

**EFEKTIVITAS MEDIA TANGRAM PADA PEMBELAJARAN
KONSEP BANGUN DATAR SEDERHANA MENINGKATKAN
KREATIFITAS BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA KELAS II SDN 01 KEPAHANG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)

Dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

RAJU ANGGARA

NIM: 20591144

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH

IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2024

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

di-

Curup

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“EFEKTIVITAS MEDIA TANGRAM PADA PEMBELAJARAN KONSEP BANGUN DATAR SEDERHANA MENINGKATKAN KREATIFITAS BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SDN 01 KEPAHANG”**, sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Syaiful Bahri, M.Pd
NIP. 196410111992031002

Pembimbing II



Jenny Fransiska, M.Pd.I
NIP. 198806302020122004

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Raju Anggara

NIM :20591144

Fakultas :Tarbiyah

Prodi :Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi :Efektivitas Media tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Curup, Juli 2024

Raju Anggara
NIM. 20591144



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO, 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 2041 /In.34/F.TAR/I/PP.00.9/12/2024

Nama : Raju Anggara
NIM : 20591144
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Efektivitas Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

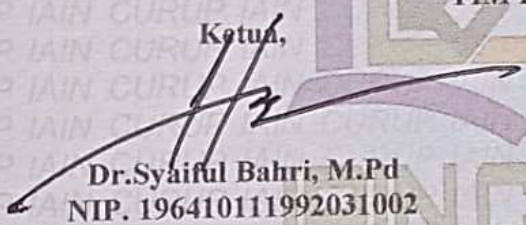
Hari/Tanggal : Senin, 25 November 2024
Pukul : 08.00 s/d 09.30 WIB
Tempat : Ruang 4 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

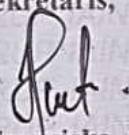
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

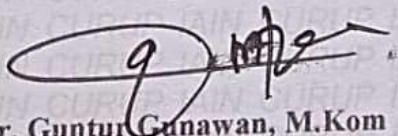
Sekretaris,

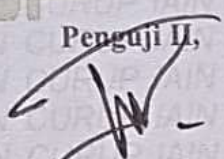

Dr. Syaiful Bahri, M.Pd
NIP. 196410111992031002


Jenny Fransiska, M.Pd
NIP. 198806302020122004

Penguji I,


Penguji II,


Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007


H.M Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

Mengetahui,
Dekan




Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis ucapkan puji serta syukur kepada Allah SWT karena segala nikmat, rahmat dan hidayah nya yang senantiasa tercurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul Efektivitas Media tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi tugas dan syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Institut Agama Islam Negeri Curup. terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, mulai dari tahap pelaksanaan hingga penyusunan akhir. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Dr. Muhammad Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

4. Agus Riyan Oktori, M.Pd. I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
5. Siti Zulaiha, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Dr. Syaiful Bahri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I.
7. Jenny Fransiska, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
9. Pangku Iman S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah di SDN 01 Kepahiang dan Rafianto, S.Pd selaku wali kelas II A dan Nurlaili S.Pd.SD selaku wali kelas II B yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Pustakawan yang sudah membimbing dan membantu dalam memberikan literature dan referensi yang relevan dan akurat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik guna untuk penyempurnaannya. Demikian karya ini saya tulis dan semoga bermanfaat.

Curup, 06 Desember 2024

Penulis,

Raju Anggara
NIM. 20591144

MOTTO

**Pendidikan Bukan Tentang Mengenai Mengisi Wadah Yang Kosong, Tapi
Pendidikan Merupakan Proses Untuk Menyalakan Api Pikiran**

(B.Yeats)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang telah berkenan membantu saya dalam penyusunan skripsi hingga selesai, diantaranya kepada:

1. Terimakasih untuk cinta pertamaku, Ibu Etti Andriani yang telah memberikan banyak pengorbanan, mendidik saya, memberikan semangat dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Terimakasih untuk abah/bapak yang telah mendidik dan memberikan doa kepada saya.
3. Untuk temanku (Nabilah Ranki Khozanah) terimakasih atas segala hal yang kamu lakukan selama ini baik itu waktu, motivasi, semangat dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Terima kasih untuk kakak dan adik ku (Ani Andrikawati, Ari Gunawan, Regan dan Gopal) yang selalu memberikan semangat dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk keluarga besar dari pihak kedua orang tua terima kasih telah banyak membantu baik dari segala segi apapun, memberikan semangat dan doa serta dukungan yang luar biasa.
6. Terima kasih untuk kedua dosen pembimbing Bapak Dr. Syaiful Bahri, M.Pd dan Ibu Jenny Fransiska, M.Pd.I yang telah banyak membantu dan membimbing saya hingga skripsi ini selesai.

