desember 2023, h. 24–31. DOI: 10.31949/jipe.v2i2.15788.

mempelajari materi bangun datar melalui kegiatan belajar bersama dalam kelompok, permainan, dan turnamen akademik. Model TGT diterapkan dengan menggunakan media Tangram sehingga peserta didik dapat mempelajari bentuk, sisi, sudut, dan sifat-sifat bangun datar secara lebih konkret dan menarik. karakteristik tersebut membuat pembelajaran TGT dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, berdiskusi, saling membantu, serta berkompetisi secara sehat. Dalam pembelajaran matematika, kegiatan tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih aktif.

a. Langkah langkah dalam pembelajaran kooperatif Tipe TGT

Adapun langkah langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri dari 5 (lima) langkah, yaitu:

1) Tahap Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Dalam tahap penyajian kelas, Guru menyampaikan materi secara langsung dan mendiskusikannya didalam kelas, Pembelajaran mengacu pada pembahasan materi yang akan dilakukan nantinya dalam *games* dan *tournament* yang dapat membantu siswa

2) Pembagian Kelompok (*Teams*)

Kelompok terdiri dari 3 sampai 5 orang secara heterogen baik dari tingkat prestasi, jenis kelamin, maupun suku. Tujuan dari pembentukan kelompok yaitu meyakinkan siswa bahwa semuanya berhak dalam hal belajar tanpa membedakan satu sama lain. Dalam sebuah kelompok diharapkan semua siswa aktif, baik dalam hal membantu sama anggota kelompok maupun dalam hal meningkatkan kepercayaan diri dalam hal berkompetisi, agar tercapainya tujuan pembelajaran

3) Permainan (*Games*)

Permainan dibuat dengan berisikan kegiatan menyusun dan menguraikan kepingan tangram bersama kelompok. Tujuannya adalah untuk menguji pengetahuan dan keterampilan peserta didik dalam menyusun serta mengurai bangun datar. Game dimainkan berkelompok dengan batas waktu yang ditentukan oleh guru.

Aturan permainan, dalam satu kelompok terdiri dari :

- a) Perwakilan setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil gambar bangun yang di tentukan seecara acak
- b) Peserta didik berdiskusi dan bekerja sama di dalam kelompok untuk menyusun bangun datar menggunakan kepingan tangram sesuai petunjuk gambar target.
- c) Peserta didik berdiskusi untuk menyelesaikan susunan tangram dengan cepat sebelum waktu bermain yang diingatkan oleh guru habis
- d) Kelompok yang sudah selesai memperlihatkan gambar yang telah disusun kepada guru, lalu mengambil gambar target berikutnya.¹⁹



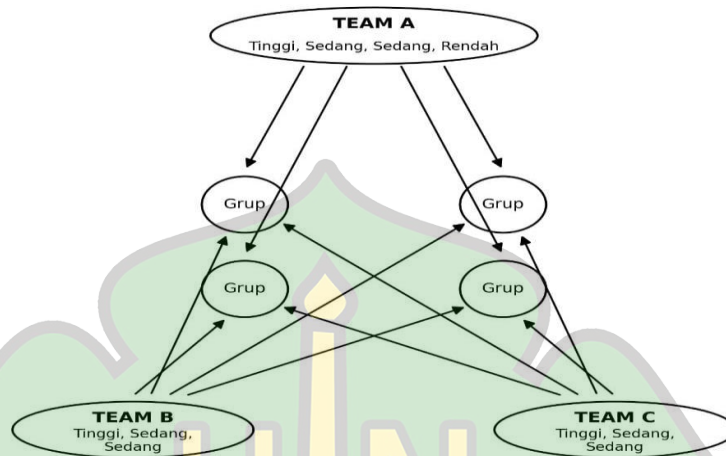
Gambar 2.1 Siklus dalam permainan

4) Pertandingan (tournament)

Untuk tournament biasanya guru mengelompokkan siswa dalam kemampuan yang serupa dari tiap kelompok. Sistem penilaian ini yang dimana skor yang didapat akan disumbangkan pada kelompok masing – masing yang nantinya akan dijumlahkan secara keseluruhan. Dalam satu meja tournament akan diisi oleh satu orang yang menjadi perwakilan dari setiapkelompok yang berbeda dengan kemampuan yang setara. Dalam meja tournament guru harus memastikan bahwa tidak ada siswa yang berada

¹⁹ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 132

sama dengan teman sekelompoknya agar tidak jadi kecurangan dalam pertandingan. Lengkap mekanisme game of rules ditunjukkan dalam gambar berikut:²⁰



Gambar 2.2 Pengelompokkan Tim

5) Penghargaan Kelompok (*Teams Recognition*)

Setelah mengikuti *game dan tournament*, setiap kelompok akan memperoleh poin keseluruhan yang nantinya akan dirata-ratakan sebagai penentu hasil dari sebuah permainan. Jenis dari penghargaannya yaitu baik dia hadiah, sertifikat ataupun sebagainya.

Sistem penghitungan poin dalam tournament, Skor siswa dibandingkan dengan rata skor yang dilalui siswa sendiri, dan poin diberikan berdasarkan pada seberapa jauh siswa menyamai atau melampaui prestasi yang lainnya. Poin tiap anggota tim ini dijumlahkan untuk mendapatkan skor tim, dan tim yang mencapai kriteria tertentu dapat diberi sertifikat atau ganjaran (*award*)

b. Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*.

1) Kelebihan Modul Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

- Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu.
- Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara

²⁰ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, "Mendesain Model Pembelajaran...", hlm. 133.

mendalam.

- c) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa.
- d) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain.
- e) Motivasi belajar lebih tinggi.
- f) Hasil belajar lebih baik
- g) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, dan toleransi.
- h) Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat.
- i) Saling menghargai sesama siswa.
- j) Siswa mendapat keterampilan bekerja sama.
- k) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif.
- l) Menumbuhkan keaktifan siswa.²¹

2. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

- a) Sulitnya mengelompokkan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis.
- b) Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan
- c) Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasakan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.²²

C. Penggunaan Media

1. Pengertian Media

Media pembelajaran merupakan komponen strategis dalam proses pendidikan yang memiliki peran besar dalam meningkatkan kualitas

²¹ Susanna, "Penerapan *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media Kartu Domino pada Materi Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar", *Lantanida Jurnal*, Volume 5, No. 2, Agustus 2017, hlm. 97-98.

²² Isrok'atun dan Amelia Rosmala, *Model-Model Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019), hlm. 145-146

pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa. Dalam konteks pendidikan modern, pengembangan media pembelajaran menjadi kebutuhan penting karena proses belajar tidak lagi berpusat pada guru semata, melainkan harus berorientasi pada aktivitas dan kebutuhan peserta didik.²³

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang berfungsi sebagai sarana komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, menarik, dan bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai faktor strategis yang mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, partisipasi aktif, dan kualitas hasil belajar peserta didik.²⁴

Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar termasuk teknologi perangkat keras. Menurut Arindawati mengatakan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian.²⁵ Menurut Heinich media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Heinich mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa

²³Nurrita, T. “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Misykat*, Vol . 3, No. 2. (2018), Hal 171–187.

²⁴ Tafonao, T. “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol . 2, No 2, 2018. h 103–114

²⁵ Tanod, Jessy, Mareyke, Harjanto, Ambyah.. “*Strategi Pembelajaran Sekolah Dasar*”. (Yogyakarta Pustaka Pranala 2019), Dikutip dari Arindawati, Media Pembelajaran (2004) , h 11.

pesan pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Heinich juga mengaitkan hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods)²⁶ Menurut Indriana dalam media adalah alat saluran komunikasi. Kata medium berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara hafiah, media perantara.²³

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang dapat memperjelas informasi sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan secara lisan, tetapi juga melalui pengalaman visual, audio, maupun praktik langsung.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membantu menjadikan materi yang sulit atau abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dimengerti. Misalnya, penggunaan gambar, alat peraga, video, atau media manipulatif seperti tangram dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih nyata. Dengan demikian, siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan guru.²⁷

D. Media Tangram

1. Media Tangram

Tangram merupakan salah satu media pembelajaran manipulatif yang berasal dari Tiongkok dan berbentuk permainan puzzle geometri. Tangram terdiri atas tujuh keping bangun datar (*seven tans*), yaitu dua segitiga besar, satu segitiga sedang, dua segitiga kecil, satu persegi, dan satu jajar genjang. Ketujuh keping tersebut dapat disusun menjadi berbagai bentuk atau pola tanpa saling bertumpang tindih. Media Tangram digunakan sebagai alat bantu pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri dan bangun datar. Penggunaan media ini memberikan pengalaman belajar yang konkret karena

²⁶ Susilana dkk., “*Media Pembelajaran*”, (CV. Wacana Prima. Bandung 2020), h. 6.

²⁷ Arsyad, “*Media Pembelajaran*”, (Jakarta: Rajawali 2017), h. 3-10.

peserta didik dapat mengamati, memegang, menyusun, serta mengidentifikasi bentuk dan sifat-sifat bangun datar secara langsung. Dengan demikian, konsep-konsep geometri yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. media Tangram sangat membantu peserta didik dalam memahami materi segi banyak dan bangun datar karena mampu memvisualisasikan bentuk geometri secara konkret. Penggunaan Tangram juga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas, minat belajar, serta memudahkan peserta didik membedakan berbagai jenis bangun datar.²⁸

Berdasarkan uraian tersebut, media Tangram merupakan media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang aktif, konkret, dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media Tangram diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar.

salah satu media pembelajaran manipulatif yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi geometri atau bangun datar di sekolah dasar. Tangram terdiri dari tujuh potongan bangun geometri yang meliputi:

- a. 2 segitiga besar
- b. 1 segitiga sedang
- c. 2 segitiga kecil
- d. 1 persegi
- e. 1 jajargenjang

Potongan-potongan tersebut dapat disusun menjadi berbagai bentuk baru, baik bentuk geometris maupun non-geometris, sehingga memberikan pengalaman belajar konkret kepada siswa.

²⁸ Febrinurty Charolyna Panjaitan, Resti Muliani, Nazrida Kurnia, dan Mariahni Desnawati Sipayung, "Penggunaan Media Tangram dalam Pembelajaran Segi Banyak di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4, No. 6, Desember 2022, h. 13373–13377. DOI: 10.31004/jpdk.v4i6.10803.



Gambar 2.3 : Media Tangram

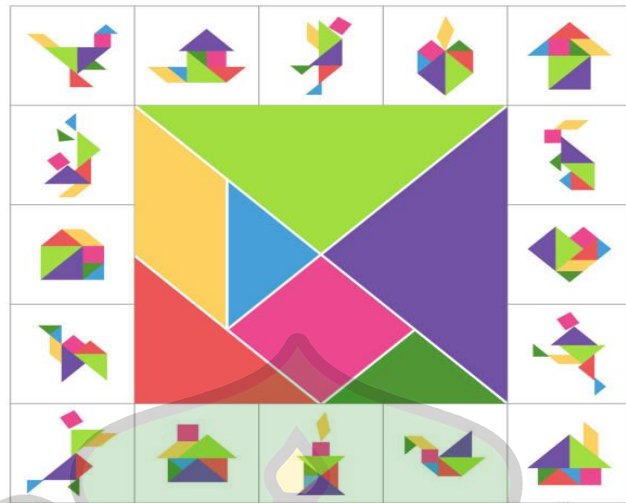
2. Fungsi Media Tangram

Media manipulatif seperti tangram sangat sesuai digunakan pada siswa sekolah dasar karena karakteristik siswa berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep matematika melalui benda nyata. Media tangram dapat membantu siswa mengenal bentuk-bentuk bangun datar, memahami sifat-sifat bangun, serta meningkatkan keterampilan berpikir logis dan kreatif.²⁹

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

²⁹ Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2012



Gambar 2.4 : Contoh Penggunaan Media Tangram

Alat peraga matematika berfungsi untuk memperjelas konsep, mempermudah pemahaman, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dalam hal ini, tangram berfungsi sebagai alat bantu yang memungkinkan siswa mempraktikkan secara langsung penyusunan, pengamatan, dan analisis bentuk geometri.³⁰

3. Manfaat Media Tangram

Media tangram bermanfaat bagi anak-anak dalam berbagai hal, diantaranya adalah:

1. untuk mengenalkan bentuk-bentuk bangun datar pada siswa.
2. untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa untuk bisa membentuk bangundatar lainnya ataupun bentuk suatu benda dengan menggabungkan beberapa bangun datar.
3. untuk membangkitkan motivasi dan keinginan untuk belajar dengan menyenangkan melalui warna media yang menarik.

³⁰ Ruseffendi, E. T, “Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA”. (Bandung: Tarsito 2006). h. 148.

4. untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa dengan memutar, membalik, menggeser media.³¹

E. Kelebihan Dan Kekurangan Media Tangram

Menurut Nurul Anita media tangram memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu:

1. Kelebihan Media Tangram
 - a. Meningkatkan minat terhadap materi bangun datar
 - b. Mampu mengenali berbagai bentuk bangun datar
 - c. Dapat mengembangkan kreatifitas, imajinasi dan melatih konsentrasi dan kesabaran dalam menyusun potongan potongan tangram.
2. Kekurangan Media Tangram
 - a. Hanya dapat digunakan untuk materi tentang bangun datar
 - b. Memerlukan ketelitian dan kecermatan guru dalam membuatnya
 - c. Media tangram hanya menyajikan beberapa bentuk bangun datar, sehingga memerlukan kreatifitas siswa untuk membentuk bangun datar yang lain dari

F. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil belajar

Menurut Hamdan dan Khader dalam Hamna & Windar, hasil belajar merupakan tolak ukur utama untuk menilai dan melaporkan pencapaian akademik siswa. Selain itu, hasil belajar juga menjadi dasar penting dalam merancang pembelajaran yang efektif karena membantu menyelaraskan antara materi pembelajaran dan metode penilaiannya. Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya menjadi produk akhir dari proses belajar, tetapi juga menunjukkan sejauh mana pengetahuan dan kemampuan siswa berkembang. Melalui hasil belajar, guru dapat mengevaluasi efektivitas pengajaran serta menyusun

³¹ Sukarti. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Ciri-ciri Berbagai Bentuk Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas I SDN Sidokumpul Kab Sidoarjo". 2019. <http://ejournalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/569/370>

strategi yang lebih tepat guna meningkatkan kualitas pembelajaran ke depan. Hasil belajar secara umum diklasifikasikan ke dalam tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan pengetahuan (seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, selanjutnya mengevaluasi, dan mencipta).
- 2) Ranah afektif, yang mencakup sikap, minat, nilai, dan motivasi belajar siswa.
- 3) Ranah psikomotorik, yang berhubungan dengan keterampilan motorik atau kemampuan fisik dalam melakukan suatu tugas atau aktivitas tertentu.³²

Menurut Suparman, tiga ranah hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik, perlu diperhatikan agar pembelajaran berjalan secara menyeluruh. Dalam penelitian ini, meski fokus utamanya pada ranah kognitif melalui analisis pretest dan posttest, aspek afektif dan psikomotorik tetap diperhitungkan dalam penilaian.³³

G. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri peserta didik maupun dari luar diri peserta didik., faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.³⁴

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Faktor ini meliputi kondisi fisik, kecerdasan, minat, bakat, motivasi, perhatian, kesiapan, dan tingkat kematangan peserta didik dalam mengikuti

³² Hamna, Windar, "Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Penguatan Pelaksanaan Kurikulum 2013 di Masa Pandemi Covid19", Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar, h. 1–12.

³³ Suparman, M. A. "Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan", (Jakarta: Kencana 2020), h.65-71.

³⁴ Damayanti, A, "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah", Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, 1(1), 99. ISBN 978-602-70313-5-7.

proses pembelajaran. Peserta didik yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang kurang memiliki motivasi belajar.

Menurut Asdar yang dikutip oleh mu'in, hasil belajar dipengaruhi oleh 2 faktor

- 1.) Faktor internal ,Faktor fisik (jasmani), yaitu kondisi kesehatan, kebugaran tubuh, dan keadaan fisik peserta didik. Kondisi fisik yang sehat akan membantu peserta didik berkonsentrasi dan mengikuti pembelajaran dengan baik.
- 2.) Faktor internal Faktor psikologis, meliputi kecerdasan, minat, bakat, motivasi, perhatian, kesiapan, dan kematangan. Selain itu, kondisi kelelahan fisik maupun mental juga dapat memengaruhi kemampuan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat, metode mengajar guru, media pembelajaran, sarana dan prasarana, serta suasana belajar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai, seperti media Tangram, dapat membantu peserta didik memahami konsep matematika secara lebih konkret sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.³⁵

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi:

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, hubungan antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, serta perhatian orang tua terhadap pendidikan anak.

³⁵ Asthi Nurawaliah, Rukli, dan Baharullah, "Pengaruh Gaya Belajar, Sikap pada Pelajaran Matematika, Kecemasan, dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, Vol. 7, No. 4, Agustus 2023, h. 2342–2351. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4173>.

- 2) Faktor sekolah, meliputi kompetensi guru, metode pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, sarana dan prasarana, kedisiplinan, lingkungan sekolah, serta interaksi antara guru dan peserta didik.
- 3) Faktor masyarakat, yaitu lingkungan tempat tinggal, teman sebaya, serta berbagai aktivitas sosial yang dapat memberikan pengaruh positif maupun negatif terhadap proses belajar peserta didik.³⁶

c. Bangun Datar

a. Teori bangun datar

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), bangun datar merupakan bangun geometri dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar, tetapi tidak memiliki ketebalan. Bangun datar dibatasi oleh garis-garis yang membentuk suatu bidang tertutup sehingga memiliki bentuk dan sifat tertentu. Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, materi bangun datar bertujuan agar peserta didik mampu mengenal berbagai jenis bangun datar, memahami sifat-sifatnya, serta mengelompokkan bangun berdasarkan karakteristik yang dimilikinya.

Setiap bangun datar memiliki ciri-ciri yang membedakannya dengan bangun datar lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari jumlah sisi, jumlah sudut, panjang sisi, serta hubungan antar sisi dan sudut. Misalnya, persegi memiliki empat sisi yang sama panjang dan empat sudut siku-siku, sedangkan persegi panjang memiliki dua pasang sisi yang sama panjang dengan empat sudut siku-siku. Segitiga memiliki tiga sisi dan sudut, sedangkan lingkaran memiliki satu sisi lengkung dan tidak memiliki sudut. Dengan memahami karakteristik tersebut, peserta didik dapat mengenali dan membedakan setiap jenis bangun datar.

³⁶ Mu'in, "Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran", (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), h.58.

Materi bangun datar di kelas IV sekolah dasar meliputi pengenalan berbagai jenis bangun datar, yaitu persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, belah ketupat, layang-layang, dan lingkaran. Selain mengenal nama bangun datar, peserta didik juga mempelajari sifat-sifat setiap bangun, seperti jumlah sisi, jumlah sudut, sisi yang sejajar, serta sisi yang sama panjang. Pemahaman terhadap sifat-sifat tersebut menjadi dasar bagi peserta didik dalam mengelompokkan dan membandingkan berbagai bentuk bangun datar.

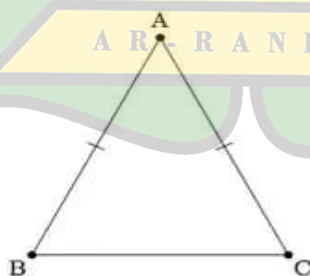
Dalam kehidupan sehari-hari, konsep bangun datar dapat ditemukan pada berbagai benda di sekitar peserta didik. Misalnya, ubin lantai berbentuk persegi, pintu berbentuk persegi panjang, rambu lalu lintas berbentuk segitiga, layang-layang berbentuk layang-layang, serta jam dinding yang berbentuk lingkaran. Melalui contoh-contoh tersebut, peserta didik dapat menghubungkan konsep bangun datar dengan lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.³⁷

b. Macam macam bangun datar

Macam macam bangun datar sebagai berikut

a. Segitiga

- Memiliki 3 sisi
- Memiliki 3 sudut



2.5 Gambar persegi sumber: buku paket fasilitas pemberdayaan matematika

b. Persegi

³⁷ Kementerian Pendidikan, “Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, *Buku Panduan Guru Matematika untuk SD/MI Kelas IV*”, (Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek, 2022), h. 175.

- Memiliki 4 sisi
- Memiliki 4 sudut



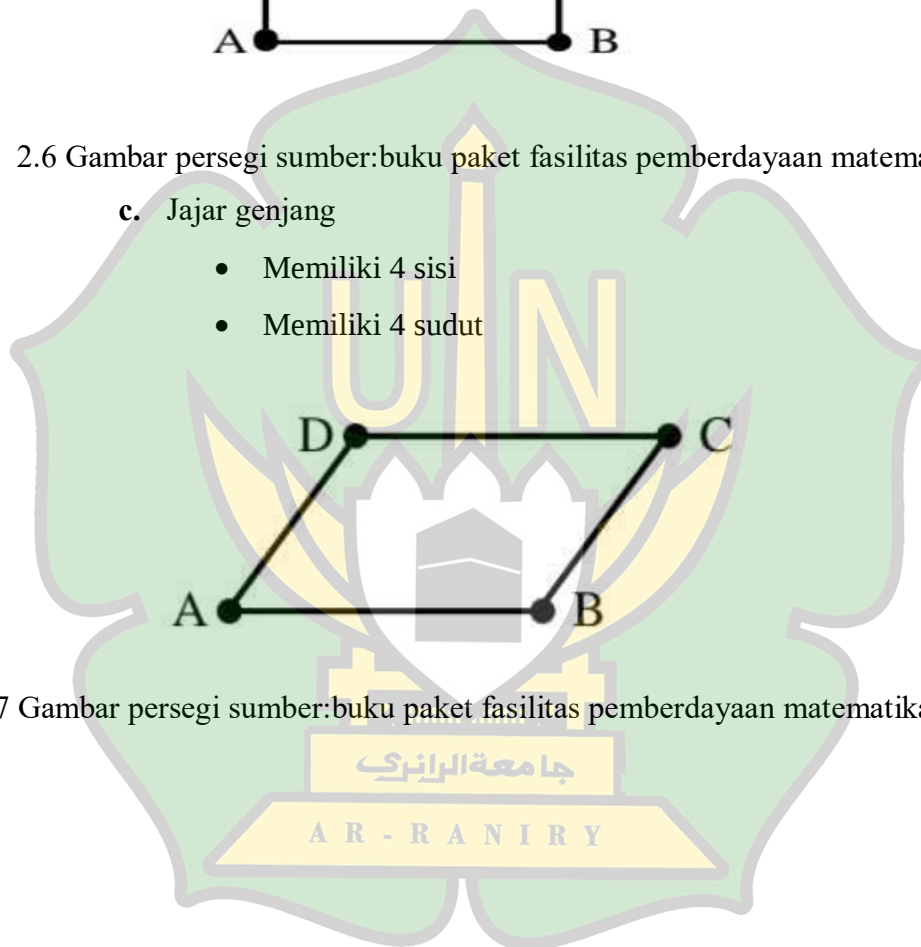
2.6 Gambar persegi sumber: buku paket fasilitas pemberdayaan matematika

c. Jajar genjang

- Memiliki 4 sisi
- Memiliki 4 sudut



2.7 Gambar persegi sumber: buku paket fasilitas pemberdayaan matematika



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa Inggris "*classroom action research*" yang dikenal dengan singkatan PTK. PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas pada waktu pembelajaran berlangsung dengan tujuan untuk memperbaiki dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang berfokus pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Menurut Soesilo, PTK merupakan suatu penelitian bersiklus dengan berbagai alternatif tindakan yang bertujuan untuk mengatasi berbagai masalah, baik masalah belajar, pribadi maupun masalah sosial yang dialami oleh peserta didik yang hasil penelitiannya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik ³⁸. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan secara berulang melalui siklus-siklus tindakan untuk menyelesaikan masalah peserta didik (baik masalah belajar, pribadi, maupun sosial) agar hasil belajar mereka meningkat.

Menurut Kemmis, penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri yang dilakukan oleh para partisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk memperbaiki praktik yang dilakukan sendiri. Dengan demikian, akan diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai praktik dan situasi di mana praktik tersebut dilaksanakan. Terdapat dua hal pokok dalam penelitian tindakan yaitu perbaikan dan keterlibatan ³⁹. Dalam kata lain, penelitian reflektif yang dilakukan oleh individu yang terlibat langsung di dalamnya. Tujuannya adalah untuk memperbaiki praktik yang sudah ada, khususnya dalam

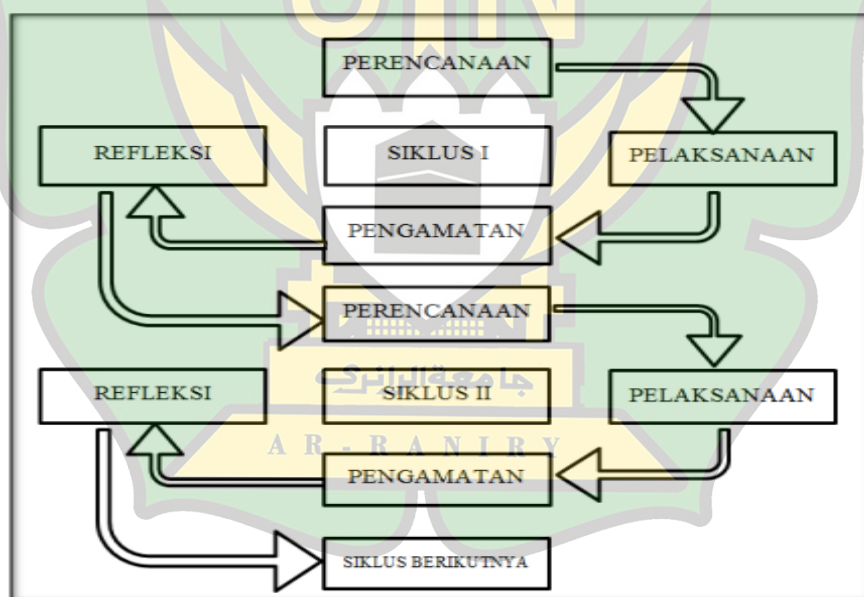
³⁸ Solehan "Arif dan Shinta Oktafiana, *Penelitian Tindakan Kelas*", (Makassar: Mitra Ilmu, Februari 2023), h. 3.

³⁹ Salim, "*Isran Rasyid, Haidir, Penelitian Tindakan Kelas*, (Medan: Perdana Publishing", September 2019), h. 6-7.

konteks sosial atau pendidikan, sehingga peneliti dapat memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang praktik yang mereka jalani. Dua poin penting dari penelitian ini adalah perbaikan dan keterlibatan aktif dari partisipan.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi di kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya.⁴⁰ Beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan kelas seperti dinyatakan sebelumnya, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang umum dilakukan, yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Namun perlu diketahui bahwa tahapan pelaksanaan dan pengamatan sesungguhnya dilakukan secara bersamaan. Model PTK secara garis besar dikemukakan oleh 6 ahli atau pakar, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Suharsimi Arikunto sebagai berikut:

Gambar 3. 1 Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Suharsimi Arikunto



⁴⁰ Kusnandar, "Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru," (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2011), h. 45.

Berdasarkan gambar di atas langkah utama dalam penelitian tindakan kelas adalah merencanakan, melakukan tindakan perbaikan, melakukan pengamatan dan refleksi yang dilakukan secara berurutan dalam satu kali putaran (siklus). Berdasarkan kajian dan pendalaman pada siklus pertama, dijadikan sebagai dasar untuk melakukan siklus kedua dan seterusnya, sehingga kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang, sampai tujuan penelitiannya tercapai.⁴¹

Berikut masing-masing penjelasan dari setiap tahapan siklus dalam penelitian tindakan kelas.

1. Perencanaan

Pada tahap-1 seorang peneliti mendeskripsikan terlebih dahulu apa, mengapa, kapan, di mana, siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilaksanakan. Penelitian tindakan sebaiknya dilakukan secara kolaboratif antara melakukan tindakan dan mengamati proses jalannya tindakan. Rencana tindakan untuk penelitian dituangkan dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) beserta seluruh perangkat lainnya.

2. Pelaksanaan

Pada tahap-2 menerapkan isi rencana tindakan yang dilaksanakan di kelas. Pelaksanaan tahap ke-2 ini harus dilakukan secara cermat, teliti dan obyektif serta semaksimal mungkin melaksanakan apa yang sudah dituangkan dalam rencana tindakan, namun tidak diperbolehkan melakukan rekayasa. Hindari pelaksanaannya dilakukan oleh peneliti sendiri, walaupun terpaksa dilakukan, maka instrumen pengamatan disiapkan terlebih dahulu yang disertai dengan lembar catatan lapangan. Namun, perlu dicatat bahwa pengamatan diri sendiri umumnya tidak obyektif dan kurang cermat dibanding dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer.

3. Pengamatan

⁴¹ Suhirman, “*Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Toritis & Praktis)*”, (Mataram: Sanabil, September 2021), h. 94

Tahap-3 ini adalah kegiatan pengamatan yang dilakukan oleh observer, sebaiknya dilakukan oleh orang lain). Kegiatan pengamatan ini merupakan satu kesatuan dengan pelaksanaan tindakan karena pengamatan dilakukan pada waktu tindakan sedang dilakukan. Oleh Penelitian Tindakan Kelas karena itu baik pengamatan maupun pelaksanaan tindakan dilakukan secara bersamaan.

4. Refleksi

Pada tahap-4 ini merupakan kegiatan untuk mengemukakan dan menjelaskan kembali apa yang sudah dilaksanakan. Tindakan refleksi ini pada dasarnya dilakukan ketika peneliti selesai melakukan tindakan, kemudian secara bersama-sama dengan tim mendiskusikan penerapan rancangan tindakan. Pelaku tindakan dan observer mencermati hal-hal yang sudah sesuai dengan rancangan dan belum teraksana.

Apabila guru sebagai pelaku tindakan bertindak juga sebagai observer, maka refleksi dilakukan terhadap diri sendiri yang dikenal sebagai *self evaluation* yang dilakukan secara obyektif. Untuk menjaga obyektivitas seringkali hasil refleksi ini diperiksa ulang oleh tim atau guru lain maupun teman sejawat yang menguasai bidang tersebut. Jadi, kegiatan refleksi menyangkut kegiatan evaluasi, analisis data, pemaknaan, penjelasan, simpulan serta identifikasi tindak lanjut untuk perencanaan siklus berikutnya ⁴².

B. Prosedur Penelitian

1. Perencanaan (*planning*)

Tahap-tahap perencanaan yang dilakukan peneliti yaitu:

- a. Menetapkan materi yang akan diajarkan.
- b. Merencanakan jumlah siklus.

Pada penelitian ini direncanakan pelaksanaannya dalam dua siklus.

Hal ini untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan.

- c. Menyusun modul ajar untuk masing-masing siklus.
- d. Menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD).

⁴² Suhirman, *Praktik Penelitian...*, h. 95-96

Menyusun alat evaluasi berupa soal-soal yang akan diberikan setelah pelaksanaan proses belajar mengajar pada masing-masing siklus. Membuat lembar pengamatan aktifitas guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

2. Pelaksanaan (*action*)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas (PTK) adalah pelaksanaan, yaitu menerapkan apa yang telah direncanakan dengan melakukan tindakan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, tindakan harus sesuai dengan rencana, tetapi harus terlaksana ilmiah dan tidak rekayasa. Tindakan yang dilakukan adalah sebagai upaya perubahan yang dilakukan. Dalam tahap ini penulisan melaksanakan tindakan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan proses belajar mengajar sesuai dengan modul ajar yang telah disiapkan.
- b. Melaksanakan tes akhir tindakan pada masing-masing siklus untuk mengetahui hasil belajar

3. Pengamatan tindakan (*Observation*)

Observasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengamati dampak atas tindakan yang dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua pengamat, yaitu pengamatan satu adalah guru kelas, dan pengamat kedua adalah teman sejawat. Pada tahap pengamatan ini, pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa. Pengamat diharapkan dapat menulis semua hal yang dianggap masih kurang dalam peneliti sendiri. Hal ini dilakukan agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Efleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah kegiatan mereview atau mengemukakan kembali apa yang dilakukan peneliti.⁴³ Refleksi bisa juga dikatakan kegiatan untuk menuangkan, meningkatkan, dan mengemukakan kembali apa yang terjadi pada siklus pertama untuk penyempurnaan pada siklus selanjutnya. Dengan

⁴³ Suyadi, "Panduan Peneliti Tindakan Kelas", (Jogjakarta: Diva Press, 2013) h.64.

demikian, refleksi dapat ditentukan setelah pelaksanaan tindakan selesai dilakukan, dalam hal ini peneliti dan pengamat saling berdiskusi, para pengamat memberi masukan dan perubahan-perubahan yang diperlukan untuk siklus selanjutnya. Peneliti mencatat semua saran atau masukan para pengamat untuk tindakan yang sesuai dengan siklus berikutnya.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan SDN 1 Pagar Air beralamat di jalan Banda Aceh-Medan KM 6, Desa Meunasah Krueng Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar, Provinsi Aceh, Kode Pos 23371, surel: **sdsatupagar_air@yahoo.com**.

D. Subjek Penelitian

Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas IV SDN 1 Pagar Air, yang terdiri dari 24 siswa,

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Metode pengumpulan data menunjukkan cara-cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh data yang dibutuhkan.⁴⁴ Teknik ini dipergunakan untuk mengumpulkan data lapangan mengenai masalah yang dibahas. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara observasi, yaitu observasi nonpartisipan, dimana peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi nonpartisipatif, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung proses pembelajaran tanpa terlibat aktif dalam kegiatan yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik. Teknik ini digunakan agar data yang diperoleh mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya

⁴⁴ Ridwan, “*Statistika Untuk Lembaga dan Instansi Pemerintah/Swasta*”, (Bandung: Alfabeta, 2004). h. 137.

sehingga dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai pelaksanaan tindakan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi berbentuk checklist yang disusun berdasarkan indikator pelaksanaan pembelajaran. Penilaian menggunakan skala empat tingkat, yaitu: 1 = tidak baik, 2 = cukup baik, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui keterlaksanaan tindakan yang telah direncanakan.

Observasi difokuskan pada dua aspek utama, yaitu aktivitas guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media tangram dan aktivitas peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Pengamatan terhadap aktivitas guru meliputi kemampuan membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi bangun datar menggunakan media tangram, membimbing peserta didik dalam kegiatan belajar, mengelola kelas, memberikan penguatan, serta menutup pembelajaran. Sementara itu, observasi terhadap aktivitas peserta didik meliputi keaktifan mengikuti pembelajaran, kemampuan menggunakan media tangram, kerja sama dalam kelompok, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan menyelesaikan tugas, serta partisipasi dalam kegiatan pembelajaran hingga akhir.

a. Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi terhadap aktivitas guru dimanfaatkan guna menilai sejauh mana guru terlibat dan berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan ini diperlukan agar dapat dipastikan guru menjalankan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan perencanaan dan menerapkan metode pengajaran secara efektif.

b. Observasi aktivitas siswa

Lembar observasi aktivitas peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan media tangram pada materi bangun datar. Melalui kegiatan observasi, peneliti mengamati keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, menggunakan media tangram, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman, mengemukakan pendapat, mengajukan maupun menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, observasi

juga dilakukan untuk melihat kemampuan peserta didik dalam memahami konsep bangun datar

c. Soal Tes

Disamping observasi, peneliti memanfaatkan metode pengumpulan data berupa tes pasca pembelajaran (post-test) guna menilai sejauh mana peserta didik mampu memahami serta menguasai materi yang telah disampaikan setelah kegiatan belajar selesai dilakukan.

F. Instrumen Penelitian

Agar mempermudah pengumpulan data, peneliti memanfaatkan sejumlah instrumen seperti lembar observasi untuk guru, lembar observasi untuk siswa, serta soal tes pada tahapan penelitian ini

1. .Lembar Observasi Guru

Lembar observasi terhadap aktivitas guru dimanfaatkan guna menilai sejauh mana guru terlibat dan berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran. Pengamatan ini diperlukan agar dapat dipastikan guru menjalankan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan perencanaan dan menerapkan metode pengajaran secara efektif.

2. Lembar observasi Siswa

peserta didik digunakan untuk mengukur tingkat keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, keaktifan menggunakan media tangram untuk menyusun bangun datar, partisipasi dalam diskusi kelompok, kemampuan bekerja sama dengan teman, keberanian mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan, serta kemampuan menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, observasi juga memperhatikan sikap peserta didik, seperti disiplin, tanggung jawab, dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media tangram dapat

meningkatkan aktivitas belajar dan pemahaman konsep bangun datar peserta didik.

3. Soal Tes

Peneliti memanfaatkan instrumen evaluasi berbentuk post -test guna menilai capaian belajar siswa setelah setiap siklus pembelajaran. Evaluasi ini berupa lima soal esay yang dikembangkan berdasarkan indikator penguatan kompetensi sesuai materi. Setiap butir soal dimaksudkan untuk menguji pemahaman konsep siswa sekaligus mengevaluasi keberhasilan tindakan yang telah ditetapkan dalam siklus tersebut. Tes diselenggarakan di akhir tiap siklus sebagai sarana untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik.

G. Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan kegiatan mengolah, mengelompokkan, dan menafsirkan data yang diperoleh selama penelitian sehingga menghasilkan informasi yang sistematis dan bermakna. Data yang diperoleh dari lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas peserta didik, dan tes hasil belajar dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media tangram dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas IV. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk menilai keberhasilan tindakan pada setiap siklus serta menentukan perbaikan yang perlu dilakukan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, analisis data dapat memberikan gambaran mengenai peningkatan aktivitas pembelajaran dan pemahaman konsep bangun datar peserta didik setelah diterapkannya media tangram.

H. Analisis Aktivitas Guru

Analisis terhadap kompetensi guru dalam melaksana pembelajaran melibatkan tiga fase utama, yakni tahapan awal, inti, serta penutup, pengamatan dilakukan secara langsung Bersama berlangsungnya proses belajar mengajar pada siswakesel IV SDN Pagar Air,seluruh data yang di kumpulkan melalui instrumen observasi selanjut nya digunakan anaisis persentase.

Berikut rumus dimanfaatkan menganalisis data hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran yang menggunakan *model team games tunamen*.

$$P = \frac{F}{N} = 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Presentase

F = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal dari semua aspek

100% = Harga konstanta

Tabel 3.1 Kreteria Penilaian Hasil Observasi Siswa⁴⁵

No	Nilai	Kategori
1	0%-39%	Kurang
2	40%-65%	Cukup
3	60%-79%	Baik
4	80%-100%	Baik Sekali

I. Analisis Aktivitas siswa

Data mengenai aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh observer selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan berdasarkan aktivitas siswa pada setiap tahap pembelajaran yang telah disusun dalam modul ajar dengan menggunakan media tangram. Aspek yang diamati meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan bekerja sama,

⁴⁵ Jarjani Usman, Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas, (Aceh Besar: AcehPo Publishing, September 2019), h. 37.

partisipasi dalam menyusun tangram, ketepatan mengidentifikasi bangun datar, serta keberanian menyampaikan hasil diskusi.

Data hasil observasi selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase aktivitas siswa menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Persentase tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan aktivitas siswa selama proses pembelajaran dan peningkatannya pada setiap siklus

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

F = Jumlah Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal dari semua aspek

100% = Harga kostanta

Tabel 3.2 kriteria Penilaian Hasil Observasi Siswa⁴⁶

No	Nilai %	Kategori
1	0%-39%	Kurang
2	40%-65%	Cukup
3	60%-79%	Baik
4	80%-100%	Baik Sekali

⁴⁶ Jarjani Usman, Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas, (Aceh Besar: AcehPo Publishing, September 2019), h. 37.

J. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar

Dalam mengelola data pada setiap siklus dilihat berdasarkan nilai rata-rata ketuntasan belajar individual adalah lebih dari indikator keberhasilan belajar secara klasikal adalah minimal 80 % dari jumlah ketuntasan siswa secara individual. Rumus yang digunakan peneliti dalam melihat ketuntasan belajar secara individual maupun klasikal menggunakan rumus:

$$K_s = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KS = Ketuntasan Klasik

ST = Jumlah siswa yang tuntas

N = Jumlah keseluruhan peserta didik

100% = Harga konstanta

Tabel 3.3 Kriteria Ketuntasan Belajar⁴⁷

No	Nilai	Kriteria
1	75-100	Tuntas
2	0-64	Tidak Tuntas

K. Indikator Keberhasilan Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), indikator adalah petunjuk, tanda, atau alat yang menunjukkan keadaan sesuatu. Dengan kata lain, indikator berfungsi sebagai penanda yang memberikan informasi mengenai kondisi atau hasil dari suatu hal secara jelas. Selanjutnya, Susianti dan Srifariyati menjelaskan bahwa indikator merupakan aspek-aspek yang digunakan untuk

⁴⁷ Jarjani Usman, Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas, (Aceh Besar: AcehPo Publishing, September 2019), h. 38.

mengukur pencapaian tujuan secara jelas dan berdasarkan fakta dalam suatu penelitian.⁴⁸

Penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Tangram pada materi bangun datar di kelas IV dinyatakan berhasil apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru dikatakan berhasil apabila guru mampu melaksanakan langkah langkah sesuai modul ajar, memfasilitasi siswa secara aktif, dan mengelola kelas dengan baik. Keberhasilan aktivitas guru ditandai dengan persentase keterlaksanaan $\geq 80\%$ (Kategori sangat baik)
2. Aktivitas Siswa dikatakan berhasil apabila siswa menunjukkan keaktifan, kerjasama, dan antusiasme dalam proses pembelajaran dalam menggunakan media tangram selama proses pembelajaran materi bangun datar. Keberhasilan aktivitas siswa ditandai dengan persentase aktivitas $\geq 80\%$ (Kategori sangat baik)
3. Hasil belajar siswa dikatakan berhasil apabila siswa mampu mencapai nilai KKTP ≥ 75 pada materi bangun datar setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram. Secara klasikal, penelitian dikatakan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% siswa mencapai nilai KKTP ≥ 75 .

⁴⁸ Oni Marlina Susianti, Srifariyati, "Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan", Jurnal Pendidikan Rokania, Vol. 9, No. 1, h. 19.

BAB IV

HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHAAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

SDN 1 Pagar Air merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang terletak pada Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar, provinsi Aceh. SDN 1 Pagar Air didirikan pada tanggal 31 Agustus 2023 dan memiliki Nomor SK pendirian yang berada dalam naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Penelitian ini melibatkan 24 peserta didik kelas IV SDN 1 Pagar Air yang dilaksanakan melalui dua siklus. Penelitian bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media tangram. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Data penelitian dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta tes hasil belajar pada setiap akhir siklus. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan secara sistematis melalui empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada setiap siklus, guru menerapkan model *Team Games Tournament* (TGT) dengan memanfaatkan media tangram sebagai alat bantu pembelajaran untuk membantu peserta didik mengenal, mengidentifikasi, menyusun, dan memahami materi bangun datar melalui kegiatan diskusi kelompok, permainan edukatif, dan turnamen akademik.

Hasil pelaksanaan setiap siklus dianalisis untuk mengetahui peningkatan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media tangram. Adapun rincian jadwal pelaksanaan penelitian disajikan pada tabel terlampir.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

NO	Hari/Tanggal	Jam	Kegiatan
1	Kamis, 16 Juli 2026	08.30	Pengantaran surat izin penelitian
2	Kamis, 16 Juli 2026	10.25 WIB	Pada Siklus I, diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Tangram pada materi bangun datar. Pelaksanaan pembelajaran meliputi pengenalan dan penggunaan media Tangram, penerapan tahapan model TGT, pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, serta pemberian soal evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi bangun datar.
3	Kamis, 23 Juli 2026	08.30 WIB	Pada Siklus II diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) berbantuan media Tangram pada materi bangun datar. Perbaikan difokuskan pada aktivitas guru, aktivitas siswa, dan penyempurnaan soal evaluasi guna meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa.

1. Siklus I

Proses Pembelajaran Siklus I Siklus 1 terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi adalah sebagai berikut:

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran yang diperlukan agar pelaksanaan tindakan dapat berlangsung dengan baik. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan Modul Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), bahan ajar, serta instrumen penilaian yang disesuaikan dengan materi bangun datar pada mata pelajaran Matematika kelas IV.

Selain itu, peneliti menyiapkan media Tangram sebagai media pembelajaran utama yang digunakan dalam pembelajaran materi bangun datar. Media Tangram digunakan untuk membantu peserta didik mengenal, mengidentifikasi, menyusun, dan membedakan berbagai bentuk bangun datar melalui kegiatan permainan dan turnamen. Peneliti juga menyusun perangkat evaluasi berupa soal tes akhir (*post-test*) untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada materi bangun datar setelah penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk memperoleh data penelitian, peneliti menyiapkan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, serta rubrik penilaian hasil belajar. Seluruh instrumen tersebut divalidasi terlebih dahulu sebelum digunakan dalam proses penelitian. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan pada Siklus I dilaksanakan sesuai jadwal penelitian yang telah ditetapkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media tangram. Materi yang dipelajari adalah bangun datar, meliputi pengenalan jenis-jenis bangun datar, sifat-sifat bangun datar, serta penyusunan berbagai bentuk menggunakan kepingan tangram.

Pembelajaran diawali dengan kegiatan pendahuluan, yaitu guru membuka pelajaran, mengondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari peserta didik. Pada kegiatan inti, guru menjelaskan materi bangun datar menggunakan media tangram, kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok belajar. Setiap kelompok memperoleh satu set tangram dan LKPD untuk didiskusikan bersama. Peserta didik bekerja sama menyusun berbagai bentuk bangun datar menggunakan tujuh keping tangram, mengidentifikasi nama bangun datar, serta menjelaskan sifat-sifatnya.

Selanjutnya guru melaksanakan tahapan games dan tournament, yaitu peserta didik mengikuti permainan edukatif dan turnamen akademik dengan menyusun tangram dengan pola yang telah di dapatkan setiap kelompok. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa tanggung jawab, dan semangat belajar peserta didik. Pada kegiatan penutup, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari, memberikan umpan balik terhadap hasil pembelajaran, melaksanakan evaluasi melalui post-test, serta menutup pembelajaran dengan doa.

b. Tahapan pengamatan

Tahap pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat mencatat seluruh aktivitas guru dan peserta didik menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Hasil pengamatan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui keterlaksanaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan media tangram.

Observasi aktivitas guru difokuskan pada kemampuan guru dalam melaksanakan setiap sintaks TGT, mengelola kelas, memanfaatkan media tangram, memberikan motivasi kepada peserta didik, membimbing

diskusi kelompok, serta mengelola pelaksanaan games dan tournament. Sementara itu, observasi aktivitas peserta didik difokuskan pada tingkat keaktifan selama mengikuti pembelajaran, kerja sama dalam kelompok, keterampilan menggunakan media tangram, partisipasi dalam diskusi, keberanian mengemukakan pendapat, serta antusiasme saat mengikuti permainan dan turnamen.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru pada Siklus I

Data mengenai aktivitas guru selama proses pembelajaran diperoleh melalui lembar observasi yang diisi oleh pengamat selama kegiatan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi kemampuan guru membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi menggunakan media tangram, membimbing diskusi kelompok, melaksanakan tahapan *Team Games Tournament* (TGT), memberikan penguatan, mengelola waktu, serta menutup pembelajaran dengan baik.

Hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I kemudian disajikan dalam bentuk tabel pada bagian berikutnya.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1	diawali oleh guru dengan menyampaikan salam dan sapaan, memastikan kebersihan dan kerapian pakaian peserta didik, menata posisi duduk agar kelas tertib, serta mengarahkan seluruh siswa untuk berdoa bersama..	4	Sangat Baik
2	Guru melakukan absensi kepada siswa	4	Sangat Baik
3	Guru mengevaluasi fokus peserta didik serta mengajukan pertanyaan seputar topik yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya.	3	Baik

4	Guru menyampaikan topik serta pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan hari itu	2	Cukup
5	Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan topik pelajaran pada pengalaman yang telah dialami peserta didik, serta menyampaikan sejumlah pertanyaan guna menuntun pemikiran mereka ke arah pembahasan.	2	Cukup
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.	3	Baik
Kegiatan Inti			
7	Guru memberikan pertanyaan pemantik: “Apa saja bentuk dari bangun datar? Coba perhatikan bangun datar apa saja yang ada di sekeliling kalian?”	3	Baik
8	Guru meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut	3	Baik
9	Guru menjelaskan apa itu Bangun datar?	3	Baik
10	Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa tangram yang terdiri atas tujuh keping bangun datar	3	Baik
11	Guru menjelaskan cara menggunakan media tersebut untuk menyusun berbagai bentuk bangun sesuai dengan kartu gambar sebagai sarana memahami konsep bangun datar.	3	Baik
Tahap 2 Keompok			
12	Guru membentuk siswa menjadi beberapa pasangan	3	Baik
13	Guru membagikan satu set media tangram dan LKPD kepada setiap pasangan.	3	Baik

14	Guru menjelaskan cara menyusun kepingan tangram sesuai contoh atau instruksi pada LKPD.	3	Baik
15	Guru membimbing dan mengamati setiap pasangan selama menyusun bangun datar menggunakan tangram.	3	Baik
(Games dan Turnamen)			
16	Guru menjelaskan aturan permainan (Games Tournament) menggunakan media tangram	3	Baik
17	Guru meminta setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengambil kartu gambar di depan kelas.	3	Baik
18	Guru membagikan satu set tangram kepada setiap kelompok dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya	4	Sangat Baik
19	Guru mengamati proses permainan, memberikan bimbingan, dan meminta kelompok yang telah selesai untuk mempresentasikan hasil susunannya	3	Baik
20	Guru memberikan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah kepada bintang pada papan tulis dan hadiah kepada kelompok yang paling cepat, tepat, rapid and terbanyak menyusun gambar	4	Sangat Baik
Kegiatan Penutup			
21	Guru bersama siswa menyimpulkan materi tentang bangun datar dan penggunaan media tangram.	2	Cukup
22	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman, kesulitan, atau hal yang dipelajari selama kegiatan.	3	Baik

23	Guru memberikan umpan balik serta penguatan terhadap hasil belajar dan kerja sama siswa	3	Baik
24	Guru memberikan apresiasi kelompok yang memperoleh bintang terbanyak dan memotivasi seluruh siswa agar terus semangat belajar	4	Sangat Baik
25	Guru meminta siswa untuk berdo'a bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang di peroleh		78	
Jumlah skor maksimal		100	
$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{78}{100} \times 100\%$			78%

Sumber: Hasil Penelitian SD NEGERI 1 PAGAR AIR ACEH BESAR, 2026

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase sebesar 78% yang termasuk dalam kategori baik. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai kategori sangat baik, sehingga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih belum optimal. Hal ini terlihat dari beberapa aspek yang masih berada pada kategori cukup, seperti kegiatan memberikan motivasi kepada siswa, penyampaian tujuan pembelajaran, pengecekan pemahaman siswa, serta pengelolaan kegiatan inti khususnya pada tahap permainan (game) dan *turnamen*. Selain itu, guru juga belum sepenuhnya maksimal dalam membimbing siswa secara merata dan mengoptimalkan keterlibatan seluruh siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan teori pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), guru berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Melalui kegiatan diskusi kelompok,

permainan edukatif, dan turnamen akademik, seluruh siswa diharapkan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru perlu memberikan arahan, motivasi, serta pendampingan yang merata kepada setiap kelompok agar semua siswa memperoleh kesempatan belajar yang sama. Pengelolaan waktu pada setiap tahapan pembelajaran, khususnya saat pelaksanaan turnamen, juga perlu diperhatikan agar seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana secara optimal.