ABSTRAK

RAJU ANGGARA, NIM. 20591144 **Pengaruh Penggunaan Media Tangram Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Kelas II Di SDN 01 Kepahiang**, Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilakukan kepada siswa kelas II SD Negeri 01 Kepahiang, penelitian ini bertujuan untuk ; a) Apakah Terdapat Perbedaan Tingkat Kreatifitas Yang Signifikan Dalam Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Antara Siswa Yang Menggunakan Media Tangram Dalam Pembelajaran Dan Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Tangram; b) Apakah penggunaan media tangram dalam pembelajaran konsep bangun datar sederhana efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas II di SDN 01 Kepahiang.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi-eksperimen* model *nonequivalent control group*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang dikelompokkan menjadi dua, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui angket, observasi, dan dokumentasi, sedangkan analisis data melibatkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; a). Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2.809 lebih besar dari nilai T_{tabel} 1.686. Dengan kata lain Terdapat perbedaan signifikan *post-kuesioner* siswa terhadap kreatifitas belajar menggunakan media pembelajaran Tangram pada mata pelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri 01 Kepahiang, artinya, hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak; b) Hasil perhitungan uji *N-gain score* menggunakan SPSS 25.0 menunjukkan bahwa rata-rata skor *N-gain* untuk kelas IIA di SDN 01 Kepahiang adalah 0,5666. Berdasarkan kategori pembagian *N-gain score*, hasil ini termasuk dalam kategori sedang. Sedangkan untuk efektivitas *N-gain score*, diperoleh persentase 56,6625 atau 56,6%, yang tergolong dalam kategori cukup efektif.

Kata Kunci : Media Tangram, Kreatifitas Belajar, Matematika

DAFTAR ISI

Hal : Pengajuan Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	12
C. Batasan Masalah	12
D. Rumusan Masalah.....	13
E. Tujuan Penelitian	13
F. Manfaat Penelitian	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
B. Penelitian yang Relevan.....	35
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Penelitian.....	41
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	45

C.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	45
D.	Variabel Penelitian.....	45
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	46
F.	Uji Coba Instrumen	51
G.	Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		61
A.	Latar Belakang Objek Penelitian	61
B.	Hasil Penelitian.....	65
C.	Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP.....		81
A.	Kesimpulan	81
B.	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan penelitian	44
Tabel 3. 2 Kisi-kisi angket respon siswa Pre-kuesioner	48
Tabel 3. 3 Kisi-kisi angket respon siswa Post-kuesioner	49
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Dokumentasi	51
Tabel 3. 5 Uji Validitas Instrumen Pre-Kuesioner.....	53
Tabel 3. 6 Uji Validitas Instrumen Post-Kuesioner	54
Tabel 3. 7 Uji Reliabilitas Instrumen pre-kuesioner	56
Tabel 3. 8 Uji Reliabilitas Instrumen post-kuesioner	56
Tabel 3. 9 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	56
Tabel 4. 1 Data Guru SDN 01 Kepahiang.....	63
Tabel 4. 2 Data siswa SDN 01 Kepahiang.....	64
Tabel 4. 3 Data sarana SDN 01 Kepahiang.....	64
Tabel 4. 4 Data prasarana SDN 01 KepahiangData Prasarana	65
Tabel 4. 5 Rata-rata Nilai angket Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika.....	67
Tabel 4. 6 Hasil Data Pre-kuesioner Siswa Kelas II A Mata Pelajaran Matematika.....	67
Tabel 4. 7 Hasil Data Pre-kuesioner Siswa Kelas II B	68
Tabel 4. 8 Statistik Deskriptif Data Pre-kuesioner Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika.....	69
Tabel 4. 9 Daftar Hasil Data Post-kuesioner Kelas II A	70
Tabel 4. 10 Daftar Hasil Data Post-kuesioner Kelas II B	70
Tabel 4. 11 Statistik Deskriptif Data Post-kuesioner Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika	71
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas	72
Tabel 4. 13 Hasil Uji Homogenitas.....	73
Tabel 4. 14 Hasil Uji Hipotesis	74
Tabel 4. 15 Kategori Pembagian N-Gain Score.....	75
Tabel 4. 16 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Score.....	76
Tabel 4. 17 Hasil SPSS N-Gain Score	76
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Penelitian Eektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Tangram.....	77
Tabel 4. 19 Perbandingan Nilai Rata-Rata Post-kuesioner kelas II A dan II B ...	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Media Tangram	20
Gambar 2. 2 Contoh Bentuk Dari Media Tangram.....	21
Gambar 2. 3 Bangun datar segitiga	23
Gambar 2. 4 Bangun datar Persegi.....	23
Gambar 2. 5 Bangun datar Persegi Panjang.....	24
Gambar 2. 6 Bangun datar Trapesium	24
Gambar 2. 7 Bangun datar Jajar Genjang	25
Gambar 2. 8 Bangun datar Belah Ketupat	26
Gambar 2. 9 Bangun datar Layang-layang	26
Gambar 2. 10 Bangun datar Lingkaran	27