Oleh sebab itu, pada siklus berikutnya perlu dilakukan beberapa upaya perbaikan, seperti meningkatkan kualitas motivasi yang diberikan kepada siswa, menjelaskan tujuan pembelajaran dengan lebih jelas di awal kegiatan, mengatur alokasi waktu secara lebih efektif pada setiap tahap pembelajaran, serta memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan. Dengan penerapan perbaikan tersebut, diharapkan aktivitas guru pada siklus selanjutnya semakin meningkat dan mencapai kriteria sangat baik.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Data mengenai aktivitas peserta didik dikumpulkan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dirancang sebelumnya sebagai alat penelitian. Pengamatan dilakukan oleh dua kolega sejawat yang bertugas sebagai observer selama sesi pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, data aktivitas siswa yang terkumpul pada Siklus I dianalisis dan dipaparkan secara terstruktur melalui tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

NO	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	3	Baik

2	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Sangat Baik
3	Siswa mengikuti cara uji konsentrasi dan menjawab pertanyaan guru	2	
4	Siswa mendengar tema dan materi yang diinfokan guru.	3	Baik
5	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari	2	Cukup
6	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	3	Baik
Kegiatan Inti			
7	Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru.	3	Baik
8	Siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan guru.	2	Baik
9	Siswa menyimak penjelasan dari guru	2	
Fase 2 kelompok			
10	Siswa duduk Bersama dengan kelompoknyaa	3	Baik
11	Siswa berdiskusi dengan saling bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban	2	Sangat Baik
12	Siswa saling berdiskusi hingga waktu yang diberikan habis.	3	Baik
Fase game			
13	Siswa mendengarkan aturan bermain games	2	Cukup
14	Setiap perwakilan mengambil kartu gambar di depan kelas secara acak	2	Cukup
	Setiap kelompok siswa mendapatkan satu set tangram dan mengarahkan siswa		

15	menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya	2	Cukup
16	Siswa yang sudah selesai dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka	2	Cukup
17	Siswa yang menemukan masalah dapat melaporkan kepada guru	2	Cukup
18	Siswa mengumpulkan LKPD pada guru dengan tertib	4	Sangat Baik
19	Siswa mendengar penjelasan dari guru tentang jawaban dari LKPD yang telah mereka kerjakan	2	Sangat Baik
20	Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengulas kembali materi bangun datar menggunakan media tangram	2	Cukup
21	Siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini	3	
22	Siswa mendapatkan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah	4	Sangat Baik
Kegiatan Penutup			
23	Siswa melakukan refleksi agar pembelajaran berikutnya dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.	3	Baik
24	Siswa mendengar kesimpulan yang disampaikan oleh guru	4	Cukup
25	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang di peroleh		68	
Jumlah skor maksimal		100	
$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{68}{100} \times 100\%$		68%	

Merujuk pada data hasil pengamatan aktivitas peserta didik selama penerapan Siklus I, penggunaan model pembelajaran tim games tournament yang didukung oleh media konkret menghasilkan tingkat ketercapaian sebesar 68% .Persentase ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pada tahap awal sudah cukup baik, dan partisipasi aktif mulai terlihat. Namun, observasi juga memperlihatkan adanya beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki dan dioptimalkan pada siklus selanjutnya.

Pertama, partisipasi siswa saat mengikuti kegiatan uji konsentrasi masih perlu ditingkatkan. Kedua, kemampuan siswa dalam mendengarkan dan menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkannya pada pengalaman kehidupan sehari-hari belum sepenuhnya optimal. Ketiga, perhatian siswa saat menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru masih perlu diperbaiki. Keempat, keaktifan siswa dalam berdiskusi, khususnya dalam saling bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban, masih perlu ditingkatkan. Kelima, kedisiplinan siswa dalam memanfaatkan waktu diskusi hingga batas waktu yang ditentukan belum sepenuhnya maksimal. Keenam, keberanian dan kemampuan siswa yang telah menyelesaikan tugas untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas masih perlu dikembangkan. Ketujuh, masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan namun belum terbiasa melaporkannya kepada guru. Terakhir, keaktifan siswa dalam kegiatan tanya jawab bersama guru untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari juga perlu ditingkatkan agar pemahaman siswa menjadi lebih mendalam.

c. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Hasil pengukuran tingkat pemahaman peserta didik diperoleh melalui penggunaan instrumen penelitian berupa lembar tes evaluasi hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel, sebagaimana dapat diamati pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

NO	Kode Siswa	Skor Tes	Keterangan
1	A1	60	Tidak Tuntas
2	A2	100	Tuntas
3	A3	60	Tidak Tuntas
4	A4	60	Tidak Tuntas
5	A5	80	Tuntas
6	A6	100	Tuntas
7	A7	80	Tuntas
8	A8	40	Tidak Tuntas
9	A9	40	Tidak Tuntas
10	A10	60	Tuntas
11	A11	80	Tidak Tuntas
12	A12	100	Tuntas
13	A13	60	Tidak Tuntas
14	A14	80	Tuntas
15	A15	80	Tuntas
16	A16	80	Tuntas
17	A17	60	Tidak Tuntas
18	A18	80	Tuntas
19	A19	80	Tuntas
20	A20	100	Tuntas
21	A21	60	Tidak Tuntas
22	A22	60	Tidak Tuntas

23	A23	80	Tuntas
24	A24	80	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			14
Jumlah keseluruhan siswa			24
$K_s = \frac{ST}{N} \times 100\% = \frac{14}{24} \times 100\%$			58,33%

Berdasarkan ketentuan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan di SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 65 atau lebih. Hasil evaluasi pada pelaksanaan Siklus I menunjukkan bahwa dari seluruh peserta didik, hanya 14 siswa yang berhasil mencapai atau melampaui batas nilai KKTP yang telah ditentukan, sementara lima siswa lainnya belum memenuhi standar ketuntasan yang diharapkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran pada Siklus I belum sepenuhnya mencapai target ketuntasan belajar yang ditetapkan, sehingga guru perlu melakukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada siklus selanjutnya.

d. Refleksi

Tahap refleksi merupakan proses evaluasi yang dilakukan secara menyeluruh terhadap pelaksanaan tindakan pada Siklus I. Kegiatan refleksi ini difokuskan untuk mengidentifikasi berbagai capaian yang telah diperoleh sekaligus menelaah kelemahan dan kendala yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui tahap refleksi, peneliti dapat mengetahui aspek-aspek pembelajaran yang telah berjalan dengan baik serta bagian-bagian yang masih memerlukan perbaikan. Dengan demikian, hasil refleksi ini menjadi dasar penting dalam merancang perbaikan dan penyempurnaan tindakan pada Siklus II agar pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan optimal. Adapun temuan hasil

refleksi beserta analisis terhadap kendala-kendala yang ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus pertama disajikan secara rinci dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Temuan Dan Revisi Proses Pembelajaran Siklus I

NO	Temuan	Tindakan
Aktivitas Guru		
1	Kurangnya kemampuan guru dalam melakukan apersepsi secara efektif	Pada pertemuan berikutnya guru perlu meningkatkan kemampuan dalam melakukan apersepsi dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa serta menggunakan pertanyaan pemantik yang menarik
	Kurangnya kemampuan guru dalam meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan yang diajukan	Pada pertemuan berikutnya guru perlu meningkatkan kemampuan dalam meminta siswa memikirkan jawaban dengan memberikan waktu berpikir yang cukup.
	Kurangnya kemampuan guru dalam memberikan bimbingan kepada siswa yang menemukan kesulitan	Pada pertemuan berikutnya guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mendekati siswa yang mengalami kesulitan dan membimbing mereka secara langsung
	Pada pertemuan berikutnya guru perlu meningkatkan kemampuan dalam mendekati siswa yang mengalami kesulitan dan membimbing mereka secara langsung	Pada pertemuan berikutnya guru perlu lebih aktif mengajak siswa untuk memberikan tanggapan atau pendapat terhadap hasil diskusi.
	Kurangnya kemampuan guru dalam meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan materi dan menguatkan kembali. Kurangnya	Pada pertemuan berikutnya guru perlu membimbing siswa dalam menyimpulkan materi, kemudian menguatkan Kembali kesimpulan

	kemampuan guru dalam meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan materi dan menguatkan kembali.	tersebut dengan penjelasan yang singkat dan jelas.
	Kurangnya kemampuan guru dalam menyimpulkan materi pembelajaran.	Pada pertemuan berikutnya guru perlu menyampaikan kesimpulan materi pembelajaran dengan bahasa yang sederhana dan jelas agar mudah dipahami oleh seluruh siswa
Aktivitas Siswa		
	Siswa belum menunjukkan fokus yang optimal saat mengikuti uji kosentrasi dan masih kurang berani dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru.	Pada pertemuan berikutnya diharapkan guru dapat memberikan arahan yang lebih jelas agar siswa dapat lebih fokus saat mengikuti uji kosentrasi dan menjawab pertanyaan yang diberikan.
	Siswa belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari secara optimal.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta membimbing siswa dengan pertanyaan sederhana.
	Siswa kurang fokus dalam menyimak penjelasan yang disampaikan guru.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat menarik perhatian siswa dengan variasi penjelasan, pertanyaan singkat, dan melibatkan siswa secara langsung.
	Siswa belum aktif berdiskusi dan masih kurang dalam bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban dengan pasangannya.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat mendorong kerja sama siswa dengan memberikan arahan yang jelas dan membagi peran agar setiap siswa terlibat diskusi.

	Siswa belum mampu memanfaatkan waktu diskusi dengan baik hingga waktu yang telah ditentukan habis	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat mengingatkan batas waktu secara berkala dan membimbing siswa agar diskusi berjalan lebih terarah.
	Siswa yang telah menyelesaikan diskusi belum berani mempresentasikan hasil Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa secara bergiliran agar	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat memberikan dorongan dan kesempatan kepada siswa secara bergiliran agar mereka lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil diskusi.
	Siswa belum berani melaporkan masalah yang dihadapi saat diskusi kepada guru	Pada pertemuan berikutnya guru perlu mendekati siswa dan memberikan kesempatan untuk bertanya agar siswa tidak ragu menyampaikan kesulitan yang dialami.
	Siswa belum aktif melakukan tanya jawab bersama guru untuk mengulas Kembali materi yang telah dipelajari.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat mendorong siswa untuk bertanya dan menjawab dengan memberikan pertanyaan pemancing serta suasana belajar yang lebih terbuka
Hasil Belajar		
	Berdasarkan hasil tes evaluasi yang dilaksanakan pada siklus I, diketahui bahwa dari seluruh siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 24 siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 10 siswa lainnya belum memenuhi kriteria ketuntasan yang diharapkan.	Pada pertemuan selanjutnya, guru diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih baik melalui penerapan media tangram berbantuan media konkret.

Berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan pada akhir pembelajaran, diketahui bahwa masih terdapat beberapa kelemahan dalam pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Kesulitan yang paling dominan dialami siswa adalah dalam mengenali jenis-jenis bangun datar, membedakan sifat-sifat setiap bangun datar, serta menyusun dan mengidentifikasi bentuk bangun datar menggunakan media tangram. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada proses pembelajaran melalui penggunaan media tangram agar pemahaman konsep bangun datar siswa dapat meningkat pada siklus berikutnya.

2. Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi dan evaluasi yang telah dilakukan pada siklus I. Pada tahap ini, berbagai kelemahan dan kendala yang ditemukan pada siklus sebelumnya dijadikan sebagai bahan perbaikan agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif. Guru berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media tangram serta memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa agar mereka lebih mudah memahami konsep bangun datar. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berlatih menyusun, mengidentifikasi, dan menjelaskan berbagai bentuk bangun datar menggunakan kepingan tangram sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran semakin meningkat.

a. Pelaksanaan

pembelajaran pada siklus II dilaksanakan dengan alur yang sama seperti pada siklus I. Pada siklus ini, kegiatan pembelajaran tetap terdiri atas empat tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan juga tetap sama, yaitu observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta tes evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep bangun datar setelah pembelajaran menggunakan media tangram.

Siklus II merupakan kelanjutan dari pelaksanaan siklus I yang dirancang berdasarkan hasil refleksi dan evaluasi terhadap proses serta hasil pembelajaran pada siklus sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti menyusun dan menyiapkan berbagai perangkat pembelajaran dengan tujuan memperbaiki kelemahan yang masih ditemukan serta meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa agar mencapai ketuntasan yang diharapkan. Perangkat pembelajaran yang disiapkan meliputi penyusunan modul ajar siklus II, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) permainan menggunakan tangram, instrumen observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, media pembelajaran berupa media tangram, serta penyusunan soal evaluasi untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep bangun datar siswa. Selain itu, peneliti juga menyempurnakan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I, seperti memberikan petunjuk penggunaan media tangram yang lebih jelas, meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan menyusun dan mengidentifikasi bangun datar, serta memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep bangun datar.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, tindakan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Pelaksanaan tindakan pada tahap ini dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan media tangram berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Guru memberikan arahan yang lebih jelas mengenai cara menggunakan media tangram serta membimbing siswa dalam menyusun, mengidentifikasi, dan menjelaskan berbagai bentuk bangun datar sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

Materi yang disampaikan pada siklus II adalah bangun datar, dengan fokus pada pengenalan jenis-jenis bangun datar, sifat-sifat bangun datar, serta penyusunan berbagai bentuk menggunakan media tangram. Kegiatan pembelajaran diikuti oleh seluruh siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu oleh guru kelas IV sebagai

observer yang bertugas mengamati aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II tetap mengikuti tahapan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang dalam modul ajar, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan inti, siswa diberikan kesempatan yang lebih banyak untuk menggunakan media tangram secara langsung dalam menyusun berbagai bentuk bangun datar, mengidentifikasi nama dan sifat-sifat bangun datar, serta mempresentasikan hasil pekerjaannya. Di akhir pembelajaran, guru memberikan tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep bangun datar setelah penggunaan media tangram pada siklus II.

c. Tahap pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II, terdapat tiga aspek yang diamati, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, serta pemahaman konsep bangun datar siswa. Pengamatan terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang telah dipersiapkan sebelumnya. Observasi aktivitas guru dilakukan oleh guru kelas IV sebagai observer, sedangkan observasi aktivitas siswa dilakukan oleh teman sejawat yang bertugas mengamati keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media tangram. Selama kegiatan pembelajaran, observer mengamati keterlaksanaan setiap tahapan model TGT, meliputi penyampaian materi, pembentukan kelompok, kegiatan belajar dalam tim, pelaksanaan games, turnamen, serta pemberian penghargaan kepada kelompok. Selain itu, observer juga mengamati keaktifan siswa dalam berdiskusi, kemampuan bekerja sama, ketepatan menyusun bangun datar menggunakan media tangram, serta keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

1) Aktivitas Guru Siklus II

Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada pelaksanaan siklus II diperoleh melalui penggunaan instrumen penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru. Pengamatan tersebut dilakukan oleh guru kelas IV selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) berbantuan media tangram sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan pada modul ajar.

Aspek yang diamati meliputi kemampuan guru dalam membuka pembelajaran, menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan materi bangun datar menggunakan media tangram, membentuk kelompok belajar, membimbing siswa dalam kegiatan belajar kelompok, memfasilitasi pelaksanaan games dan turnamen, memberikan penghargaan kepada kelompok terbaik, serta menutup pembelajaran dengan melakukan refleksi dan evaluasi. Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru pada siklus II selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II

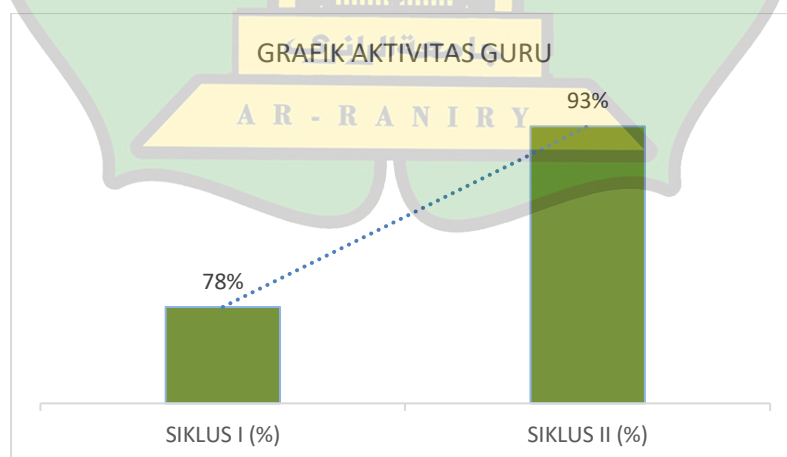
No	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1	diawali oleh guru dengan menyampaikan salam dan sapaan, memastikan kebersihan dan kerapian pakaian peserta didik, menata posisi duduk agar kelas tertib, serta mengarahkan seluruh siswa untuk berdoa bersama..	4	Sangat Baik
2	Guru melakukan absensi kepada siswa	4	Sangat Baik
3	Guru mengevaluasi fokus peserta didik serta mengajukan pertanyaan seputar topik yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya.	4	Sangat Baik
4	Guru menyampaikan topik serta pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan hari itu	4	Sangat Baik

5	Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan topik pelajaran pada pengalaman yang telah dialami peserta didik, serta menyampaikan sejumlah pertanyaan guna menuntun pemikiran mereka ke arah pembahasan.	3	Baik
6	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut.	4	Baik
Kegiatan Inti			
7	Guru memberikan pertanyaan pemantik: “Apa saja bentuk dari bangun datar? Coba perhatikan bangun datar apa saja yang ada di sekeliling kalian?”	4	Sangat Baik
8	Guru meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut	4	Sangat Baik
9	Guru menjelaskan apa itu Bangun datar?	4	Sangat Baik
10	Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa tangram yang terdiri atas tujuh keping bangun datar	4	Sangat Baik
11	Guru menjelaskan cara menggunakan media tersebut untuk menyusun berbagai bentuk bangun sesuai dengan kartu gambar sebagai sarana memahami konsep bangun datar.	4	Sangat Baik
Tahap 2 Keompok			
12	Guru membentuk siswa menjadi beberapa pasangan	4	Sangat Baik
13	Guru membagikan satu set media tangram dan LKPD kepada setiap pasangan.	4	Sangat Baik
14	Guru menjelaskan cara menyusun kepingan tangram sesuai contoh atau instruksi pada LKPD.	4	Sangat Baik

15	Guru membimbing dan mengamati setiap pasangan selama menyusun bangun datar menggunakan tangram.	4	Sangat Baik
Games Turnamen			
16	Guru menjelaskan aturan permainan (Games Tournament) menggunakan media tangram	4	Sangat Baik
17	Guru meminta setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengambil kartu gambar di depan kelas.	4	Sangat Baik
18	Guru membagikan satu set tangram kepada setiap kelompok dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya	4	Sangat Baik
19	Guru mengamati proses permainan, memberikan bimbingan, dan meminta kelompok yang telah selesai untuk mempresentasikan hasil susunannya	3	Baik
20	Guru memberikan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah kepada bintang pada papan tulis dan hadiah kepada kelompok yang paling cepat, tepat, rapid dan terbanyak menyusun gambar	4	Sangat Baik
Kegiatan Penutup			
22	Guru bersama siswa menyimpulkan materi tentang bangun datar dan penggunaan media tangram.	4	Sangat Baik
23	Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pengalaman, kesulitan, atau hal yang dipelajari selama kegiatan.	4	Sangat Baik
24	Guru memberikan umpan balik serta penguatan terhadap hasil belajar dan kerja sama siswa	4	Sangat Baik

25	Guru memberikan apresiasi kelompok yang memperoleh bintang terbanyak dan memotivasi seluruh siswa agar terus semangat belajar	3	Baik
26	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang di peroleh		97	
Jumlah skor maksimal		104	
$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{97}{104} \times 100\%$		93,27%	

Hasil pengamatan aktivitas guru pada siklus II yang ditampilkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa hamper semua aspek mengalami perkembangan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. persentase pencapaian aktivitas guru pada siklus ini mencapai 93,27%, yang menandakan peningkatan kinerja guru dalam melakukan proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas guru meningkat secara nyata, memperlihatkan perbaikan dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab guru selama kegiatan belajar mengajar.



Gambar 5.1 Grafik Observasi Aktivitas Guru

2) Aktivitas Siswa Siklus II

Hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada pelaksanaan siklus II diperoleh melalui penggunaan instrument penelitian berupa lembar observasi aktivitas siswa. Pengamatan tersebut dilakukan oleh satu orang teman sejawat selama proses pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II selanjutnya disajikan pada bentuk tabel berikut ini:

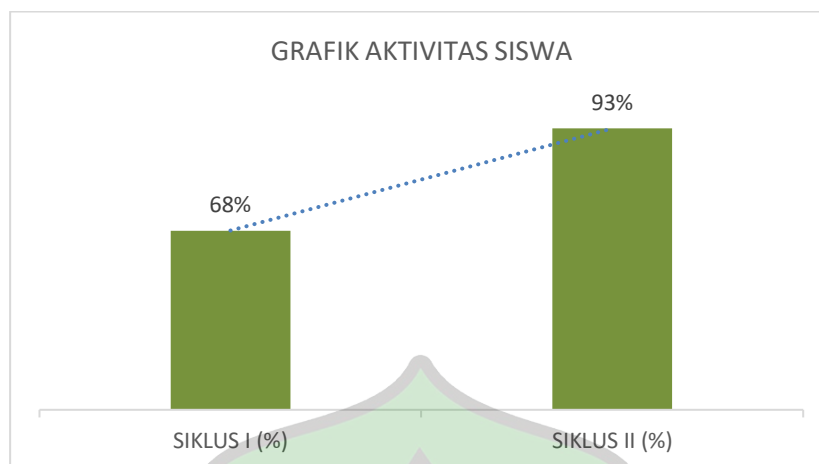
Tabel 4.7 Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

NO	Kegiatan	Skor	Keterangan
Kegiatan Awal			
1	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	4	Sangat Baik
2	Siswa menjawab absen kehadiran.	4	Sangat Baik
3	Siswa mengikuti cara uji kosentrasi dan menjawab pertanyaan guru	4	Sangat Baik
4	Siswa mendengar tema dan materi yang diinfokan guru.	4	Sangat Baik
5	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari	3	Baik
6	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.	4	Baik
Kegiatan Inti			
7	Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru.	4	
8	Siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan guru.	3	Sangat Baik

9	Siswa menyimak penjelasan dari guru	4	Sangat Baik
Fase 2 kelompok			
10	Siswa duduk Bersama dengan pasangannya.	4	Sangat Baik
11	Siswa berdiskusi dengan saling bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban	4	Sangat Baik
12	Siswa saling berdiskusi hingga waktu yang diberikan habis.	3	Sangat Baik
Fase game			
13	Siswa mendengarkan aturan bermain games	3	Sangat Baik
14	Setiap perwakilan mengambil kartu gambar di depan kelas secara acak	4	Sangat Baik
15	Setiap kelompok siswa mendapatkan satu set tangram dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya	4	Sangat Baik
16	Siswa yang sudah selesai dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka	3	Sangat Baik
17	Siswa yang menemukan masalah dapat melaporkan kepada guru	4	
18	Siswa mendengar penjelasan dari guru tentang jawaban dari LKPD yang telah mereka kerjakan	4	Sangat Baik
19	Siswa mengumpulkan LKPD pada guru dengan tertib	4	Sangat Baik
20	Siswa melakukan tanya jawab Bersama guru mengulas kembali	3	Sangat Baik

	materi bangun datar menggunakan media tangram		
21	Siswa menyimpulkan pembelajaran pada hari ini	4	
22	Siswa mendapatkan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah	4	
Kegiatan Penutup			
23	Siswa melakukan refleksi agar pembelajaran berikutnya dapat dilakukan dengan lebih baik lagi.	3	Baik
24	Siswa mendengar kesimpulan yang disampaikan oleh guru	4	Sangat Baik
25	Siswa membaca do'a bersama dan menjawab salam dari guru.	4	Sangat Baik
Jumlah skor yang di peroleh		93	
Jumlah skor maksimal		100	
$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{93}{100} \times 100\%$		93%	

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa pada siklus II yang ditampilkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hampir seluruh aspek yang diamati menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan dibandingkan dengan siklus I. Persentase pencapaian aktivitas siswa pada siklus II mencapai 93%, yang menunjukkan bahwa keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan dan berada pada kategori sangat baik.



Gambar 5.2 Grafik Observasi Aktivitas Siswa

Peningkatan tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dengan anggota kelompok, bekerja sama menyusun bangun datar menggunakan media tangram, mengerjakan LKPD, mengikuti kegiatan *games* dan *turnamen*, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok. Selain itu, siswa juga menunjukkan sikap yang lebih antusias, percaya diri, disiplin, dan bertanggung jawab selama mengikuti proses pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan yang nyata dibandingkan dengan siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media tangram mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga mendukung peningkatan pemahaman konsep bangun datar.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus II

Hasil belajar siswa pada pelaksanaan siklus II diperoleh melalui instrumen evaluasi yang diberikan setelah seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes evaluasi tersebut bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman konsep bangun datar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selama pelaksanaan tes

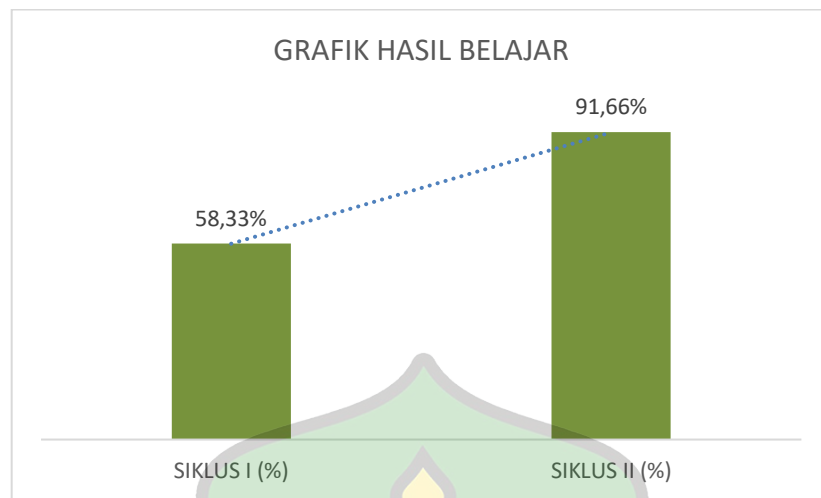
evaluasi, peneliti melakukan pengamatan secara langsung terhadap kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menyusun, dan memahami konsep bangun datar yang telah dipelajari. Hasil tes evaluasi tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep bangun datar siswa setelah dilaksanakan tindakan pada siklus II. Data hasil belajar siswa pada siklus II selanjutnya disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa Siklus II

NO	Kode Siswa	Skor Tes	Keterangan
1	A1	80	Tuntas
2	A2	100	Tuntas
3	A3	80	Tuntas
4	A4	80	Tuntas
5	A5	100	Tuntas
6	A6	100	Tuntas
7	A7	100	Tuntas
8	A8	80	Tuntas
9	A9	60	Tidak Tuntas
10	A10	100	Tuntas
11	A11	80	Tuntas
12	A12	100	Tuntas
13	A13	80	Tuntas
14	A14	100	Tuntas
15	A15	60	Tidak Tuntas
16	A16	80	Tuntas
17	A17	80	Tuntas

18	A18	80	Tuntas
19	A19	100	Tuntas
20	A20	80	Tuntas
21	A21	80	Tuntas
22	A22	100	Tuntas
23	A23	100	Tuntas
24	A24	100	Tuntas
Jumlah siswa yang tuntas			22
Jumlah keseluruhan siswa			24
$K_s = \frac{ST}{N} \times 100\% = \frac{22}{24} \times 100\%$			91,66%

Berdasarkan hasil tes evaluasi pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media tangram mampu meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa dibandingkan dengan siklus I. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam mengenal jenis-jenis bangun datar, mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar, serta menyusun berbagai bentuk bangun datar menggunakan media tangram dengan tepat. Dari 24 siswa yang mengikuti pembelajaran, 22 siswa yang berhasil mencapai ketuntasan belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media tangram melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa. Selain meningkatkan hasil evaluasi, pembelajaran ini juga mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, rasa percaya diri, dan antusiasme siswa selama mengikuti proses pembelajaran.