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir	40
---------------------------------	----

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan	88
Lampiran 2 Izin Penelitian	89
Lampiran 3 SK Penelitian	90
Lampiran 4 Dokumen Perangkat Ajar	92
Lampiran 5 Hasil Penelitian.....	100
Lampiran 6 Instrumen Penelitian	112
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia untuk mencapai cita-cita ataupun untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Pembelajaran adalah bagian dari pendidikan yang berfungsi untuk membangun manusia menjadi cerdas, etika yang baik, dan mempunyai ilmu yang bermanfaat. Ada banyak cara yang dapat kita lakukan untuk mendapatkan ilmu diantaranya yaitu dengan pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal ini seperti Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi. Sedangkan pendidikan nonformal itu diantaranya mengikuti kursus dan organisasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu suatu kegiatan yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik kepada peserta didik sesuai dengan aturan yang sudah ada.¹ Sedangkan untuk pembelajaran sendiri lebih memfokuskan interaksi guru dengan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dalam belajar.

Proses pendidikan melibatkan dua konsep yang saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, yaitu belajar dan pembelajaran. Kedua istilah ini merujuk pada bentuk interaksi antara guru dan siswa yang esensial dalam kegiatan edukatif. Aktivitas belajar mengajar yang dilaksanakan bertujuan

¹ Ma'ani, *'Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.'* Skripsi. (Jurusan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, 2020), 1

untuk mencapai sasaran yang telah ditentukan sebelum proses pengajaran dimulai.

Belajar adalah proses mengumpulkan pengetahuan yang dipengaruhi oleh situasi belajar. Maksud dari situasi ini adalah tempat ataupun lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Peserta didik dituntut untuk aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.

Pembelajaran merupakan proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui keterlibatan dengan informasi, lingkungan, serta pengalaman yang mereka hadapi. Proses ini melibatkan transformasi dalam sikap atau pemahaman yang diperoleh melalui aktivitas pikiran dan tubuh. Pembelajaran tidak hanya berlangsung di dalam kelas, tetapi juga melalui pengalaman sehari-hari dan interaksi sosial.

Bukan hanya peserta didik saja yang harus memahami materi pembelajaran, tapi pendidik harus mengerti apa yang dibutuhkan saat belajar. Pembelajaran menjadi bagian dari kesadaran seseorang untuk dapat mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Karena itu pembelajaran mempunyai peran penting bagi mengembangkan aktivitas mental atau psikis peserta didik. Jadi itulah hal yang perlu diingat oleh pendidik, ialah mendorong untuk peserta didik saat proses belajar berlangsung supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.²

² Utami, Reny Dwi. Dkk, 'Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa Smp Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan', Jurnal Widyabastra, Volume 03, Nomor 1,(Jun 2015), 33-34,.

Dalam perspektif mengajar yang sering dilakukan oleh guru hanya sebatas menyampaikan ilmu pengetahuan saja dalam proses pembelajaran, hal itu dianggap sudah tidak lagi relevan dengan kondisi dan situasi sekarang dimana pada setiap tahun terjadi berbagai perubahan baik kurikulum, teknologi, materi ajar, bahkan pada pembelajaran khususnya abad ke-21 ini pembelajaran banyak mengalami ledakan ilmu pengetahuan yang sangat banyak, bila guru hanya menggunakan metode mengajar menggunakan metode abad ke-19 maka proses pembelajaran akan menjadi tantangan besar untuk tumbuh dan mencapai kemajuan.

Oleh karena itu guru sebagai pengajar harus mengikuti kemajuan zaman dan menyesuaikan konsep mengajar sesuai zamannya, sebagai guru harus memperhatikan kemampuan dan kondisi kognitif siswa dalam pemberian materi ajar serta menilai sejauh mana siswa dapat memahami materi pelajaran dengan menggunakan pendekatan-pendekatan pembelajaran terbaru, karena ledakan ilmu pengetahuan yang banyak menyebabkan tidak semua siswa mampu menguasai setiap materi dalam pembelajaran karena pada dasarnya siswa sedang berada di fase perkembangan yang perlu di bimbing dengan perlahan sesuai kemampuannya.