Gambar 5.3 Grafik Hasil Belajar Siswa

Media tangram pada pembelajaran bangun datar berhasil meningkatkan hasil belajar. ketuntasan belajar dari 58,33% pada siklus I jadi 91,66% disiklus II. Ini menunjukkan tangram jadi menarik, interaktif.

d. Tahap Refleksi

Melalui observasi yang dilakukan pada siklus II, terlihat bahwa seluruh aspek yang diamati dan dianalisis telah memenuhi target yang diharapkan. Hasil refleksi dari pelaksanaan siklus ini disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9 Hasil Temuan dan Revisian Siklus II

NO	Temuan	Tindakan
Aktivitas Guru		
1	Penggunaan media tangram pada siklus II dilaksanakan secara lebih optimal dibandingkan dengan siklus I, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Pemanfaatan media tangram mampu meningkatkan perhatian, keaktifan, dan keterlibatan siswa dalam kegiatan	Penggunaan media tangram pada siklus II dilakukan secara lebih optimal dibandingkan dengan siklus I, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih variatif, menarik, dan mampu meningkatkan perhatian serta keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung. Pengelolaan pembelajaran juga mengalami

	pembelajaran. Selain itu, pengelolaan pembelajaran juga menunjukkan peningkatan karena guru mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) secara lebih efektif melalui kegiatan diskusi kelompok, <i>games</i>, <i>turnamen</i>, dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Hal tersebut berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.	peningkatan karena guru mampu menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) secara lebih efektif, sehingga siswa lebih aktif bekerja sama dalam kelompok, mengikuti kegiatan <i>games</i> dan <i>turnamen</i>, serta lebih mudah memahami bangun datar bangun datar.
Aktivitas Siswa		
2	Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dibandingkan siklus sebelumnya, ditandai dengan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam diskusi, serta merespons penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru.	Meningkatkan keterlibatan seluruh siswa secara merata dengan memberikan motivasi dan bimbingan khusus bagi siswa yang masih kurang aktif dalam proses pembelajaran
	Siswa belum mampu menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari secara optimal.	Pada pertemuan berikutnya guru diharapkan dapat memberikan contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta membimbing siswa dengan pertanyaan sederhana.
Hasil Belajar		
3	Aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan hasil yang sangat baik. Aktivitas guru memperoleh persentase 93,27% sedangkan aktivitas siswa mencapai	Hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Peningkatan tersebut

93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media tangram melalui model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) telah terlaksana secara optimal. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai sintaks TGT serta meningkatnya keaktifan, kerja sama, dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung..	terlihat pada hampir seluruh aspek yang diamati, mulai dari keterlaksanaan pembelajaran oleh guru sesuai sintaks model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) hingga meningkatnya keaktifan, kerja sama, dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilaksanakan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.
---	--

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran, serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tangram. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada setiap aspek yang diamati, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, baik secara individu maupun klasikal. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media Tangram mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, khususnya pada materi bangun datar di kelas IV SDN 1 Pagar Air Aceh Besar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang perlu dianalisis lebih lanjut, yaitu sebagai berikut:

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

berbantuan media Tangram mengalami peningkatan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 78% dengan kategori baik. Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini belum sepenuhnya optimal. Guru masih perlu meningkatkan pengelolaan pembelajaran, terutama dalam memberikan bimbingan kepada siswa, mengatur jalannya kegiatan *games* dan *tournament*, serta memberikan motivasi dan penguatan selama proses pembelajaran.

Melalui teori Slavin yang menyatakan bahwa keberhasilan model TGT sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengorganisasi kelompok, menjelaskan aturan permainan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif Secara sehat.⁴⁹ Kelemahan pada siklus I tersebut dapat dijelaskan melalui teori Slavin yang menyatakan bahwa keberhasilan model TGT sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengorganisasi kelompok, menjelaskan aturan permainan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kompetitif secara sehat. Ketika salah satu komponen tersebut belum berjalan optimal, maka efektivitas pembelajaran juga akan menurun.

Pada siklus I, interaksi tersebut belum terbentuk secara maksimal karena bimbingan guru belum merata. Siklus II, setelah perbaikan refleksi siklus I, aktivitas guru jadi 93,27% kategori sangat baik. Guru bisa melaksanakan, mulai dari penyampaian materi, pembentukan kelompok, pembimbingan kegiatan belajar tim, pelaksanaan *games* dan *tournament*, hingga pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik. Guru juga lebih terampil dalam memanfaatkan media tangram.

Belajar menggunakan media Tangram menunjukkan baik, serta pemanfaatan media Tangram agar lebih optimal. Setelah perbaikan dilaksanakan, aktivitas guru mengalami peningkatan hingga mencapai tahapan pembelajaran yang telah direncanakan. Peningkatan aktivitas guru

⁴⁹ Robert E. Slavin, Cooperative Learning, (Bandung: Nusa Media, 2020), h. 163

tersebut turut lebih kondusif, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

2. Aktivitas Siswa

Observasi dilakukan dua orang pengamat menggunakan lembar observasi aktivitas siswa. Berdasarkan pada siklus I, berkategori cukup. Perhatian terhadap penjelasan guru, keaktifan dalam menggunakan media Tangram, keberanian mengemukakan pendapat, serta partisipasi menyampaikan hasil. Pelaksanaan pembelajaran siklus I, berbagai diterapkan peningkatan bimbingan selama kegiatan pembelajaran, pengelolaan waktu yang lebih efektif, serta optimalisasi penggunaan media Tangram dalam setiap aktivitas belajar.

Menurut teori Johnson & Johnson, keberhasilan pembelajaran kooperatif sangat dipengaruhi oleh adanya interaksi positif, tanggung jawab individu, dan keterampilan sosial dalam kelompok. Pada siklus I, ketiga aspek tersebut belum berkembang secara optimal sehingga aktivitas siswa masih terbatas. Selain itu, Slavin juga menegaskan bahwa dalam model TGT, keterlibatan aktif siswa dalam permainan dan turnamen merupakan kunci untuk meningkatkan motivasi belajar. Ketika siswa belum memahami mekanisme permainan, maka partisipasi mereka cenderung rendah.⁵⁰

Dari kedua siklus tersebut, disimpulkan penggunaan media Tangram dalam pembelajaran alami peningkatan, yang interaktif, observasi aktivitas siswa setiap siklus disajikan grafik berikut:

3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai ketuntasan klasikal yang diharapkan. Hal ini disebabkan oleh belum optimalnya proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran menyebabkan pemahaman terhadap materi masih rendah. Selain itu, penjelasan materi yang belum maksimal serta kurangnya latihan yang terarah juga mempengaruhi hasil belajar siswa.

⁵⁰ David W. Johnson & Roger T. Johnson, *Learning Together and Alone*, (Boston: Allyn and Bacon, 2009), hlm. 112

Menurut Sudjana, hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Apabila proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, maka hasil belajar yang diperoleh juga belum maksimal. Selain itu, Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar sangat dipengaruhi oleh aktivitas siswa dalam⁵¹

Pada siklus II, setelah dilakukan berbagai perbaikan dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini terjadi karena siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih memahami materi melalui diskusi kelompok, serta mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan melalui kegiatan permainan dan turnamen. Hal ini sejalan dengan teori Slavin yang menyatakan bahwa model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena adanya kombinasi antara kerja sama kelompok dan kompetisi antar tim yang dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar pada siklus II menunjukkan bahwa model TGT efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

⁵¹ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 22.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus pada siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram mampu meningkatkan pemahaman bangun datar siswa. Adapun kesimpulan penelitian ini sebagai berikut.

1. Aktivitas guru mengalami peningkatan setelah menggunakan media tangram dalam proses pembelajaran. Persentase aktivitas guru pada Siklus I sebesar 78% dengan kategori baik, kemudian meningkat menjadi 93,27% pada Siklus II dengan kategori baik sekali. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa guru semakin mampu melaksanakan pembelajaran secara efektif, mengelola kelas, membimbing siswa, serta memanfaatkan media tangram sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan.
2. Aktivitas siswa mengalami peningkatan selama mengikuti pembelajaran menggunakan media tangram. Pada Siklus I aktivitas siswa masih berada pada kategori baik 68%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 93% kategori baik sekali. Peningkatan tersebut terlihat dari semakin aktifnya siswa dalam menggunakan media tangram, berdiskusi, bekerja sama, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
3. Hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya media tangram. Hasil tes menunjukkan bahwa pada Siklus II sebanyak 22 dari 24 siswa telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 91,66%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan, yaitu minimal 80% siswa mencapai ketuntasan belajar.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 1 Pagar Air.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru disarankan menggunakan media tangram sebagai salah satu alternatif media pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar, karena media ini dapat meningkatkan keaktifan siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, serta membantu siswa memahami bangun datar secara lebih konkret.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, bekerja sama dengan teman, serta memanfaatkan media tangram untuk meningkatkan pemahaman bangun datar dan kemampuan berpikir kreatif.

3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat menyediakan media pembelajaran yang inovatif, seperti tangram, serta mendukung guru dalam mengembangkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga kualitas pembelajaran matematika dapat terus meningkat.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain untuk mengembangkan penelitian yang sejenis pada materi matematika lainnya atau pada jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas dan mendalam mengenai efektivitas penggunaan media tangram dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M., & Hidayat, A. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Medan: LPPPI.
- Ambarwati, M. (2016). Analisis kemampuan pemecahan masalah dalam strategi Think Talk Write (TTW). *Jurnal Pedagogia*, 5(2), 239–246. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.256>.
- Ana Oktaviani, dkk. (t.t.). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan media Tangram siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah*, 6–9.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astaman. (2020). Hakikat belajar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 1(1), 17–24.
- Asthi Nurawaliah, Rukli, & Baharullah. (2023). Pengaruh gaya belajar, sikap pada pelajaran matematika, kecemasan, dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2342–2351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.4173>.
- Cahya Satria Ramadan, Rina Oktavia Chanda SP, & Andri Budi Sukma. (2023). Analisis pendekatan, strategi, model, metode dan teknik pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 2(2), 24–31. <https://doi.org/10.31949/jipe.v2i2.15788>.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Damayanti, A. (t.t.). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99.
- D. Ismunandar, Runisah, & Nandang. (2022). Pendampingan belajar bangun datar melalui media Tangram 7. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 6(1).
- E. Mulyasa. (2003). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Esa Mulia Restuti, Fazlan Taufik, Medisya Amelia Farhani, dkk. (2025). Hakikat matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(2), 21018–21020. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i2.29835>.

- Febrinurty Charolyna Panjaitan, Resti Muliani, Nazrida Kurnia, & Mariahni Desnawati Sipayung. (2022). Penggunaan media Tangram dalam pembelajaran segi banyak di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 13373–13377. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10803>.
- Hamna, & Windar. (t.t.). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan pelaksanaan Kurikulum 2013 di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendekar PGSD: Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1–12.
- Haryono Simbolon, Sofiyan, & Dini Ramadhani. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun datar SD Negeri 7 Langsa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 101.
- Heruman. (2012). *Model pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isrok'atun, & Amelia Rosmala. (2019). *Model-model pembelajaran matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku panduan guru matematika untuk SD/MI kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kemendikbudristek.
- Kusnandar. (2011). *Langkah mudah penelitian tindakan kelas sebagai pengembangan profesi guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Listyowati, Dwijayanti, L., & Rakhmawati, D. (2023). Pengaruh media pembelajaran papan Tangram untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan sikap kritis siswa materi keliling bangun datar sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.854>
- Mu'in. (2021). *Langkah tepat meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan video pembelajaran*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nana Sudjana. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasisah Nada Mufti, Oyon Haki Pranata, & Muhammad Rijal Wahid Muharram. (2020). Studi literatur: Tangram sebagai media pembelajaran geometri. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 5(2), 93–99.
- 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 STKIP Subang*, 9(1).

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(2), 171–187.

Oni Marlina Susianti, & Srifariyati. (t.t.). Perumusan variabel dan indikator dalam penelitian kuantitatif kependidikan. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9(1), 19.

Ridwan. (2004). *Statistika untuk lembaga dan instansi pemerintah/swasta*. Bandung: Alfabeta.

Ridwan, I. R., Rizaldi, V. P., Susilawati, & Hanif, M. (2023). Pengaruh media Tangram berbasis Articulate Storyline 3 terhadap kemampuan berpikir kreatif materi bangun datar. *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 18(1).

Ruseffendi, E. T. (2006). *Pengantar kepada membantu guru mengembangkan kompetensinya dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung: Tarsito.

Sakdiyeh, I., Ardiansyah, R., & Misrani. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 15–29.

Salim, Isran Rasyid, & Haidir. (2019). *Penelitian tindakan kelas*. Medan: Perdana Publishing.

Sarah, dkk. (2019). Pendidikan sebagai pilar pembangunan karakter bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 21–28.

Solehan, Arif, & Shinta Oktafiana. (2023). *Penelitian tindakan kelas*. Makassar: Mitra Ilmu.

Sri Eka Rindana Y. (2022). Penerapan teori konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Journal of Mathematics in Teaching and Learning*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.56943/jmtl.v1i1.1048>

Suhirman. (2021). *Praktik penelitian tindakan kelas: Pendekatan teoritis dan praktis*. Mataram: Sanabil.

Sukarti. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika materi ciri-ciri berbagai bentuk bangun datar menggunakan media Tangram pada siswa kelas I SDN Sidokumpul Kab. Sidoarjo. *Jurnal Mitra Pendidikan*. <http://ejurnalmitrapendidikan.com/index.php/e-jmp/article/view/569/370>

- Suparman, M. A. (2020). *Desain instruksional modern: Panduan para pengajar dan inovator pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Susanna. (2017). Penerapan Teams Games Tournament (TGT) melalui media kartu domino pada materi minyak bumi siswa kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5(2), 97–98.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, dkk. (2020). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyadi. (2013). *Panduan peneliti tindakan kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tanod, Jessy, Mareyke, Harjanto, & Ambyah. (2019). *Strategi pembelajaran sekolah dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala.
- Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahidah, C. N., & Kristin, F. (2023). Peningkatan keaktifan belajar melalui model *Cooperative Learning* tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas IV sekolah dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 378–388.
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 7–19. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>.

Lampiran 2 : SK Skripsi



SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor : 232 Tahun 2026

TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
DENGAN RAHMAT TUHAN TANG MAHA ESA

Menimbang :

- a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk Pembimbing skripsi;
- b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat dalam jabatan sebagai Pembimbing skripsi Mahasiswa;
- c. Bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan huruf b, perlu menetapkan Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Meningat :

- 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
- 3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
- 4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
- 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
- 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 44 Tahun 2022, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 8. Peraturan Menteri Agama Nomor 14 tahun 2022, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
- 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan institusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
- 11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa

KESATU : Menunjuk Saudara :

Prof. Dr. Saifullah, M.Ag.

Untuk Membimbing

Nama : Siti Jubaidah

Nim : 220209111

Program Stud : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : **Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar di Kelas IV SD/MI**

KEDUA : Kepada pembimbing yang tercantum namanya diatas diberikan honorarium sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku;

KETIGA : Pembiayaan akibat keputusan ini dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor SP DIPA-025.04.2.423925/2026 Tanggal 01 Desember 2025 Tahun Anggaran 2026;

KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku selama enam bulan sejak tanggal ditetapkan;

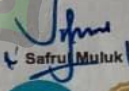
KELIMA : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam Surat Keputusan ini.

AR - RANIRY

Tembusan

- 1. Sekjen Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 2. Dirjen Pendidikan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 3. Direktur Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Kementerian Agama RI di Jakarta;
- 4. Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara (KPPN), di Banda Aceh;
- 5. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
- 6. Kepala Bagian Keuangan dan Akuntansi UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- 7. Yang bersangkutan;
- 8. Arsip.

Ditetapkan di : Banda Aceh
 Pada Tanggal : 24 Februari 2026
 Dekan


 Safrul Muluk

Lampiran 3 : Surat Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY Banda Aceh
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh Telp/Fax. : 0651-752921

Nomor : B-4910/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026

Lamp : -

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,

Kepala SDN 1 Pagar Air Kabupaten Aceh Besar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

NIM : 220209111

Nama : SITI JUBAIDAH

Program Studi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat : Jl. Kutacane, Rikit Bur II, Kec. Babussalam, Kabupaten Aceh Tenggara. Umah bewe

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGUNAAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 1 PAGAR AIR**

Banda Aceh, 10 Juli 2026

An. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Prof. Dr. Buhori Muslim, M.Ag.

NIP. 197508152001121002

Berlaku sampai : 21 Agustus 2026

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Lampiran 4: Surat Selesai Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN ACEH BESAR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 1 PAGAR AIR

Jl. Banda Aceh-Medan Km.6 Desa Meunasah Krueng Kab. Aceh Besar 23371 E-mail: sd1pagarair@aceh.go.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

422 / 206 / 2026

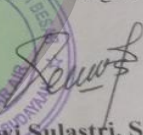
Berdasarkan surat izin penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-Raniry Nomor: B-4910/Un.08/FTK.1/TL.00/7/2026 tanggal 10 Juli 2026 tentang izin untuk melakukan penelitian dan mengumpulkan data pada SD Negeri 1 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar.

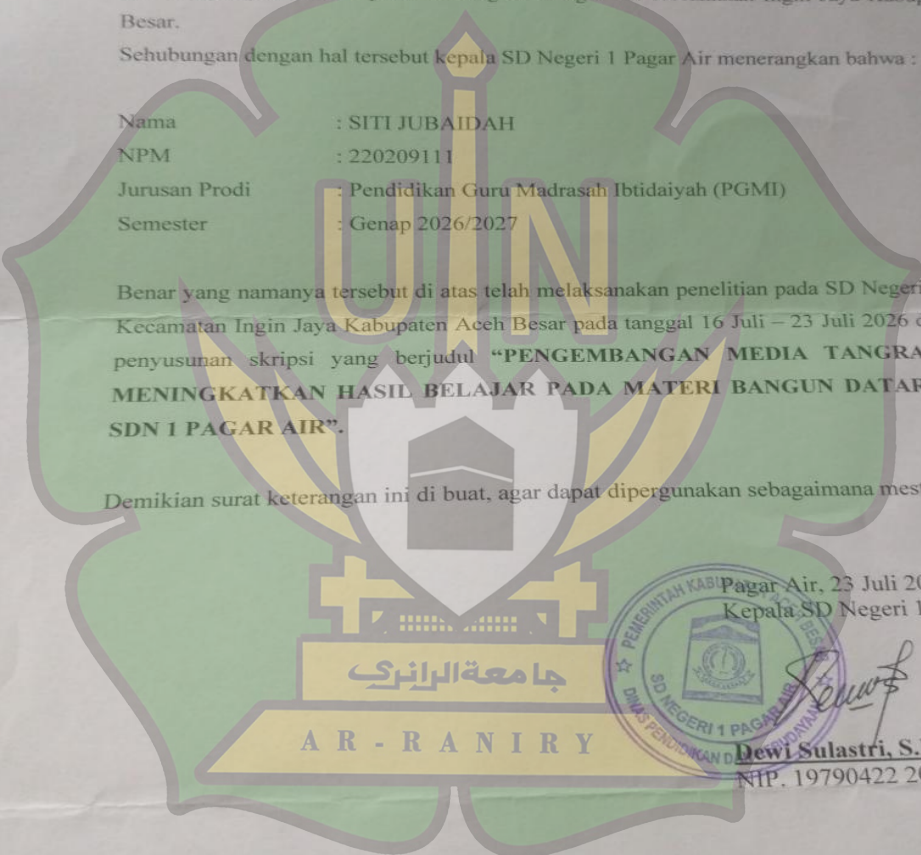
Sehubungan dengan hal tersebut kepala SD Negeri 1 Pagar Air menerangkan bahwa :

Nama : SITI JUBAIDAH
 NPM : 220209111
 Jurusan Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester : Genap 2026/2027

Benar yang namanya tersebut di atas telah melaksanakan penelitian pada SD Negeri 1 Pagar Air Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar pada tanggal 16 Juli – 23 Juli 2026 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 1 PAGAR AIR”**.

Demikian surat keterangan ini di buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pagar Air, 23 Juli 2026
 Kepala SD Negeri 1 Pagar Air

Dewi Sulastri, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19790422 200504 2 002


جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Lampiran 5: Surat Keterangan Lulus Plagiasi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423 – Faksimile (0651) 7553020
 EMAIL : ftk.uin@ar-raniry.ac.id Web: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B-352/Un.08/PGMI/08/2026

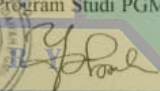
Yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Yuni Setia Ningsih
 NIP : 197906172003122002
 jabatan : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang bersangkutan sedang dalam proses pendaftaran Sidang Munaqasyah, tetapi belum dapat melengkapi persyaratan berupa surat/hasil pengecekan plagiasi karena adanya kendala teknis pada sistem/layanan yang digunakan sehingga untuk sementara waktu tidak dapat diakses.

Sehubungan dengan hal tersebut, surat keterangan ini diberikan sebagai keterangan sementara untuk keperluan pendaftaran Sidang Munaqasyah. Adapun proses pengecekan plagiasi akan dilanjutkan setelah sistem/layanan dapat diakses dan berfungsi kembali. Mahasiswa yang bersangkutan tetap berkewajiban melengkapi persyaratan plagiasi sesuai dengan ketentuan yang berlaku setelah layanan kembali tersedia.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banda Aceh, 11 Agustus 2026
 Ketua Program Studi PGMI,

 Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.

Lampiran 6: Lembar Validasi Modul Ajar

Lembar Validasi Instrumen Modul Ajar

Nama Validator : Dr. Herawati, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198204042015032005
 Judul Modul Ajar : Penggunaan Media Tangram Pada Materi Bangun Datar
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Fase : IV (Fase B)
 Materi : Sifat Dan Definisi Bangun Datar
 Nama Penyusun : Siti Jubaidah
 Tahun Pelajaran : 2025/2026

I. Petunjuk Validasi Instrumen Modul Ajar
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:
 Skor 1: Tidak Baik
 Skor 2: Cukup Baik
 Skor 3: Baik
 Skor 4: Sangat Baik

II. Penilaian validasi Instrumen Modul Ajar

No.	Indikator Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Identitas Modul Memuat identitas modul seperti nama, sekolah, nama guru, fase, materi pokok, alokasi waktu, semester, dan tahun pelajaran.	✓			
2.	Kompetensi Awal Gambaran kompetensi awal yang mendasari materi untuk mencapai tujuan pembelajaran pada ranah pengetahuan				✓
3.	Profil Pelajar Pancasila Gambaran sikap dan perilaku Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan dimiliki peserta didik (Beriman Bertakwa Kepada Tuhan YME, Berakhlak Mulia, Gotong Royong, Bernalar Kritis,			✓	

	dan Mandiri).				
4.	Sarana dan Prasarana Memuat sumber belajar, materi ajar, laptop, infokus, LKPD, soal tes, dan PowerPoint.		✓		
5.	Target Peserta Didik Modul diterapkan pada peserta didik reguler dan peserta didik dengan pencapaian tinggi, dengan jumlah peserta didik 23 orang.	✓			
6.	Model Pembelajaran Kesesuaian model pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT)		✓		
7.	Tujuan Pembelajaran • Peserta didik dapat mendeskripsikan jenis-jenis bangun datar dengan tepat. • Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar dengan baik. • Peserta didik dapat menyusun dan mengurai bangun datar dengan satu cara atau lebih.		✓		
8.	Pemahaman Bermakna Peserta didik memahami konsep bangun datar dan dapat menemukan contoh bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.			✓	
9.	Pertanyaan Pemantik Coba sebutkan benda-benda di dalam kelas ini berbentuk persegi dan persegi panjang?"	✓			
10.	Kegiatan Pembelajaran Kegiatan pembelajaran sesuai dengan model TGT, meliputi penyampaian materi, pembagian kelompok, penyelidikan, permainan, turnamen, dan penghargaan tim.		✓		
11.	LKPD Lembar Kerja Peserta Didik memuat petunjuk pengerjaan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta penggunaan media tangram.	✓			

12.	Asesmen Memuat asesmen sikap, pengetahuan, dan keterampilan beserta instrumen penilaiannya untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓	
13.	GLOSARIUM Memuat asesmen sikap, pengetahuan, dan keterampilan beserta instrumen penilaiannya untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.					✓
14.	DAFTAR PUSTAKA		✓			
15.	LAMPIRAN LKPD dan bahan ajar	✓				

Masukan/Solusi Validator :

- Lebih banyak mencairkan aktivitas siswa di MA.
- Proyek p3 dan p3R yang disesuaikan dan harus muncul dan aktivitas pembelajaran dan ada lembar penilaian.
- Sintaks Model harus sesuai dengan aktivitas pembelajaran.
- Cp tidak muncul di MA.

جامعة الرانري

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 10 Juli 2026

Validator



Dr. Herawati, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198204042015032005

Lampiran 7 : Lembar Validasi Soal Essay

Lembar Validasi Instrumen Soal Essay

Satuan Pendidikan : Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
 Fakultas/Prodi : FTK/PGMI
 Nama Validator : Prof. Dr. Saifulah, M.Ag.
 Mata Pelajaran : Matematika
 Materi Pokok : Penggunaan tangram pada bangun datar
 Jenjang Sekolah : SD/MI
 Kelas/Semester : IV/4
 Penulis : Siti Jubaidah

I. Petunjuk Penilaian Validasi Soal Essay
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skor pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:
 Skor 1: Tidak Baik
 Skor 2: Cukup Baik
 Skor 3: Baik
 Skor 4: Sangat Baik

II. Penilaian Instrumen Soal Essay

No	Kriteria Penilaian	Skor			
		4	3	2	1
1.	Soal sesuai dengan pembelajaran materi bangun datar.	✓			
2.	Kejelasan setiap butir soal	✓			
3.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓			
4.	Soal dapat mengukur pemahaman konsep peserta didik.	✓			
5.	Soal dapat mengukur kemampuan mengidentifikasi	✓			

6.	Kemudahan Belajar	Kemudahan media digunakan oleh peserta didik.	✓			
7.	Kebermanfaatan	Media membantu peserta didik memahami konsep bangun datar.	✓			
8.	Keaktifan Belajar	Media mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	✓			
9.	Kelayakan	Media Tangram layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika pada materi bangun datar.	✓			

Masukan/Solusi Validator :

.....

.....

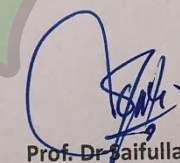
.....

.....

.....

Banda Aceh, 10 Juni 2026

Validator



Prof. Dr. Faifullah, M.Ag.
NIP. 197704062001121001

Lampiran 8 : Lembar Validasi Media Pembelajaran

Lembar Validasi Instrumen Media Pembelajaran

Nama Validator : Prof. Saifullah, M.Ag.
 NIP : 19720462002112100
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Fase : IV (Fase B)
 Materi : Penggunaan media tangram pada materi bangun datar
 Nama Penyusun : Irmalinda

I. Petunjuk Validasi Instrumen Media Pembelajaran
 Mohon Bapak/Ibu memberikan skala penilaian pada masing-masing aspek dengan memberikan tanda (✓) sesuai dengan kriteria penskoran:
 Skor 1: sangat kurang jelas
 Skor 2: kurang jelas
 Skor 3: jelas
 Skor 4: Sangat jelas

II. Penilaian Validasi Instrumen Media Pembelajaran

No	Aspek Validasi	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kesesuaian Media Kesesuaian media Tangram dengan tujuan pembelajaran	✓			
2.	Kesesuaian Materi Kesesuaian media Tangram dengan materi bangun datar kelas IV SD.	✓			
3.	Kesesuaian Materi. Ketepatan bentuk dan ukuran setiap keping Tangram.	✓			
4.	Tampilan Media Kemenarikan warna dan tampilan media Tangram.	✓			
5.	Kemudahan Penggunaan Kemudahan media digunakan oleh guru dalam pembelajaran.	✓			

6.	Kemudahan Belajar	Kemudahan media digunakan oleh peserta didik.	✓			
7.	Kebermanfaatan	Media membantu peserta didik memahami konsep bangun datar.	✓			
8.	Keaktifan Belajar	Media mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.	✓			
9.	Kelayakan	Media Tangram layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika pada materi bangun datar.	✓			

Masukan/Solusi Validator :

.....

.....

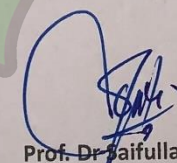
.....

.....

.....

Banda Aceh, 10 Juni 2026

Validator



Prof. Dr. Faifullah, M.Ag.
NIP. 197704062001121001

Lampiran 9 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Sikus 1

LEMBAR AKTIVITAS SISWA
Siklus 1

Nama sekolah : SDN 1 Pagar Air

Kelas / semester : IV/4

Mata pelajaran : Matematika

Materi pokok : Sifat definisi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram

Hari/tanggal : Kamis 16 Juli 2026

Nama pengamat : Rani Mulia

Petunjuk : Berilah tanda centang () pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan :

4= Baik Sekali 3= Baik 2= cukup baik 1= kurang baik

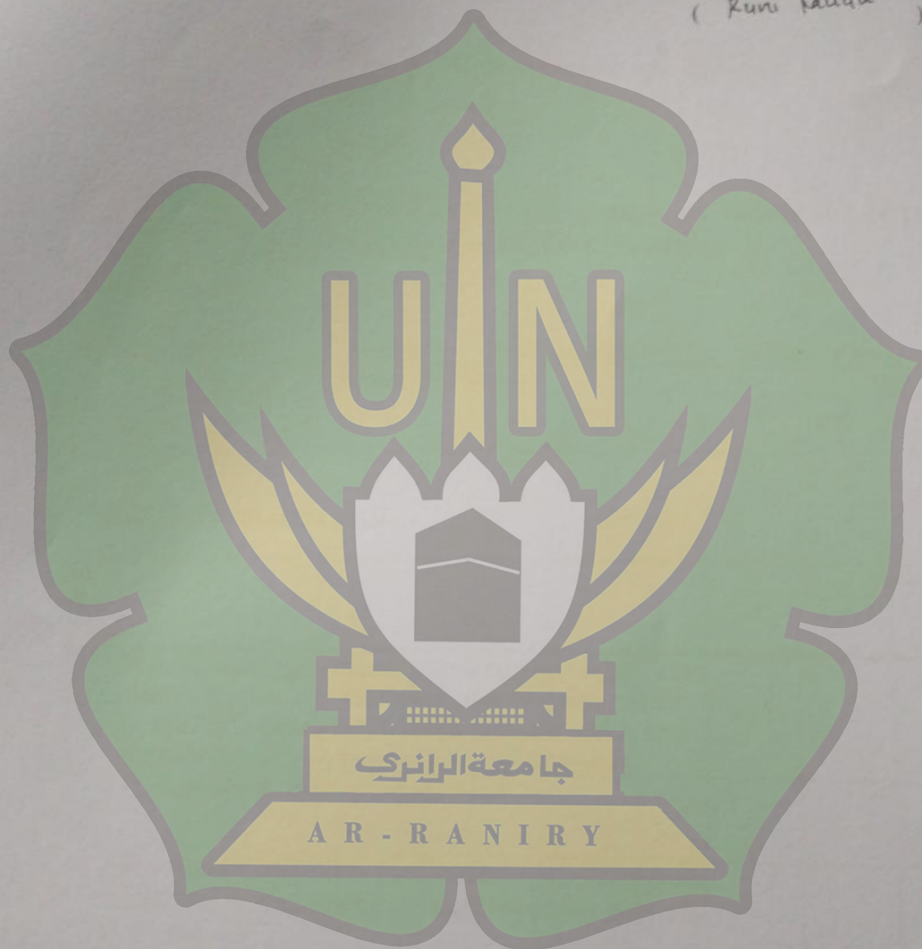
No.	Aspek Penelitian	Skor			
		4	3	2	1
KEGIATAN PEMBELAJARAN					
No.		4	3	2	1
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.		✓		
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.		✓		
3.	Siswa mengikuti cara uji konsentrasi dan menjawab pertanyaan guru.			✓	
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinfokan guru.		✓		
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari		✓		
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		✓		

7	Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru.	✓			
8	Siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan guru.	✓			
9	Siswa menyimak penjelasan dari guru		✓		
10	Siswa duduk Bersama dengan kelompoknya	✓			
11	Siswa berdiskusi dengan saling bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban	✓			
12	Siswa saling berdiskusi hingga waktu yang diberikan habis.	✓			
13	Siswa mendengarkan aturan bermain games		✓		
14	Setiap perwakilan mengambil kartu gambar di depan kelas secara acak		✓		
15	Setiap kelompok siswa mendapatkan satu set tangram dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya		✓		
16	Siswa yang sudah selesai dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka		✓		
17	Siswa mendengar penjelasan dari guru tentang jawaban dari LKPD berupa tangram yang telah mereka kerjakan.	✓			
18	Siswa mendapatkan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah	✓			
Penutup					
19	Siswa melakukan refleksi agar pembelajaran berikutnya akan dapat di lakukan lebih baik lagi.		✓		
20	Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini			✓	
21	Siswa menjawab ucapan terimakasih dan mendengarkan	✓			
22	Siswa berdoa Bersama dan menjawab salam guru	✓			

Banda Aceh, 16 Juni 2026

Pengamat *Pau7*

(Runi Fauziah)



Lampiran 10 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Sikus 2

LEMBAR AKTIVITAS SISWA
Siklus 2

Nama sekolah : SDN 1 Pagar Air

Kelas / semester : IV/4

Mata pelajaran : Matematika

Materi pokok : Sifat definisi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram

Hari/tanggal : Kamis 23 juli 2026

Nama pengamat : Rani Mulia

Petunjuk : Berilah tanda centang () pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan :

4= Baik Sekali 3= Baik 2= cukup baik 1= kurang baik

No.	Aspek Penelitian	Skor			
		4	3	2	1

KEGIATAN PEMBEAJARAN

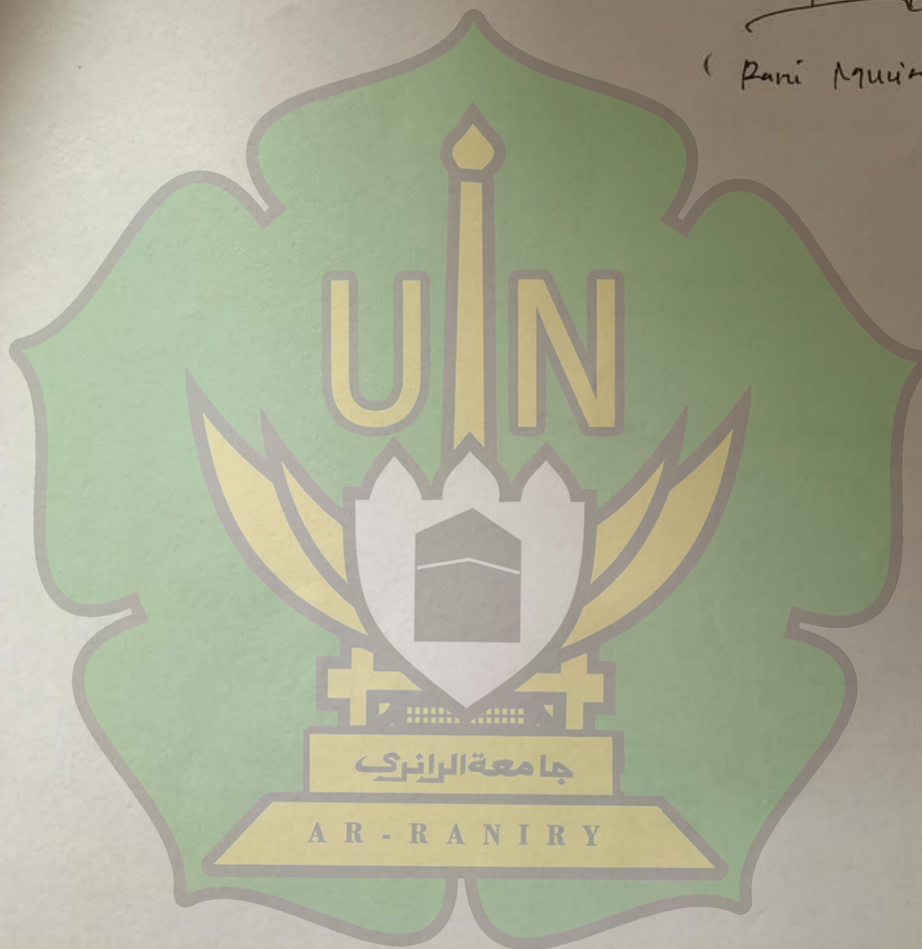
No.		Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa menjawab salam dari guru, menjawab tegur sapa guru dengan semangat, merapikan pakaian, duduk rapi dan membaca do'a bersama.	✓			
2.	Siswa menjawab absen kehadiran.	✓			
3.	Siswa mengikuti cara uji kosentrasi dan menjawab pertanyaan guru	✓			
4.	Siswa mendengar tema dan materi yang diinfokan guru.	✓			
5.	Siswa mendengar dan menjawab pertanyaan guru dengan mengaitkan pengalaman dari kehidupan sehari-hari		✓		
6.	Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.		✓		

7	Siswa menyimak dan menjawab pertanyaan dari guru.		✓			
8	Siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan guru.	✓				
9	Siswa menyimak penjelasan dari guru	✓				
10	Siswa duduk Bersama dengan kelompoknya	✓				
11	Siswa berdiskusi dengan saling bertukar ide, gagasan, pemikiran, serta jawaban	✓				
12	Siswa saling berdiskusi hingga waktu yang diberikan habis.	✓				
13	Siswa mendengarkan aturan bermain games	✓				
14	Setiap perwakilan mengambil kartu gambar di depan kelas secara acak	✓				
15	Setiap kelompok siswa mendapatkan satu set tangram dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya	✓				
16	Siswa yang sudah selesai dapat mempresentasikan hasil diskusi mereka	✓				
17	Siswa mendengar penjelasan dari guru tentang jawaban dari LKPD berupa tangram yang telah mereka kerjakan.	✓				
18	Siswa mendapatkan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah	✓				
Penutup						
19	Siswa melakukan refleksi agar pembelajaran berikutnya akan dapat di lakukan lebih baik lagi.		✓			
20	Siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini	✓				
21	Siswa menjawab ucapan terimakasih dan mendengarkan	✓				
22	Siswa berdoa Bersama dan menjawab salam guru	✓				

Banda Aceh, 23 Juni 2026

Pengamat *Panti*

(Panti Nugraha)



Lampiran 11 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 1

LEMBAR AKTIVITAS GURU
Siklus 1

Nama sekolah : SDN 1 Pagar Air

Kelas / semester : IV/4

Mata pelajaran : Matematika

Materi pokok : Sifat definisi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram

Hari/tanggal : Kamis 16 juli 2026

Nama pengamat : Rasmaniar

Petunjuk : Berilah tanda centang () pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterangan :

4= Baik Sekali 3= Baik 2= cukup baik 1= kurang baik

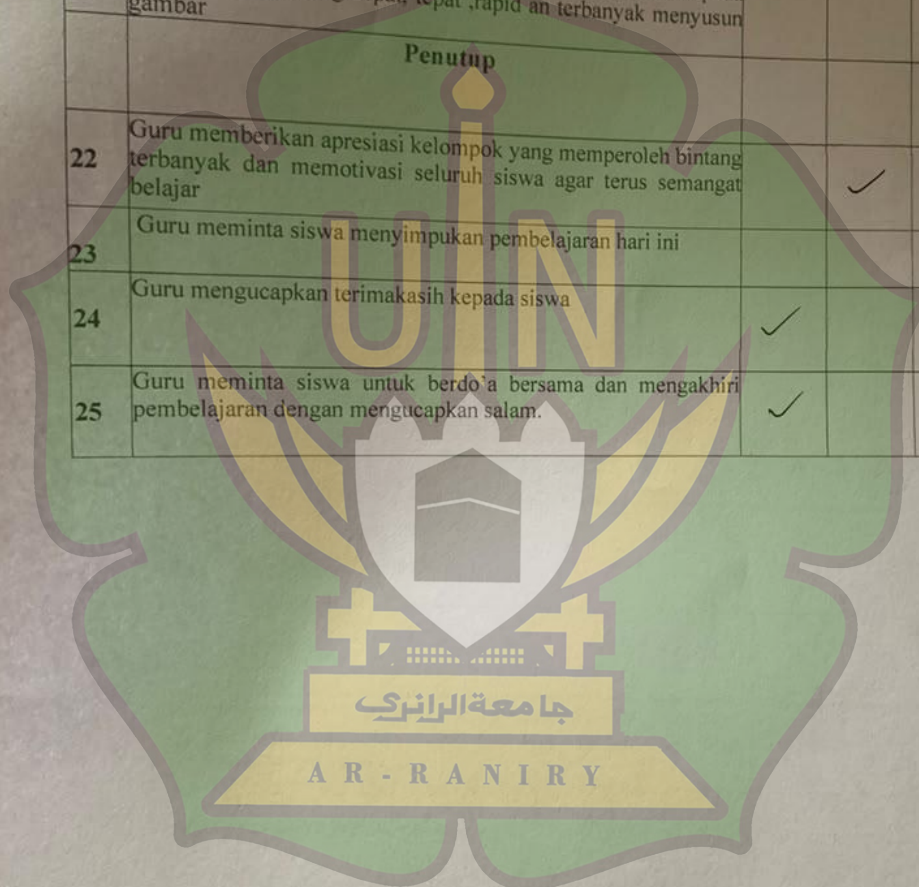
No.	Aspek Penelitian	Skor			
		4	3	2	1

KEGIATAN PENDAHULUAN

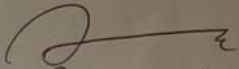
No.		Skor			
		4	3	2	1
1.	diawali oleh guru dngan menyampaikan salam dan sapaan, memastikan kebersihan dan kerapian pakaian peserta didik, menata posisi duduk agar kelas tertib, serta mengarahkan seluruh siswa untuk berdoa bersama.	✓			
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa	✓			
3.	Guru mengevaluasi fokus peserta didik serta mengajukan pertanyaan seputar topik yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya.		✓		
4.	Guru menyampaikan topik serta pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan hari itu			✓	

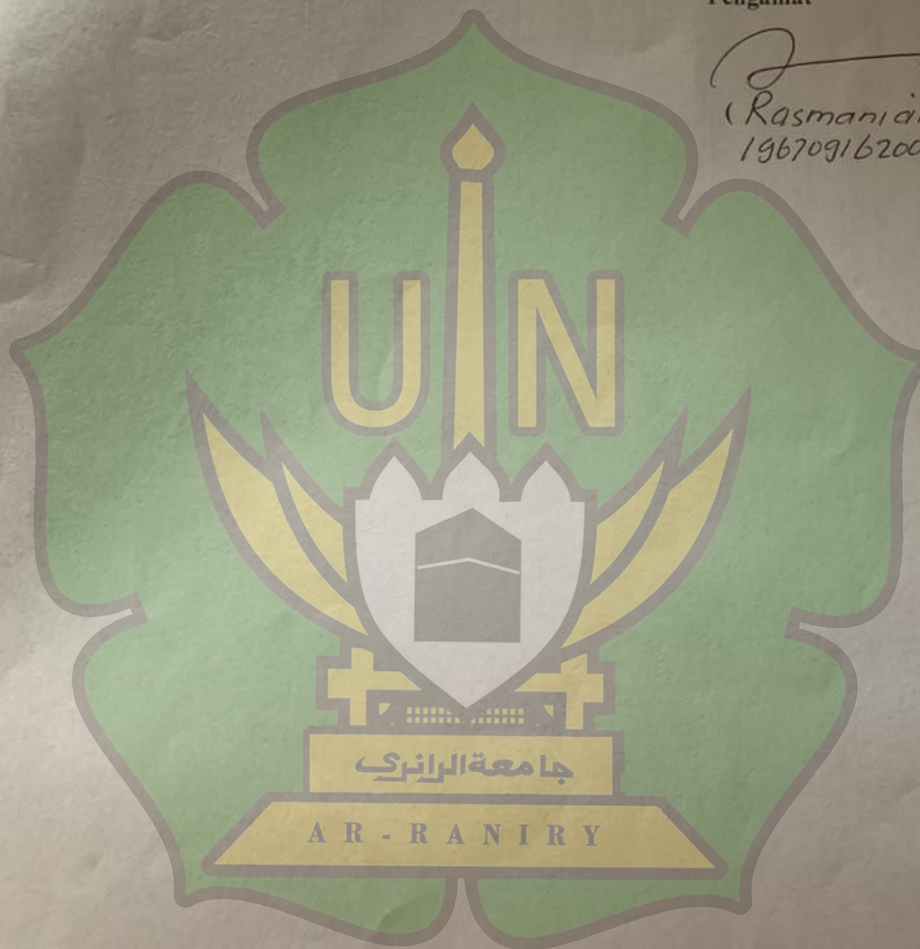
5.	Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan topik pelajaran pada pengalaman yang telah dialami peserta didik, serta menyampaikan sejumlah pertanyaan guna menuntun pemikiran mereka ke arah pembahasan.			✓	
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut		✓		
7.	Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa saja bentuk dari bangun datar? Coba perhatikan bangun datar apa saja yang ada di sekeliling kalian?"		✓		
8.	Guru meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut		✓		
9.	Guru menjelaskan apa itu Bangun datar?		✓		
10.	Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa tangram yang terdiri atas tujuh keping bangun datar		✓		
11.	Guru menjelaskan cara menggunakan media tersebut untuk menyusun berbagai bentuk bangun sesuai dengan kartu gambar sebagai sarana memahami konsep bangun datar.		✓		
12.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa pasangan		✓		
13.	Guru membagikan satu set media tangram dan LKPD kepada setiap pasangan.		✓		
14.	Guru menjelaskan cara menyusun kepingan tangram sesuai contoh atau instruksi pada LKPD		✓		
15.	Guru membimbing dan mengamati setiap pasangan selama menyusun bangun datar menggunakan tangram		✓		
16.	Guru menjelaskan aturan permainan (Games Tournament) menggunakan media tangram		✓		
17.	Guru meminta setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengambil kartu gambar di depan kelas		✓		
18.	Guru membagikan satu set tangram kepada setiap kelompok dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan	✓			

19	gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya		✓			
20	Guru mengamati proses permainan, memberikan bimbingan, dan meminta kelompok yang telah selesai untuk mempresentasikan hasil susunannya	✓				
21	Guru memberikan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah kepada bintang pada papan tulis dan hadiah kepada kelompok yang paling cepat, tepat, rapi dan terbanyak menyusun gambar			✓		
Penutup						
22	Guru memberikan apresiasi kelompok yang memperoleh bintang terbanyak dan memotivasi seluruh siswa agar terus semangat belajar		✓			
23	Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini			✓		
24	Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa	✓				
25	Guru meminta siswa untuk berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓				



Banda Aceh, Juni 2026
Pengamat


(Rasmanidar)
196709162005042003



Lampiran 12 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus 2

LEMBAR AKTIVITAS GURU
Siklus 2

Nama sekolah : SDN 1 Pagar Air

Kelas / semester : IV/4

Mata pelajaran : Matematika

Materi pokok : Sifat definisi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram

Hari/tanggal : Kamis 23 juli 2026

Nama pengamat : Rasmaniar

Petunjuk : Berilah tanda centang () pada kolom yang sesuai berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

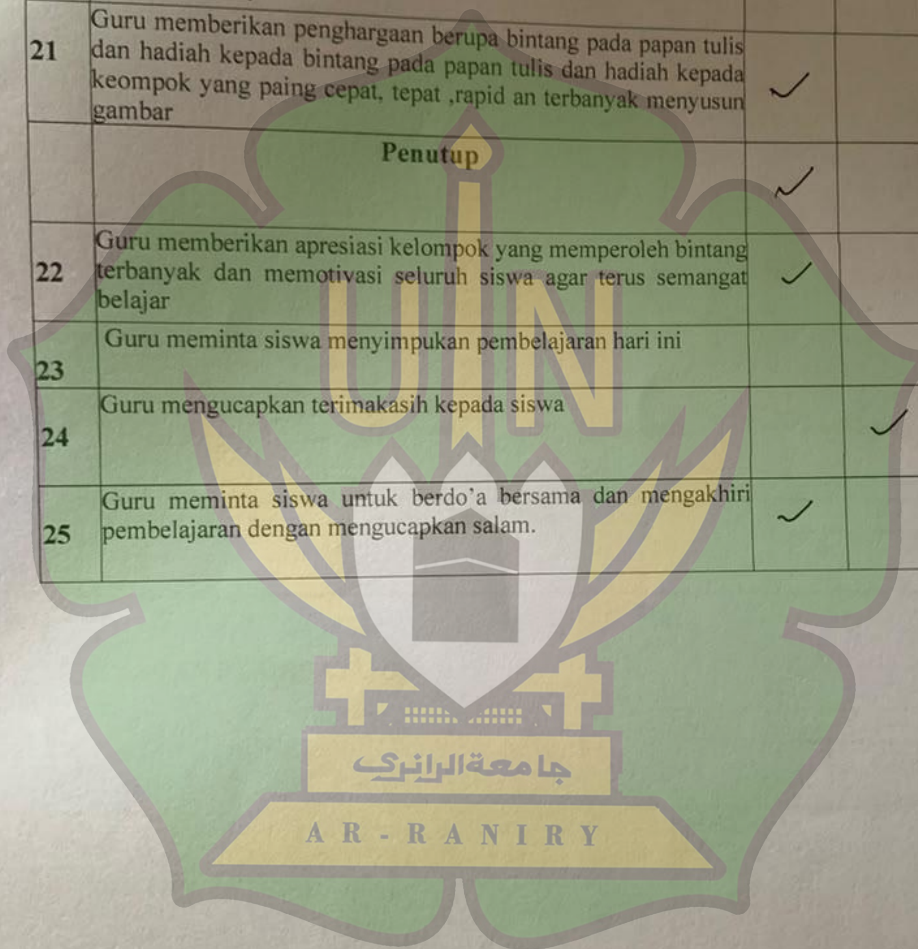
Keterangan :

4= Baik Sekali 3= Baik 2= cukup baik 1= kurang baik

No.	Aspek Penelitian	Skor			
		4	3	2	1
KEGIATAN PENDAHULUAN					
No.		4	3	2	1
1.	diawali oleh guru dngan menyampaikan salam dan sapaan, memastikan kebersihan dan kerapian pakaian peserta didik, menata posisi duduk agar kelas tertib, serta mengarahkan seluruh siswa untuk berdoa bersama.	✓			
2.	Guru melakukan absensi kepada siswa	✓			
3.	Guru mengevaluasi fokus peserta didik serta mengajukan pertanyaan seputar topik yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya.	✓	✓		
4.	Guru menyampaikan topik serta pokok bahasan yang akan dibahas pada pertemuan hari itu	✓			