Menurut Fathurrohman, terdapat tiga alasan utama mengapa pengetahuan ilmiah sering dianggap tidak sesuai atau kurang penting dalam konteks keadaan saat ini. Pertama, peserta didik tidak bisa dipandang sebagai versi mini dari orang dewasa; mereka adalah individu yang sedang dalam proses perkembangan. Kedua, dengan pesatnya perkembangan ilmu

pengetahuan, tidak mungkin bagi seseorang untuk menguasai semua cabang ilmu yang ada. Terakhir, penemuan baru, khususnya di bidang psikologi, telah membawa perubahan dalam pemahaman tentang perilaku manusia, mengubah cara kita memandang konsep perubahan perilaku.³

Saat ini, matematika adalah salah satu disiplin ilmu dasar yang memiliki dampak besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat betapa krusialnya peran matematika, mata pelajaran ini diajarkan mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak hingga Sekolah Menengah Atas. Namun, hingga kini banyak orang merasa matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipahami dan dimengerti, sehingga banyak yang cenderung menjauhinya. Padahal, Matematika merupakan disiplin ilmu fundamental yang memegang peranan krusial dalam kegiatan sehari-hari. Dalam berbagai bidang seperti perdagangan, pembangunan, dan teknologi, serta dalam melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, penguasaan ilmu matematika sering kali menjadi prasyarat penting.

Menurut Santoso, banyak siswa melihat pelajaran matematika sebagai materi yang kompleks dan sulit dipahami. Pandangan ini tidak hanya dimiliki oleh siswa, tetapi juga sering dimiliki oleh masyarakat umum. Ketika masyarakat mendengar kata matematika, mereka sering kali menilai tingkat kesulitannya setara dengan ilmu kedokteran.⁴

³ Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Edisi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2015), 13-14

⁴ Santoso, Erik. 'Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar.' *Jurnal Cakrawala Pendas* 3.1 (2017). 16-29.,

Hudjono berpendapat bahwa proses pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan secara bertahap dan sistematis, dengan memperhatikan pengalaman belajar yang telah diperoleh oleh peserta didik sebelumnya.⁵

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu yang didasarkan pada deduksi dan memiliki struktur yang jelas, yang dapat memperkuat kemampuan kita dalam menyelesaikan berbagai masalah yang kita hadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Marti, meskipun matematika sering dianggap sulit, penting bagi setiap orang untuk mempelajarinya karena ia merupakan alat yang efektif untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Matematika bukan hanya sekadar rangkaian rumus yang tampak abstrak, tetapi lebih dari itu, ia mencerminkan fenomena alami. Rumus-rumus dalam matematika bisa dipecahkan melalui pemikiran yang sederhana, sehingga fokus utama bukan pada hafalan, melainkan pada pemahaman konsep-konsep dasar.⁶

Berdasarkan pendapat Marti, dapat disimpulkan bahwa walaupun matematika dianggap sulit oleh beberapa orang namun matematika adalah disiplin ilmu yang esensial untuk dipahami, karena peranannya yang penting dalam mendukung berbagai aspek kehidupan sehari-hari, selain itu matematika bukanlah suatu pelajaran yang terdapat rumus-rumus saja akan tetapi matematika merupakan suatu fenomena yang terjadi dalam kehidupan di mana rumus-rumus tersebut dapat diselesaikan dengan pemikiran yang

⁵ Rostina Sundaya. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. (Bandung : Alfabeta .2014).Hlm. 29.,

⁶ Marti. *Media Pembelajaran Matematika* (Bandung: Alfabeta.2013). Hlm.62,

mudah, tanpa perlu menghafal, cukup dengan memahami konsep dasarnya saja.

Dalam konteks pembelajaran matematika, kreatifitas merupakan salah satu kunci untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan selain itu juga kreatifitas dapat mendorong berkembang nya tingkat kecerdasan siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

Handoko menyebutkan bahwa matematika berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir yang terstruktur, logis, kreatif, serta mendisiplinkan diri dan bekerja sama secara efektif dalam era modern dan penuh persaingan.⁷

Kemampuan berpikir kreatif memainkan peran krusial dalam menyelesaikan masalah matematika. Ini melibatkan proses merumuskan, menafsirkan, dan menyelesaikan tantangan. Faktor yang memengaruhi kreativitas dalam berpikir bisa bersifat internal, seperti dorongan dan motivasi pribadi, serta eksternal, yang mencakup lingkungan belajar siswa. Di antara berbagai mata pelajaran, matematika adalah salah satu yang paling menuntut siswa untuk berpikir secara kreatif.