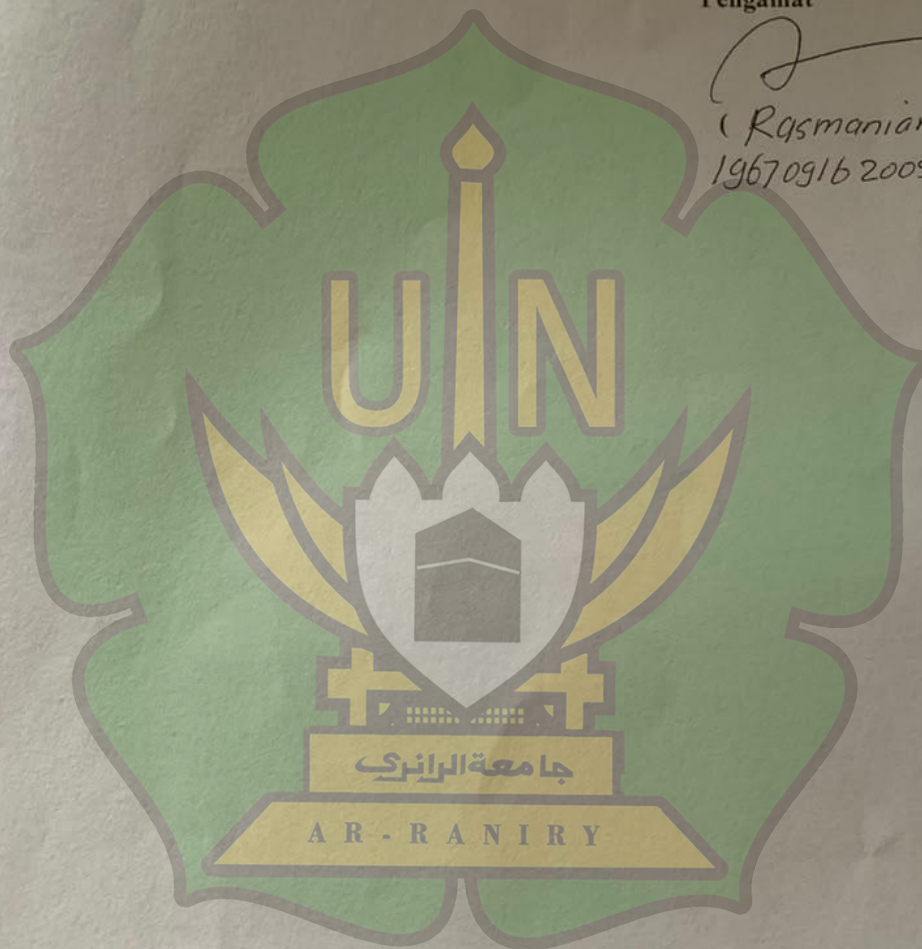
5.	Guru melaksanakan kegiatan apersepsi dengan menghubungkan topik pelajaran pada pengalaman yang telah dialami peserta didik, serta menyampaikan sejumlah pertanyaan guna menuntun pemikiran mereka ke arah pembahasan.		✓			
6.	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan tersebut	✓				
7.	Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Apa saja bentuk dari bangun datar? Coba perhatikan bangun datar apa saja yang ada di sekeliling kalian?"	✓				
8.	Guru meminta siswa memikirkan jawaban dari pertanyaan tersebut	✓				
9.	Guru menjelaskan apa itu Bangun datar?	✓				
10.	Guru memperkenalkan media pembelajaran berupa tangram yang terdiri atas tujuh keping bangun datar	✓				
11.	Guru menjelaskan cara menggunakan media tersebut untuk menyusun berbagai bentuk bangun sesuai dengan kartu gambar sebagai sarana memahami konsep bangun datar.	✓				
12.	Guru membentuk siswa menjadi beberapa pasangan	✓				
13.	Guru membagikan satu set media tangram dan LKPD kepada setiap pasangan.	✓				
14.	Guru menjelaskan cara menyusun kepingan tangram sesuai contoh atau instruksi pada LKPD	✓				
15.	Guru membimbing dan mengamati setiap pasangan selama menyusun bangun datar menggunakan tangram	✓				
16.	Guru menjelaskan aturan permainan (Games Tournament) menggunakan media tangram	✓				
17.	Guru meminta setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan untuk mengambil kartu gambar di depan kelas	✓				
18.	Guru membagikan satu set tangram kepada setiap kelompok dan mengarahkan siswa menyusun gambar sesuai kartu yang diperoleh. setelah selesai siswa berlari menunjukan	✓				

19	gambar kepada guru dan mengambil gambar berikutnya begitu seterusnya		✓		
20	Guru mengamati proses permainan, memberikan bimbingan, dan meminta kelompok yang telah selesai untuk mempresentasikan hasil susunannya	✓			
21	Guru memberikan penghargaan berupa bintang pada papan tulis dan hadiah kepada bintang pada papan tulis dan hadiah kepada kelompok yang paling cepat, tepat, rapid an terbanyak menyusun gambar	✓			
	Penutup	✓			
22	Guru memberikan apresiasi kelompok yang memperoleh bintang terbanyak dan memotivasi seluruh siswa agar terus semangat belajar	✓			
23	Guru meminta siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini				
24	Guru mengucapkan terimakasih kepada siswa		✓		
25	Guru meminta siswa untuk berdo'a bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.	✓			

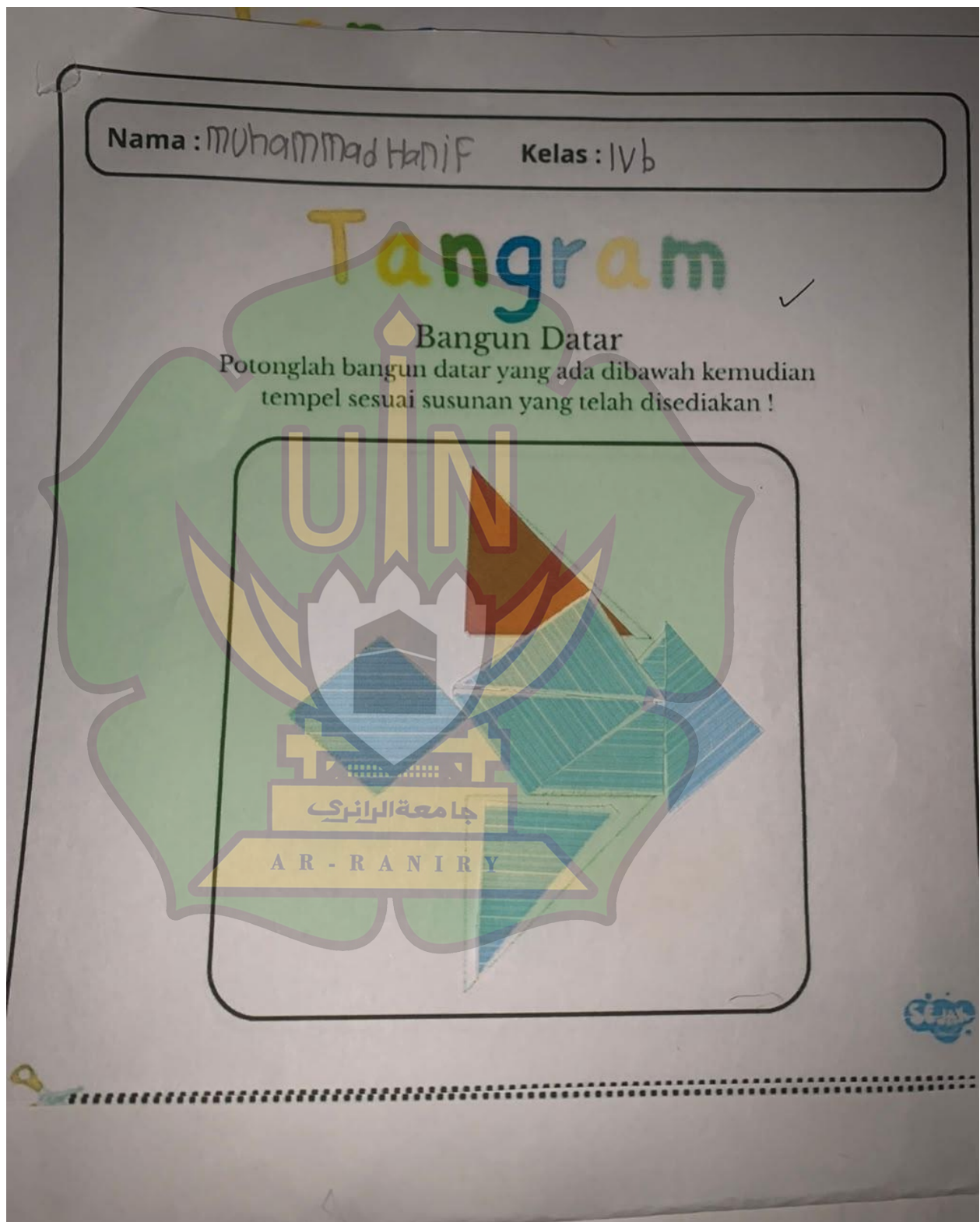


Banda Aceh, Juni 2026
Pengamat ²³


(Rasmianar)
196709162005042003



Lampiran 13: Hasil Belajar Siswa Siklus 1



Nama :

Kelas :

Tangram

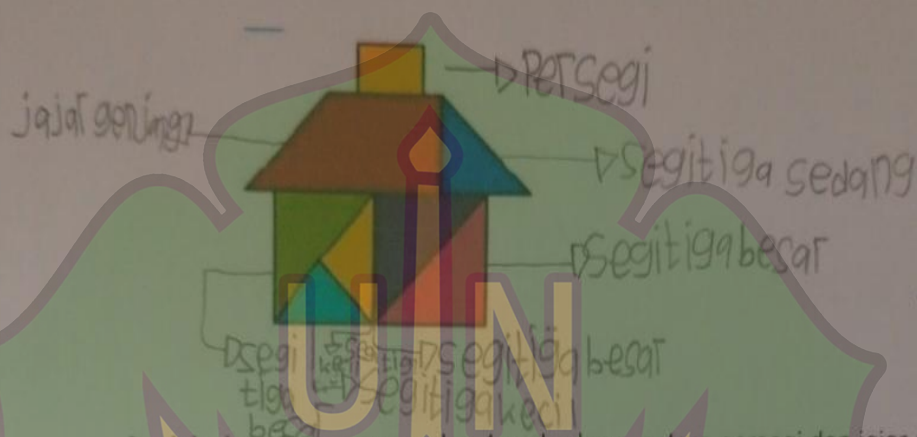
Bangun Datar

Potonglah bangun datar yang ada dibawah kemudian tempel sesuai susunan yang telah disediakan !

جامعة الرانري
AR - RANIRY

Soal

1. Doni membuat bentuk rumah menggunakan tangram
Bangun datar apa saja yang digunakan pada bentuk rumah di bawah ini?



2. Jelaskan 1 persamaan dan 1 perbedaan antara persegi dan jajar genjang!

Persamaan : Persegi

Perbedaan : Segi dan Sudutnya



جامعة الرانري

3. Sebutkan nama bangun datar dan ciri-ciri bangun datar di bawah ini?



Lampiran 14: Hasil Belajar Siswa Siklus 2

Nama: ASSYIFA PETRI Kelas: IVB Tanggal: 23-7-2026

Latihan Soal

1. Perhatikan gambar rumah dari tangram di bawah ini. Sebutkan nama-nama bangun datar apa saja yang digunakan untuk menyusun bentuk rumah tersebut!

jar-jar kerjaja → Perseg;
 Persegi tiga besar → Persegi; tiga kecil
 Persegi tiga kecil → Persegi; tiga besar
 Persegi tiga besar → Persegi tiga besar

2. Tuliskan nama dan gambarkan bangun datar yang memenuhi kriteria berikut:

A. Memiliki 4 sisi sama panjang dan 4 sudut siku-siku.
 Nama Bangun: persegi

B. Bangun datar apa yang hanya memiliki 1 sisi
 Nama Bangun: lingkaran

3. Identifikasi ketiga bangun datar di bawah ini. Sebutkan nama masing-masing bangun dan tuliskan minimal 2 ciri-ciri utamanya!

Bangun A:  Nama: segi lima
 Ciri-ciri: 1. 5 sisi
 2. 5 sudut

Bangun B:  Nama: trapesium
 Ciri-ciri: 1. sudut empat
 2. sisi empat

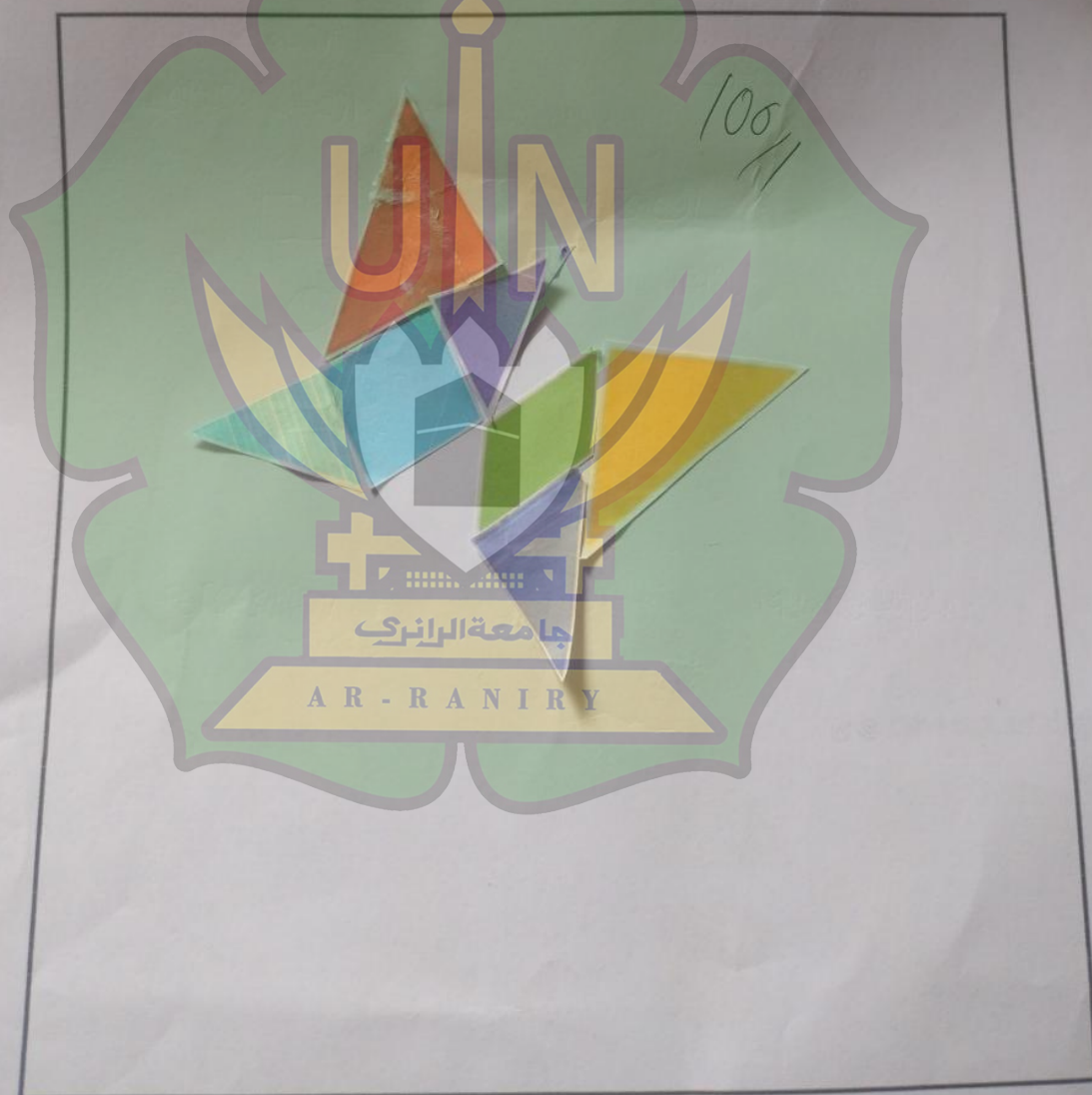
Bangun C:  Nama: layang layang
 Ciri-ciri: 1. sudut empat
 2. sisi empat

4. Guntinglah kepingan-kepingan bangun datar di bawah ini secara hati-hati, lalu susunlah kepingan-kepingan tersebut menjadi sebuah bentuk baru yang kamu sukai! Tempelkan hasil susunanmu pada lembar jawab.

Nama :

Kelas :

Hasil Karya Tangram ku



Lampiran 15: Modul Ajar Siklus 1

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA
SEKOLAH DASAR KELAS IV SD/MI

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Siti Jubaidah (220209111)
Instansi	: SD Negeri 1 Pagar Air
Tahun Penyusunan	: 2026
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase /Kelas	: B / 4
Unit 17	: Bangun datar
Sub Unit 3	: Sifat dan definisi bangun datar
Topik	: Sifat dan definisi bangun datar persegi, persegi panjang, segi tiga, jajar genjang
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. Kompetensi Awal	
▪ Peserta didik dapat mengenal jenis-jenis bangun datar dengan tepat ▪ Peserta didik dapat menyebutkan ciri-ciri bangun datar dengan baik ▪ Peserta didik menyusun dan mengurai bangun datar dengan satu cara atau lebih	
C. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan PPRA	
▪ Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia ▪ Bergotong Royong ▪ Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	
Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 2, Penulis : Tim deng Tosho dan Internet) ☐ Materi Ajar ☐ Lembar kerja peserta didik ☐ Gambar soal permainan (game gambar) ☐ Papan skor tournament	
E. Target Peserta Didik	
▪ Peserta didik kelas IV memiliki kemampuan beragam dan aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Setiap kelompok terdiri atas siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah secara heterogen.	
F. Jumlah Peserta Didik	
▪ 23 Orang	
G. Model Pembelajaran	
▪ Model pembelajaran : Kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> ▪ Metode pembelajaran: Ceramah, diskusi, kelompok, dan penugasan	
KEGIATAN INTI	
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	

Fase B (Matematika) peserta didik dapat menyebutkan ciri berbagai bentuk bangun datar (segitiga, persegi dan jajar genjang), mengelompokkan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya, serta menyusun dan menguraikan bangun datar menggunakan tangram berbagai cara. Peserta didik mampu menggunakan pemahamannya tentang bangun datar untuk menyelesaikan masalah sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)

1. Peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan jenis-jenis bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang dengan tepat.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menjelaskan ciri-ciri atau sifat-sifat bangun datar berdasarkan bentuk dan karakteristiknya.
3. Peserta didik dapat menyusun dan menguraikan berbagai bentuk bangun datar menggunakan kepingan tangram dengan benar dan tepat.
4. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan diskusi dan permainan tangram.

C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

1. Peserta didik mampu mengamati benda konkret atau gambar bangun datar untuk mengenali dan menyebutkan berbagai jenis bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan jajar genjang.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan ciri-ciri atau sifat-sifat bangun datar berdasarkan bentuk, sisi, dan karakteristiknya.
3. Peserta didik mampu menyusun dan menguraikan berbagai bentuk bangun datar menggunakan kepingan tangram sesuai dengan gambar atau pola yang diberikan.
4. Peserta didik mampu menentukan bangun datar berdasarkan sifat-sifatnya serta menyelesaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan bangun datar dalam kehidupan sehari-hari.

D. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Peserta didik mampu memahami bahwa bangun datar memiliki berbagai jenis dan bentuk yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik mampu memahami bahwa setiap bangun datar memiliki ciri-ciri atau sifat yang berbeda.
3. Peserta didik mampu memahami bahwa bangun datar dapat disusun dan diuraikan menjadi berbagai bentuk menggunakan kepingan Tangram.

E. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apa saja bentuk dari bangun datar?
- Coba perhatikan bangun datar apa saja yang ada di sekeliling kalian?

F. ASESMEN

- Asesmen as learning: Refleksi diri, penilaian sikap (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin), serta penilaian keterampilan menyusun bangun datar menggunakan Tangram.
- Asesmen for learning: Pertanyaan, dan diskusi bersama kelompok mengenai jenis dan ciri-ciri bangun datar serta proses penyusunan Tangram.
- Asesmen of learning: LKPD, dan menjawab soal

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	Kegiatan awal dan orientasi 1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik serta mengondisikan kelas agar siap untuk belajar 2. Guru mengawali belajar dengan berdo'a Bersama (Dimensi profil Pancasila) 3. Guru menanyakan kabar peserta didik 4. Guru melakukan absensi kepada peserta didik. 5. Guru melakukan uji konsentrasi dan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya 6. Guru memberikan motivasi dengan bertanya "siapa yang suka bermain game belajar matematika" 7. Guru memberikan pertanyaan pemantik • siapa yang tau bentuk dari bangun datar? • Coba perhatikan apa saja bangun datar yang ada di sekeliling kalian? 8. Guru memastikan peserta didik memahami alur tuuan pembelajaran melalui • Guru menjelaskan apa saja kegiatan atau aktivitas yang di lakukan pada hari ini (materi, lkp, menggunakan tangram, refleksi) • Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika ada materi yang belum jelas
Kegiatan Inti 50 menit	Penyajian Materi (Presentation) 1. Guru menjelaskan jenis-jenis dan ciri-ciri bangun datar menggunakan media konkret berupa potongan kertas karton berbentuk persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, dan trapesium 2. Guru memperkenalkan media Tangram kepada peserta didik. 3. Guru menunjukkan tujuh keping Tangram yang terdiri atas beberapa bentuk bangun datar. 4. Guru menjelaskan bahwa keping-keping Tangram dapat disusun menjadi berbagai bentuk. 5. Guru menunjukkan contoh penyusunan Tangram. 6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati dan bertanya mengenai materi yang disampaikan. Kelompok (Teams) 1. Guru membagi siswa menjadi kelompok heterogen dan menyiapkan siswa untuk bekerja sama 2. Guru membagikan LKPD berupa media Tangram kepada setiap kelompok. 3. Guru menjelaskan tugas yang harus dikerjakan secara berkelompok. 4. Guru berkeliling untuk memantau dan membimbing kegiatan diskusi menyusun bangun datar menggunakan kepingan Tangram Permainan (Game) 1. Guru menjelaskan aturan permainan Tangram dan batas

	waktu permainan. 2. Guru meminta perwakilan setiap kelompok maju ke depan kelas untuk mengambil satu gambar secara acak. 3. Setiap kelompok menyusun kepingan Tangram sesuai gambar yang diperoleh. 4. Guru berkeliling mengamati dan mengingatkan waktu permainan. 5. Setelah waktu berakhir, setiap kelompok menghentikan permainan dan mempersiapkan hasil susunannya. Tournament (Tournament) 1. Guru memeriksa hasil susunan Tangram dari setiap kelompok. 2. Guru membandingkan hasil kelompok berdasarkan ketepatan, kerapian, dan jumlah gambar yang berhasil disusun. 3. Guru menentukan kelompok yang memperoleh hasil terbaik. 4. Guru mengumumkan hasil turnamen kepada seluruh peserta didik Penghargaan (Team Recognition) 1. Guru memberikan bintang di papan tulis dan hadiah atau reward kepada kelompok yang paling rapi dan paling banyak menyusun gambar Tangram. 2. Guru memberikan apresiasi dan motivasi positif kepada peserta didik atas kerja sama kelompok. 3. Guru memberikan masukan terhadap hasil penyusunan Tangram yang masih kurang tepat.
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dilaksanakan pada hari tersebut. 2. Guru bertanya kepeserta didik dan memandu refleksi • Apa yang telah anak-anak pelajari pada hari ini? • Bagaimana perasaan anak-anak pelajaran hari ini? 3. Guru memberikan tes individu 4. Guru meminta peserta didik berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

F. Asesmen Penilaian				
1. Penilaian Pengetahuan				
a. Rubrik penilaian				
Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk instrumen	
Matematika	Menjawab soal esay	Soal Evaluasi	Menjawab soal esay	
Rubrik Penilaian Sikap				
Aspek	SB4	B3	C2	K1
Tanggung Jawab	Siswa selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang	Siswa sering melaksanakan tugas dan kewajiban yang	Siswa terkadang melaksanakan tugas dan kewajiban yang	Siswa tidak melaksanakan tugas dan kewajiban yang

	harus di lakukan	harus di lakukan	harus di lakukan	harus di lakukan
Toleransi	Siswa sangat mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa mulai mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa belum mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.
Disiplin	Siswa selesai membuat laporan diskusi sebelum waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi tepat di waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi setelah 1 sampai 3 menit dari waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi setelah < 3 menit dari waktu pengumpulan

Instrumen Penilaian Sikap													
N O	NAMA												
	Tanggung jawab				Toleransi				Disibllin				
	sb	B	C	K	sb	B	C	k	sb	B	C	k	kett
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													

2. Instrumen Keterampilan

a. Rubrik Penilaian Keterampilan

Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Peru Bimbingan 1
Menyusun bangun datar menggunakan seluruh kepingan tangram dengan benar tanpa kesalahan..	Menyusun bangun datar dengan benar, tetapi terdapat 1 kesalahan kecil	Menyusun bangun datar dengan beberapa kesalahan sehingga bentuk kurang tepat.	Belum mampu menyusun bangun datar menggunakan tangram meskipun telah dibimbing.
Menggunakan seluruh kepingan tangram sesuai bentuk dan posisi yang benar	Sebagian besar kepingan digunakan dengan benar.	Beberapa kepingan tidak sesuai dengan bentuk yang diminta.	Banyak kepingan tidak digunakan atau digunakan secara tidak tepat.
Hasil susunan sangat rapi, sesuai contoh, dan mudah dikenali.	Hasil susunan cukup rapi dengan sedikit ketidaktepatan.	Hasil susunan kurang rapi sehingga bentuk kurang jelas.	Hasil susunan tidak rapi dan bentuk tidak dapat dikenali.
Menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bantuan.	Menyelesaikan tugas dengan sedikit bantuan.	Menyelesaikan tugas dengan banyak bantuan.	Tidak mampu menyelesaikan tugas meskipun telah

			dibimbing.
--	--	--	------------

b. Instrumen Penilaian Keterampilan

NO	Ketrampilan	Skor			
1	Kesesuaian dengan prinsip	1	2	3	4
2	Kreativitas				
3	Hasil diskusi				
4	Presentasi hasil diskusi				
Jumlah Skor					
Nilai Perolehan					
Pendoman penskoran = Jumlah Keterampilan x Skor					

F. Pengayaan dan Remedial

1. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target diberikan kegiatan remedial untuk membantu memperbaiki hasil belajar pada materi bangun datar. Guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual serta memberikan tugas tambahan sesuai dengan kesulitan yang dialami peserta didik.

- Meminta peserta didik untuk mengulang kembali materi tentang bangun datar, seperti mengenal, mengidentifikasi, dan membedakan berbagai bentuk bangun datar, kemudian mendiskusikannya bersama guru.
- Membantu peserta didik memahami kembali materi bangun datar melalui penggunaan media Tangram. Peserta didik diberikan tugas tambahan untuk menyusun keping-keping Tangram menjadi berbagai bentuk bangun datar dan mengidentifikasi bentuk yang dihasilkan.

2. kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai hasil belajar dan memiliki kemampuan lebih baik diberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang untuk memperkuat penguasaan materi bangun datar. Kegiatan pengayaan dilakukan melalui tugas tambahan menggunakan media Tangram, seperti menyusun berbagai bentuk bangun datar berdasarkan pola atau gambar yang diberikan, kemudian menjelaskan bentuk bangun datar yang telah disusun.

Refleksi Untuk Guru

1. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Untuk Peserta Didik - R A N I R Y

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?
2. Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?
3. Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?
4. Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?
5. Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian lakukan untuk memahami materi ini?

G. Asesmen/Penilaian

☐ Asesmen Formatif

☐ Rubrik Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian pengetahuan : Tes tulis
- c. Penilaian keterampilan : Observasi keterampilan

2. Instrument Penilaian

- a. Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap (terlampir)
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis berupa soal tes (post tes)
- c. Penilaian keterampilan : Lembar observasi (terlampir)

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bular Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV Vol 1, Penulis Tim Gakko Tosho, Penyadur: Zetra Hainul Putra, ISBN: 978-602-244-540-1
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV- Volume 2, Penulis: Tim Gakko Tosho, Penyadur: Zetra Hainul Putra, ISBN: 978-602-244-542-5

J. Daftar Pustaka

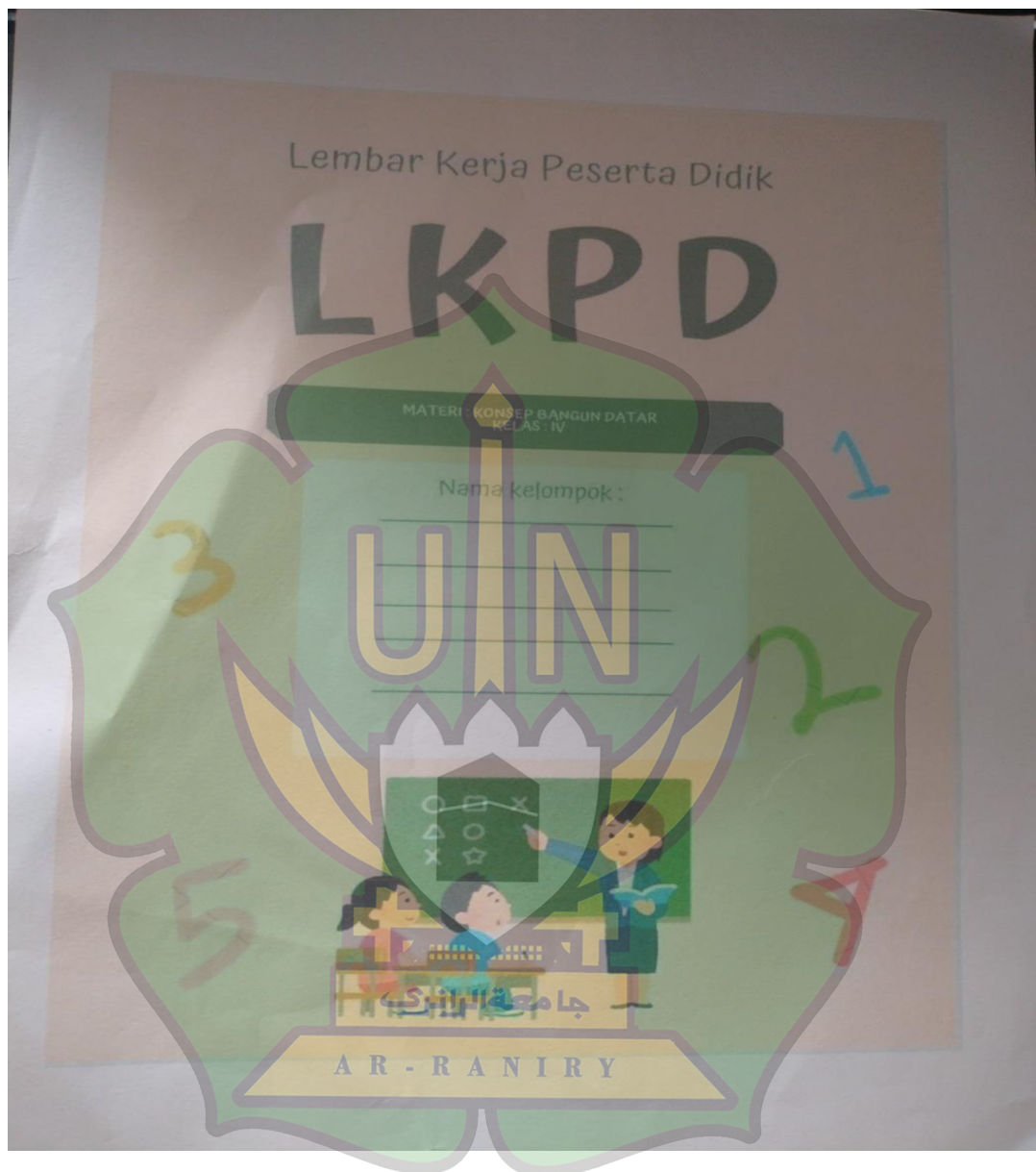
DAFTAR PUSTAKA

- Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-540-1, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Vol 2*
- Tim Gakko Tosho, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-542-5, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Volume 2*
- Kurnia Zunita. 3 November 2020. *Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas 3 SD Tema 4 Subtema 1 Matematika*

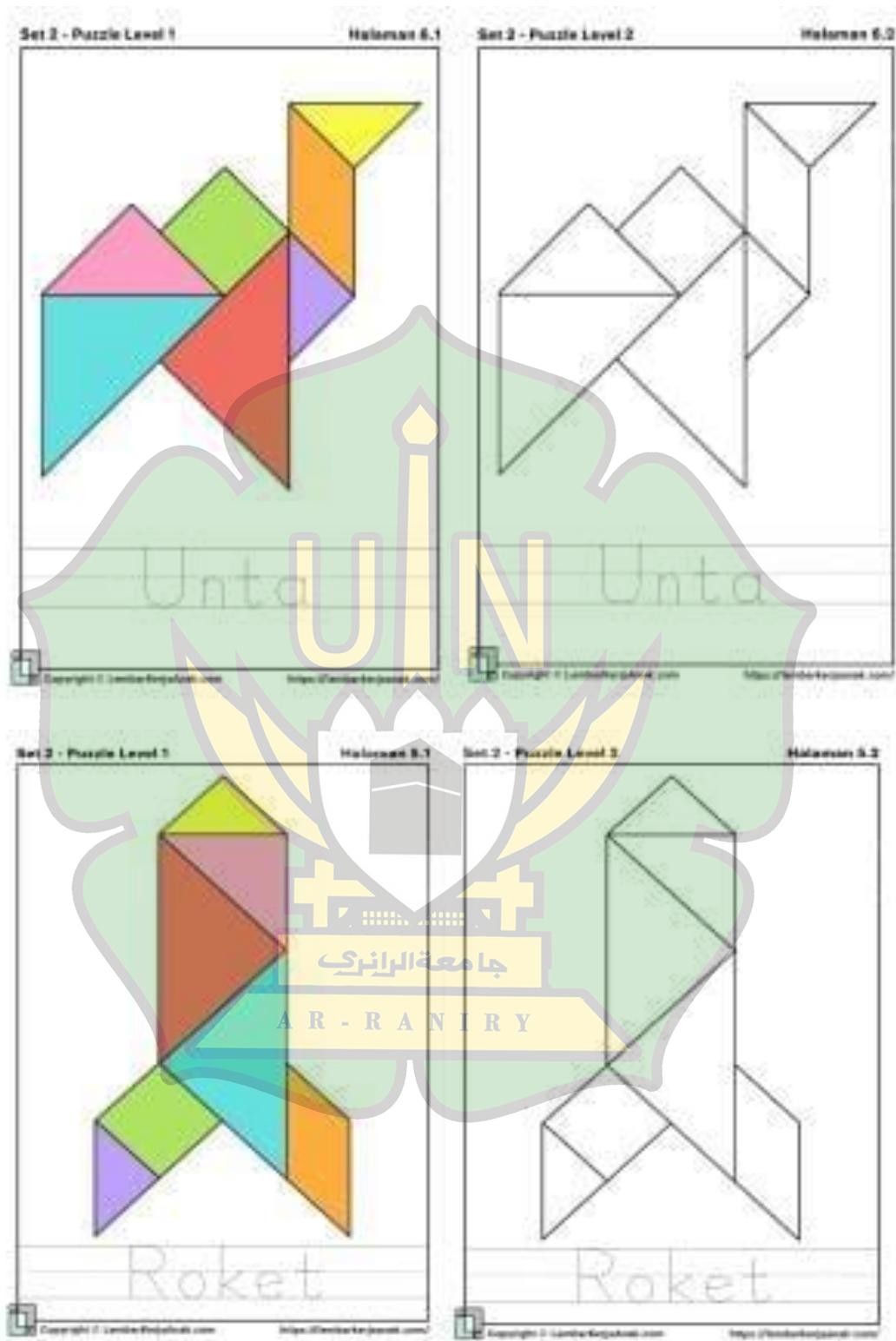
جامعة الرانري

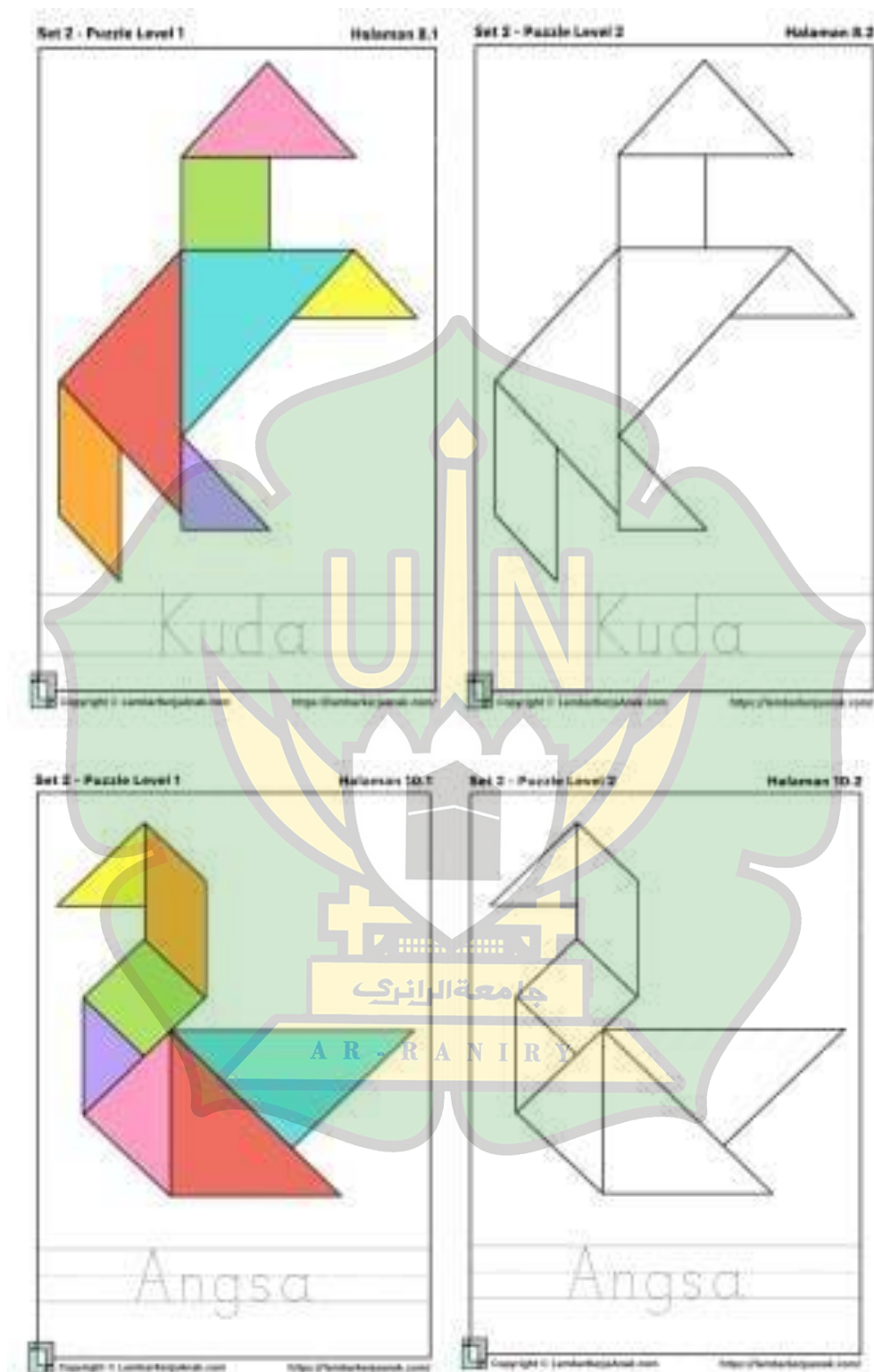
A R - R A N I R Y

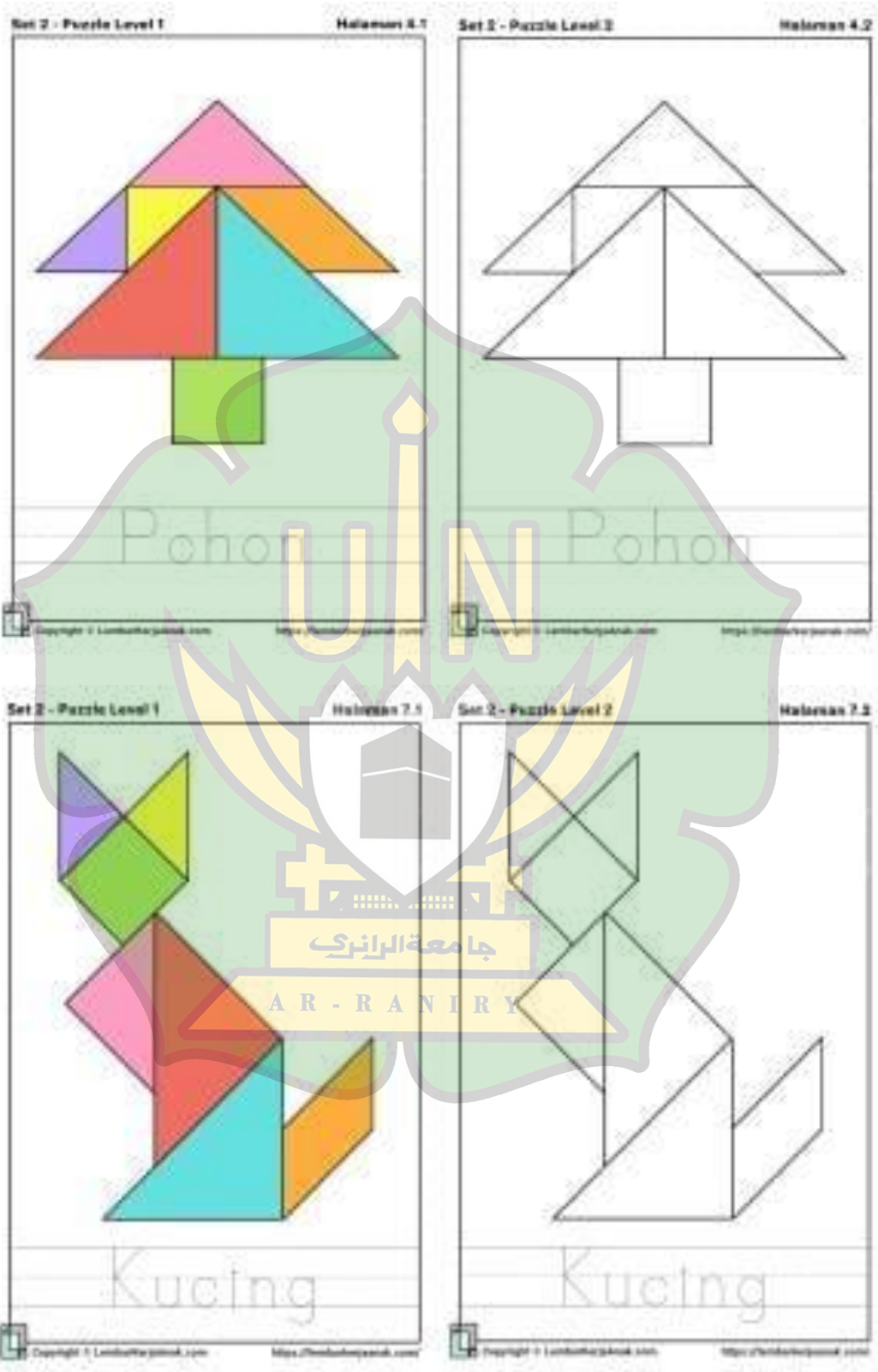
Lampiran 16: LKPD Siklus 1

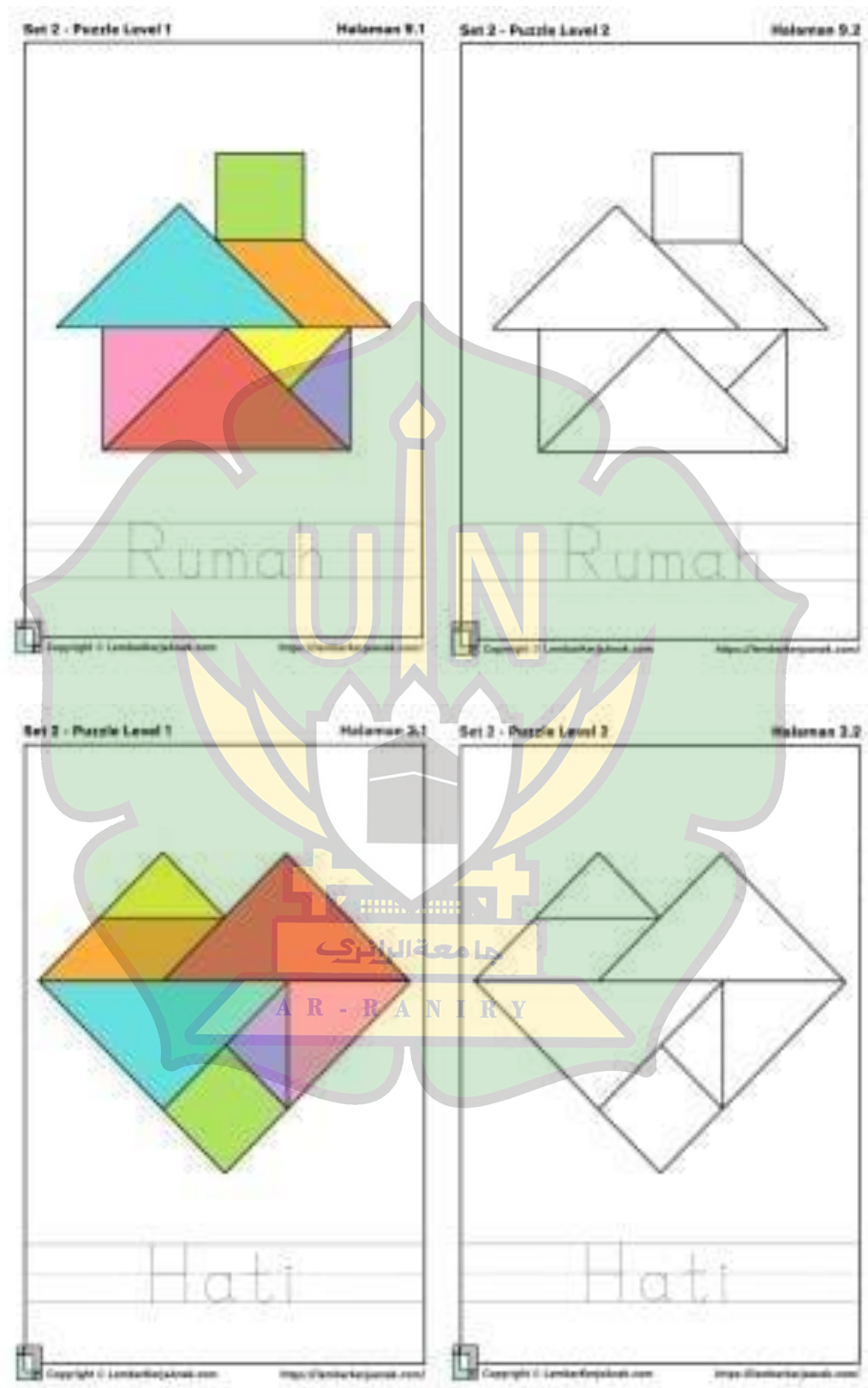


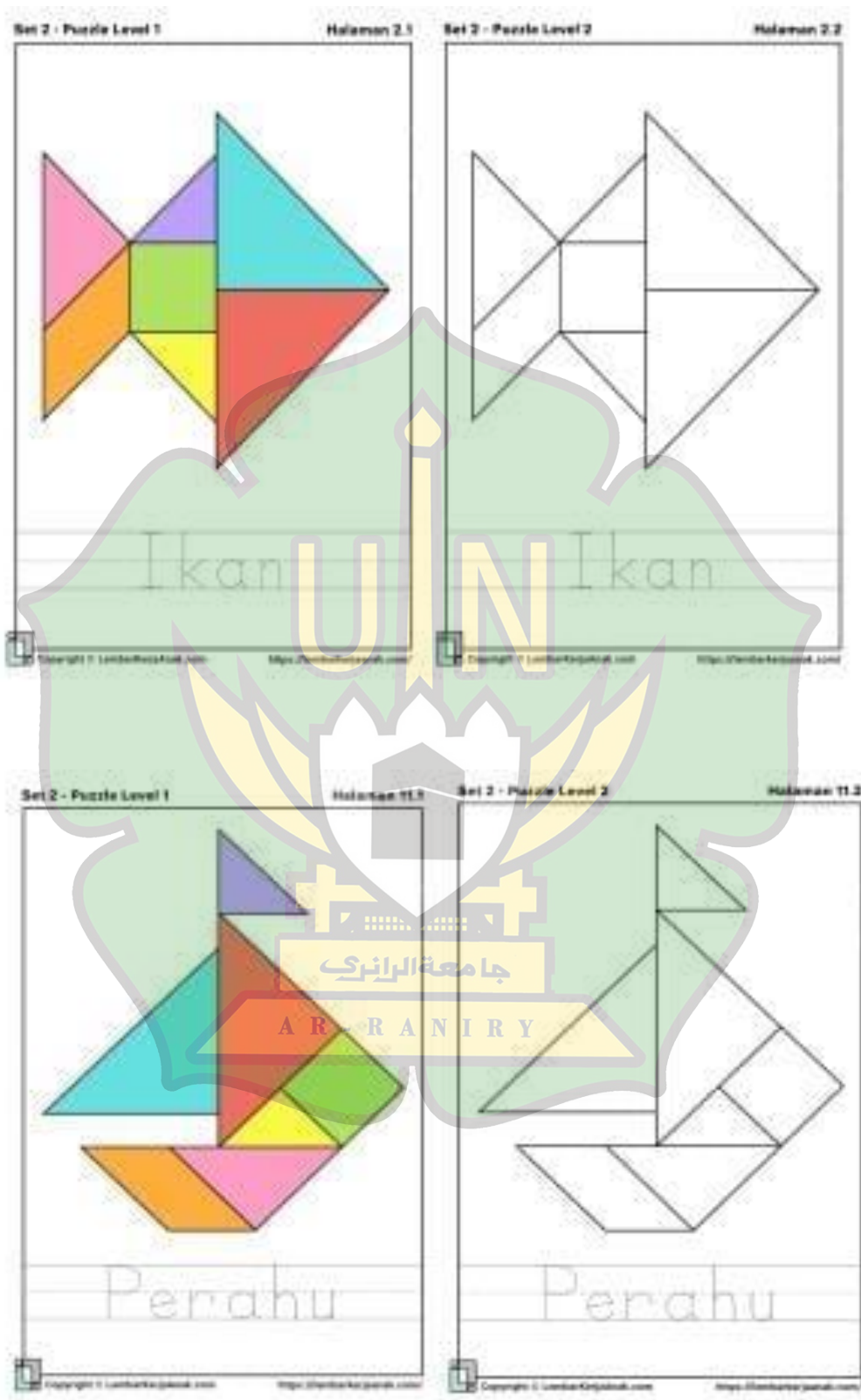
SISWA MENYUSUN DAN MENGURAI BANGUN DATAR MENGGUNAKAN TUJUH KEPIINGAN TANGRAM DENGAN POLA YANG SUDAH DI TENTUKAN











Lampiran 17: Modul Siklus 2

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA MATEMATIKA
SEKOLAH DASAR KELAS IV SD/MI

INFORMASI UMUM	
A. Identitas Modul	
Penyusun	: Siti Jubaidah (220209111)
Instansi	: SD Negeri 1 Pagar Air
Tahun Penyusunan	: 2026
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase /Kelas	: B / 4
Unit 17	: Bangun datar
Sub Unit 3	: Sifat dan definisi bangun datar
Topik	: Sifat dan definisi bangun datar persegi, persegi panjang, segi tiga, jajar genjang
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit)
B. Kompetensi Awal	
▪ Peserta didik sudah dapat mengenal dan menyebutkan jenis-jenis bangun datar (segitiga, persegi, persegi panjang, dan jajar genjang) dengan tepat. ▪ Peserta didik sudah dapat mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar berdasarkan jumlah sisi dan sudutnya. ▪ Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang cara memasangkan atau merangkai bentuk bangun datar sederhana menggunakan tangram.	
C. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan PPRA	
▪ Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia ▪ Bergotong Royong ▪ Mandiri ▪ Kreatif	
D. Sarana dan Prasarana	
Sumber Belajar : □ (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 2, Penulis : Tim deng Toshio dan Internet) □ Materi Ajar □ Lembar kerja peserta didik □ Gambar soal permainan (game gambar) □ Papan skor tournament	
E. Target Peserta Didik	
▪ Peserta didik kelas IV memiliki kemampuan beragam dan aktif dalam kegiatan pembelajaran kooperatif. Setiap kelompok terdiri atas siswa dengan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah secara heterogen.	
F. Jumlah Peserta Didik	
▪ 24 Orang	
G. Model Pembelajaran	

- Model pembelajaran : Kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> - Metode pembelajaran: Ceramah, diskusi, kelompok, dan penugasan
KEGIATAN INTI
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)
Peserta didik mampu menyusun (komposisi) dan menguraikan (dekomposisi) berbagai bangun datar menggunakan potongan tangram, serta menerapkan pemahaman tersebut untuk menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari
B. TUJUAN PEMBELAJARAN (TP)
1. Peserta didik dapat menyusun (komposisi) berbagai bentuk bangun datar baru menggunakan kepingan tangram secara tepat. 2. Peserta didik dapat menguraikan (dekomposisi) suatu bentuk bangun datar/pola gambar menjadi beberapa bagian kepingan tangram dengan benar 3. Peserta didik dapat menyelesaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan bentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan diskusi kelompok dan permainan tangram
C. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
1. Peserta didik mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk bangun datar yang terdapat pada kepingan tangram. 2. Peserta didik mampu menyusun 7 kepingan tangram menjadi bentuk visual konkrit (seperti bentuk rumah, pohon, atau hewan) berdasarkan pola tanpa garis pembatas. 3. Peserta didik mampu memecahkan masalah teka-teki bentuk bangun datar dalam kehidupan sehari-hari melalui turnamen kelompok.
D. PEMAHAMAN BERMAKNA
1. Peserta didik mampu memahami bahwa bangun datar memiliki berbagai jenis dan bentuk yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. 2. Peserta didik mampu memahami bahwa setiap bangun datar memiliki ciri-ciri atau sifat yang berbeda. 3. Peserta didik mampu memahami bahwa bangun datar dapat disusun dan diuraikan menjadi berbagai bentuk menggunakan kepingan Tangram.
E. PERTANYAAN PEMANTIK
- Anak-anak, jika Ibu menggabungkan dua buah bangun datar segitiga, kira-kira bisa membentuk bangun datar baru apa, ya?" - Jika kalian melihat gambar atap rumah, ada bangun datar apa saja yang tersembunyi di dalamnya jika kita bongkar?"
F. ASESMEN
- Asesmen <i>as learning</i>: Refleksi diri, penilaian sikap (tanggung jawab, toleransi, dan disiplin), serta penilaian keterampilan menyusun bangun datar menggunakan Tangram. - Asesmen <i>for learning</i>: Pertanyaan, dan diskusi bersama kelompok mengenai jenis dan ciri-ciri bangun datar serta proses penyusunan Tangram. - Asesmen <i>of learning</i>: LKPD, dan menjawab soal
G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran Teams Games Tournament

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan 10 menit	Kegiatan awal dan orientasi 1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam dan menyapa peserta didik serta mengondisikan kelas agar siap untuk belajar 2. Guru mengawali belajar dengan berdo'a Bersama (Dimensi profil Pancasila) 3. Guru menanyakan kabar peserta didik 4. Guru melakukan absensi kepada peserta didik. 5. Guru mengaitkan materi sifat bangun datar (dari Siklus 1) dengan materi hari ini. • Guru menunjukkan dua buah penggaris segitiga berukuran sama, lalu menggabungkannya di depan kelas. • Guru bertanya: "Anak-anak, lihat! Dua segitiga ini kalau Ibu gabungkan, sekarang berubah jadi bentuk bangun datar apa?" (Siswa menjawab: Persegi/Persegi Panjang). 6. Guru mengajukan pertanyaan: "Apakah kalian masih ingat bagaimana cara menyusun Tangram pada pembelajaran sebelumnya?" 7. Guru menyampaikan bahwa hari ini peserta didik akan kembali menggunakan Tangram untuk membuat bentuk gambar 8. Guru menjelaskan bahwa pada kegiatan kali ini gambar tidak memiliki garis pembatas, sehingga peserta didik harus menentukan sendiri letak keping Tangram. 9. Guru menyampaikan manfaat belajar hari ini (melatih kreativitas dan pemecahan masalah) serta membacakan tujuan pembelajaran hari ini.
Kegiatan Inti 50 menit	Penyajian Materi (Presentation) 1. Guru mengenalkan media Tangram yang terdiri dari 7 kepingan bangun datar (5 segitiga dengan berbagai ukuran, 1 persegi, dan 1 jajar genjang). 2. Guru mendemonstrasikan komposisi (menyusun beberapa kepingan menjadi satu bentuk baru) dan dekomposisi (membongkar kembali bentuk tersebut menjadi kepingan semula). 3. Guru menampilkan sebuah siluet gambar konkret di papan tulis (contoh: gambar rumah tanpa garis pembatas antar kepingan). 4. Guru memberikan tantangan awal: "Kunci utama permainan hari ini adalah seluruh 7 keping tangram harus terpakai, posisi tidak boleh saling menumpuk, dan kalian harus berdiskusi menentukan strategi letak kepingan tanpa bantuan garis pemandu!. Kelompok (Teams) 1. Peserta didik berkumpul dengan kelompok heterogen yang sudah dibentuk (berisi siswa berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah).

	2. Guru membagikan satu set Media Tangram Fisik (bisa dari kertas tebal/kardus warna-wari) dan kepada masing-masing tim 3. Setiap kelompok diminta mencoba memecahkan teka-teki visual terlebih dahulu: menyusun kepingan tangram agar bisa membentuk bayangan rumah dan pohon sesuai ruang yang disediakan 4. Guru berkeliling memberikan bimbingan kepada kelompok yang masih bingung menentukan letak kepingan besar dan kecil. Permainan (Game) 1. Guru mengumumkan bahwa sesi latihan kelompok selesai dan turnamen teka-teki tangram dimulai. 2. Guru menyiapkan Kartu Tantangan di meja depan (misal: kartu bergambar hewan, dan lain lain). 3. Secara bergantian, perwakilan dari setiap kelompok maju ke depan untuk mengambil satu kartu tantangan secara acak. Turnament (Tournament) 1. Di meja kelompok masing-masing, seluruh anggota tim bekerja sama beradu cepat menyusun 7 keping tangram mereka agar persis menyerupai bentuk pada Kartu Tantangan yang mereka dapatkan. 2. Di meja kelompok masing-masing, seluruh anggota tim bekerja sama beradu cepat menyusun 7 keping tangram mereka agar persis menyerupai bentuk pada Kartu Tantangan yang mereka dapatkan. 3. Jika sebuah kelompok berhasil menyelesaikan susunannya, mereka wajib berteriak "TANGRAM SELESAI!" 4. Guru langsung mendatangi meja kelompok tersebut untuk memeriksa ketepatan susunan kepingannya. Jika benar, kelompok mendapatkan poin di papan skor. 5. Permainan diulang sebanyak 2-3 putaran dengan variasi kartu tantangan yang tingkat kesulitannya semakin meningkat. Penghargaan (Team Recognition) 1. Guru bersama peserta didik menghitung total poin di papan skor turnamen. 2. Guru memberikan penghargaan berupa predikat ("Tim Super", "Tim Hebat", atau "Tim Kreatif") beserta hadiah/reward kecil (seperti bintang prestasi atau alat tulis) kepada kelompok dengan poin tertinggi, terkompak, atau penyusunan paling rapi. 3. Guru memberikan motivasi dan apresiasi kepada seluruh kelompok atas kerja samanya yang luar biasa.
Kegiatan Penutup	1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dilaksanakan pada hari tersebut. 2. Guru bertanya kepada peserta didik dan memandu refleksi • Apa yang telah anak-anak pelajari pada hari ini? • Bagaimana perasaan anak-anak pelajaran hari ini? 3. Guru memberikan tes individu 4. Guru meminta peserta didik berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan salam.

F. Asesmen Penilaian				
1. Penilaian Pengetahuan				
a. Rubrik penilaian				
Muatan		Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk instrumen
Matematika		Menjawab soal esay	Soal Evaluasi	Menjawab soal esay
Rubrik Penilaian Sikap				
Aspek	SB4	B3	C2	K1
Tanggung Jawab	Siswa selalu melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus di lakukan	Siswa sering melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus di lakukan	Siswa terkadang melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus di lakukan	Siswa tidak melaksanakan tugas dan kewajiban yang harus di lakukan
Toleransi	Siswa sangat mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa mulai mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.	Siswa belum mampu bekerja sama dalam diskusi Bersama yang memiliki keragaman latar belakang.
Disiplin	Siswa selesai membuat laporan diskusi sebelum waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi tepat di waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi setelah 1 sampai 3 menit dari waktu pengumpulan	Siswa selesai membuat laporan diskusi setelah < 3 menit dari waktu pengumpulan

Instrumen Penilaian Sikap														
N O	Tanggung jawab				Toleransi				Disiplin					
	sb	B	C	k	sb	B	C	k	sb	B	C	k	kett	
1														
2														
3														
4														
5														
6														
7														
8														
9														
10														

2. Instrumen Keterampilan

a. Rubrik Penilaian Keterampilan

Baik Sekali 4	Baik 3	Cukup 2	Peru Bimbingan 1
Menyusun bangun datar menggunakan	Menyusun bangun datar dengan benar,	Menyusun bangun datar dengan	Belum mampu menyusun bangun

seluruh kepingan tangram dengan benar tanpa kesalahan..	tetapi terdapat 1 kesalahan kecil	beberapa kesalahan sehingga bentuk kurang tepat.	datar menggunakan tangram meskipun telah dibimbing.
Menggunakan seluruh kepingan tangram sesuai bentuk dan posisi yang benar	Sebagian besar kepingan digunakan dengan benar.	Beberapa kepingan tidak sesuai dengan bentuk yang diminta.	Banyak kepingan tidak digunakan atau digunakan secara tidak tepat.
Hasil susunan sangat rapi, sesuai contoh, dan mudah dikenali.	Hasil susunan cukup rapi dengan sedikit ketidaktepatan.	Hasil susunan kurang rapi sehingga bentuk kurang jelas.	Hasil susunan tidak rapi dan bentuk tidak dapat dikenali.
Menyelesaikan tugas secara mandiri tanpa bantuan.	Menyelesaikan tugas dengan sedikit bantuan.	Menyelesaikan tugas dengan banyak bantuan.	Tidak mampu menyelesaikan tugas meskipun telah dibimbing.

b. Instrumen Penilaian Keterampilan

NO	Ketrampilan	Skor			
1	Kesesuaian dengan prinsip	1	2	3	4
2	Kreativitas				
3	Hasil diskusi				
4	Presentasi hasil diskusi				
Jumlah Skor					
Nilai Perolehan					
Pendoman penskoran = Jumlah Keterampilan x Skor					

F. Pengayaan dan Remedial

1. Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target diberikan kegiatan remedial untuk membantu memperbaiki hasil belajar pada materi bangun datar. Guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual serta memberikan tugas tambahan sesuai dengan kesulitan yang dialami peserta didik.

- Meminta peserta didik untuk mengulang kembali materi tentang bangun datar, seperti mengenal, mengidentifikasi, dan membedakan berbagai bentuk bangun datar, kemudian mendiskusikannya bersama guru.
- Membantu peserta didik memahami kembali materi bangun datar melalui penggunaan media Tangram. Peserta didik diberikan tugas tambahan untuk menyusun keping-keping Tangram menjadi berbagai bentuk bangun datar dan mengidentifikasi bentuk yang dihasilkan.

2. Kegiatan Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai hasil belajar dan memiliki kemampuan lebih baik diberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang untuk memperkuat penguasaan materi bangun datar. Kegiatan pengayaan dilakukan melalui tugas tambahan menggunakan media Tangram, seperti menyusun berbagai bentuk bangun datar berdasarkan pola atau gambar yang diberikan, kemudian menjelaskan bentuk bangun datar yang telah disusun.

Refleksi Untuk Guru

1. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
2. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?
3. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Refleksi Untuk Peserta Didik

1. Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?
2. Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?
3. Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?
4. Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?
5. Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian lakukan untuk memahami materi ini?

G. Asesmen/Penilaian

- Asesmen Formatif
- Rubrik Penilaian

1. Bentuk Penilaian

- a. Penilaian sikap : Observasi selama proses pembelajaran
- b. Penilaian pengetahuan : Tes tulis
- c. Penilaian keterampilan : Observasi keterampilan

2. Instrument Penilaian

- a. Penilaian sikap : Rubrik penilaian sikap (terlampir)
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis berupa soal tes (post tes)
- c. Penilaian keterampilan : Lembar observasi (terlampir)

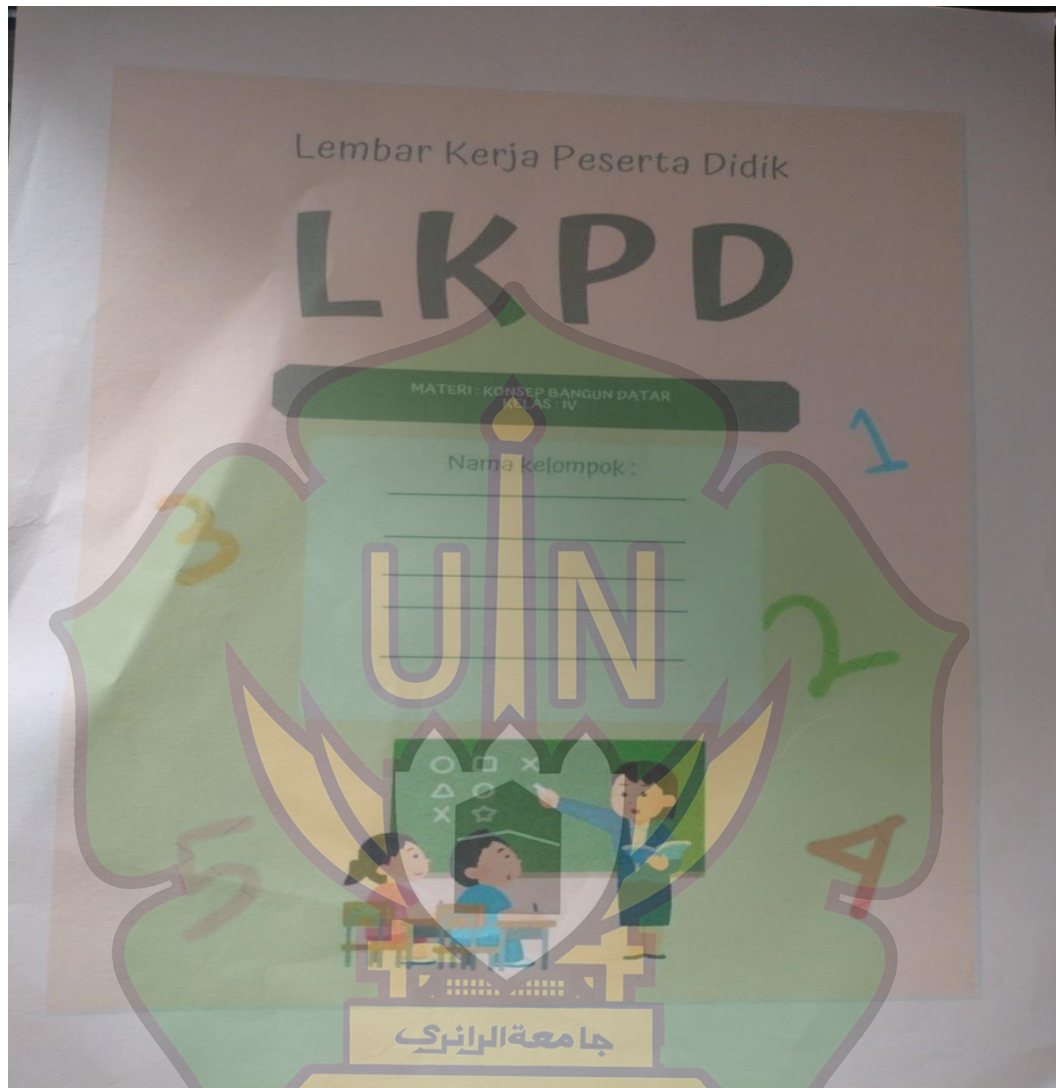
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bular Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV Vol 1, Penulis Tim Gakko Toshio, Penyadur: Zetra Hainul Putra, ISBN: 978-602-244-540-1
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV-Volume 2, Penulis: Tim Gakko Toshio, Penyadur: Zetra Hainul Putra, ISBN: 978-602-244-542-5

J. Daftar Pustaka

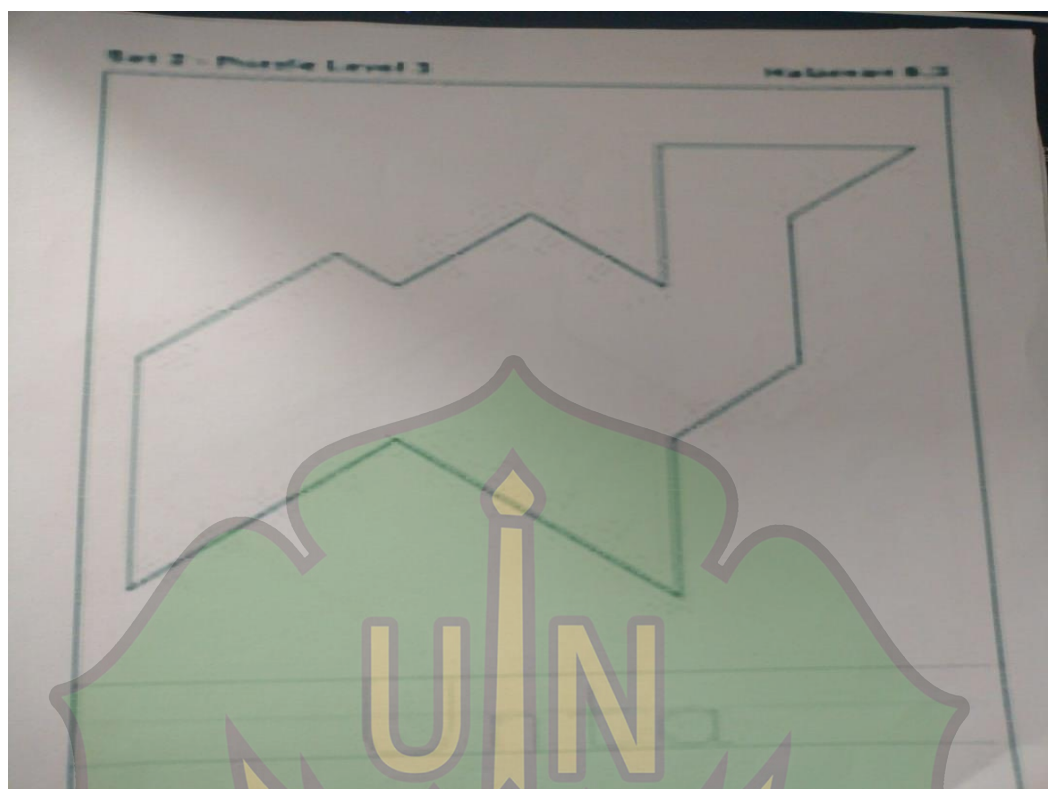
DAFTAR PUSTAKA

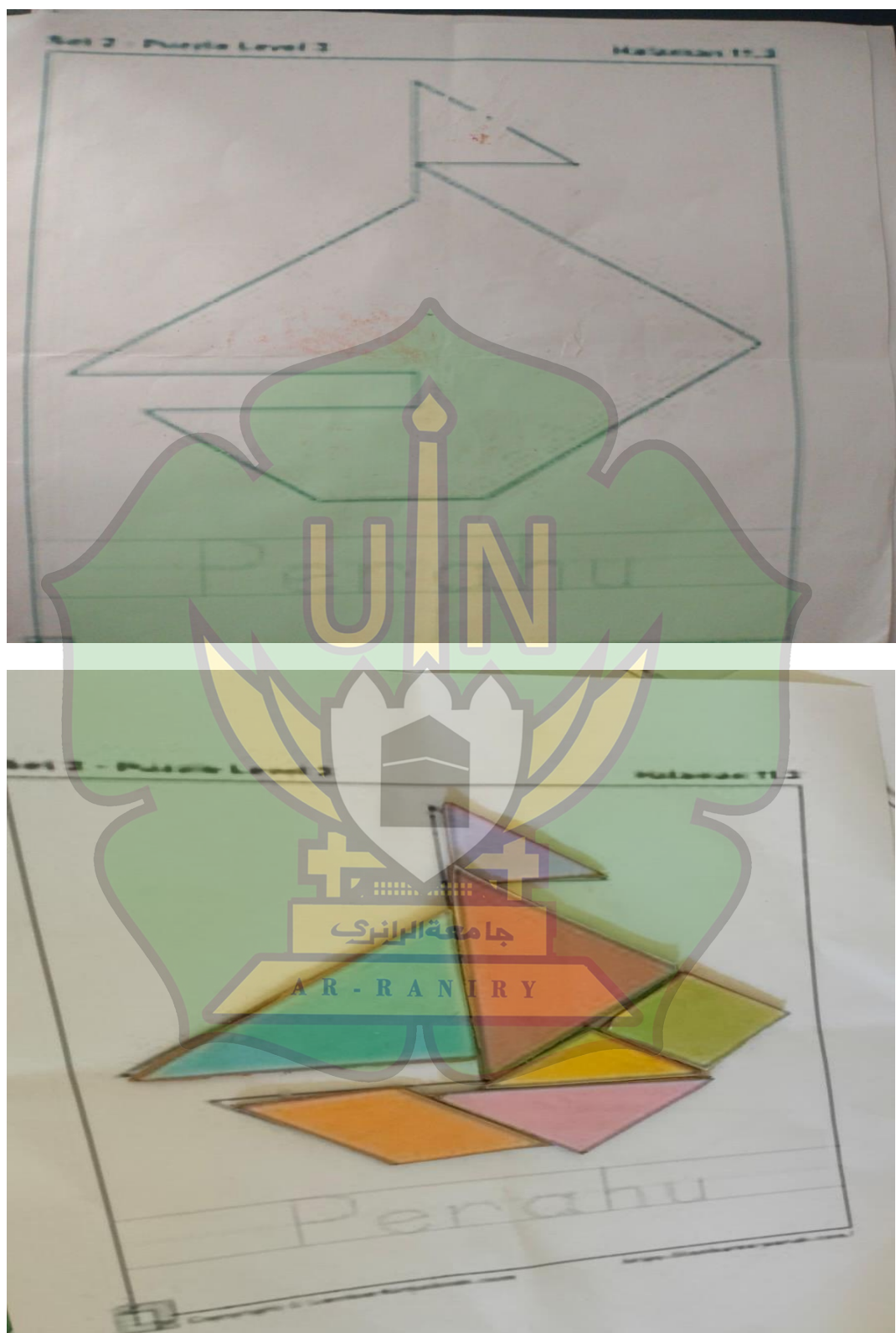
- Tim Gakko Toshio, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-540-1, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Buku Panduan Guru Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Vol 2*
- Tim Gakko Toshio, Penyadur : Zetra Hainul Putra, ISBN : 978-602-244-542-5, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, *Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV – Volume 2*
- Kurnia Zunita. 3 November 2020. Sifat-Sifat Bangun Datar Kelas 3 SD Tema 4 Subtema 1 Matematika

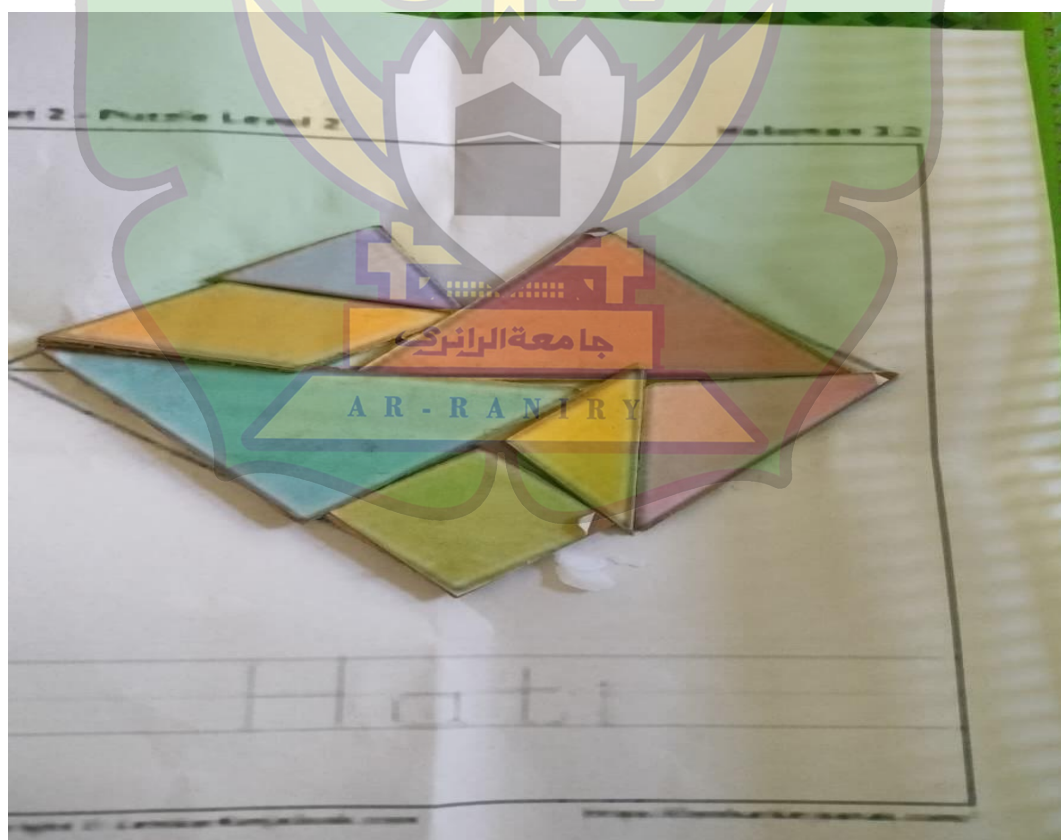
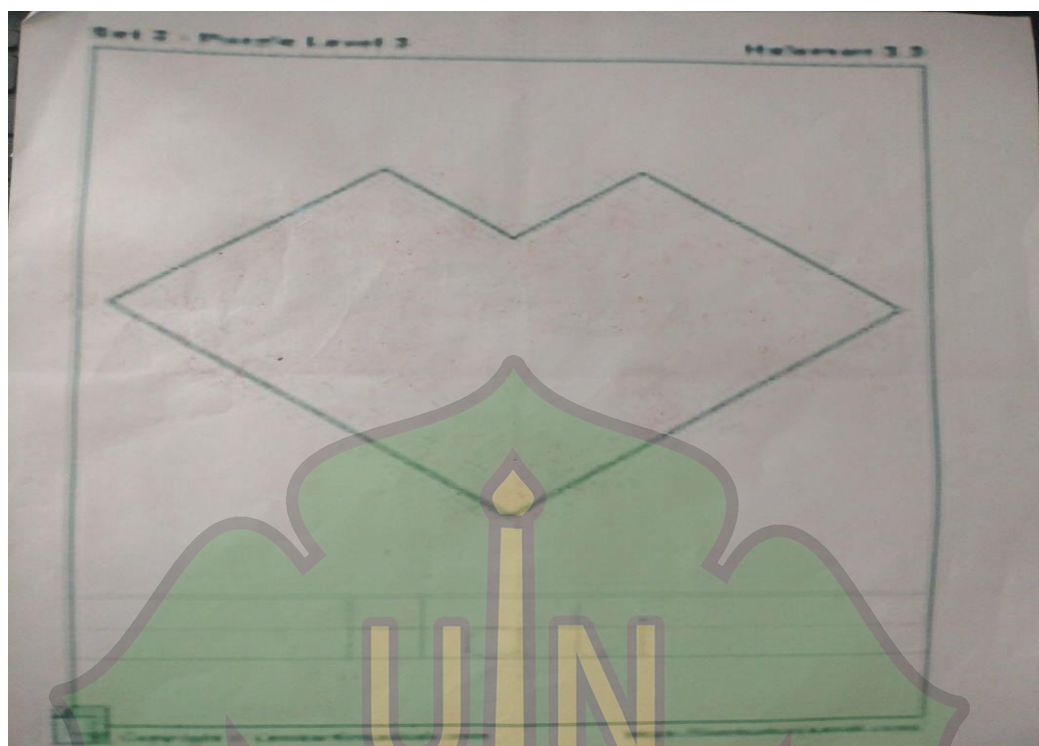
Lampiran 18: LKPD Siklus 2



SISWA MENGURAIKAN BANGUN DATAR MENGGUNAKAN
TUJUH KEPINGAN TANGRAM BERDASARAN POLA TANPA GARIS PEMBATAS
BANGUN DATAR







Lampiran 19: Dokumentasi Kertas Karton Media Tangram



Lampiran 20: Dokumentasi Penelitian



GURU MEMBUKA PEMBELAJARAN



GURU MENJELASKAN MATERI DENGAN BANTUAN MEDIA TANGRAM



SISWA MENGAMBIL GAMBAR DI MEJA GURU UNTUK DIBAWA KEKELOMPOK
MASING MASING



GURU MENGKORDINIR SETIAP KELOMPOK