Berdasarkan pembahasan dan permasalahan yang telah diuraikan, media tangram muncul sebagai salah satu alternatif efektif dalam meningkatkan kreativitas serta mendorong keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk pemahaman konsep matematika secara

⁷ Handoko, Hendri. '*Pembentukan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model SAVI Berbasis Discovery Strategy Di Laboratorium Teezania*', Prosiding Seminar Nasional Matematika VII UNNES, (26 Oktober 2013), 287-291,

mendalam, dibutuhkan unsur kekonkretan, mengingat banyak konsep matematika yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan benda-benda nyata sebagai media sangat penting untuk merealisasikan konsep-konsep tersebut, sehingga materi ajar dapat lebih mudah dipahami dan dicerna.

Arsyad menyatakan bahwa media merupakan elemen penting dalam proses pendidikan yang mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara umum dan tujuan pembelajaran di sekolah secara khusus. Media berperan sebagai alat informasi dan membantu siswa dalam mendapatkan berbagai pengalaman belajar.⁸

Pemanfaatan media Tangram dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa kelas II untuk menjadi lebih aktif dan kreatif dalam pelajaran Matematika, terutama pada materi bangun datar sederhana. Tangram terdiri dari sebuah bujur sangkar yang dibagi menjadi tujuh potongan berbentuk geometri, yang dapat digabungkan menjadi berbagai bentuk. Dengan cara ini, siswa dapat lebih memahami bagaimana potongan-potongan tangram dapat membentuk berbagai struktur, sehingga mempermudah penjelasan mengenai sifat-sifat bangun datar.

Penggunaan media tangram sangat sesuai untuk materi geometri dua dimensi dasar. Menyusun tangram tidak memerlukan keterampilan khusus; yang diperlukan adalah kesabaran dan ketelitian dalam menyusun setiap bagian. Setiap siswa memiliki imajinasi yang unik, sehingga bentuk tangram yang dihasilkan dapat bervariasi antara satu siswa dengan yang lainnya.

⁸ Arsyad, Azhar, '*Media Pembelajaran*'. Jakarta: Rajawali Pers, (2014),

Dengan menggunakan media tangram, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, ketelitian, dan etika kerja. Media tangram juga berpotensi meningkatkan motivasi dan minat siswa, terutama pada siswa kelas II, yang berada dalam fase pertumbuhan dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pelajaran matematika.

Abdurrahman berpendapat bahwa geometri adalah cabang penting dalam matematika yang harus dipelajari. Hal ini dikarenakan geometri memainkan peran sentral dalam matematika dan aplikasinya sangat luas dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Berdasarkan pandangan yang diungkapkan oleh Abdurrahman, dapat disimpulkan bahwa ilmu geometri dalam bagian penting yang tidak dapat di pisahkan dalam pembelajaran matematika dan mempunyai peranan dalam kehidupan sehari-hari.

Fitriyani mengungkapkan bahwa media tangram memiliki manfaat dalam merangsang kreativitas, imajinasi, serta melatih konsentrasi dan kesabaran. Namun, ada beberapa kekurangan, seperti kebutuhan akan ketelitian dan kehati-hatian dari guru dalam pembuatannya, serta keterbatasan media tangram yang hanya menampilkan sejumlah bentuk bangun datar.¹⁰

Menggunakan media tangram dalam pelajaran matematika, terutama untuk kelas II, dapat membantu para pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan juga memudahkan siswa dalam

⁹ Simbolon, et All, *Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa*, Jurnal Of Basic Education Studies, Vol.2, No.1, (2019), Hal. 101,

¹⁰ Puji Indiati, et All, 'Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar', Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA, (Agustus 2021), Hal. 293,

memahami mengenai konsep-konsep bangun datar dalam pembelajaran matematika, maka media tangram mempunyai peran penting dalam pembelajaran matematika karna memberikan dampak yang menguntungkan bagi siswa sehingga mereka lebih menikmati proses belajar matematika karna biasanya kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran matematika. Dengan diterapkannya media tangram ini maka pembelajaran matematika akan menjadi lebih relevan, dimana biasanya pembelajaran yang awalnya lebih monoton karna biasanya hanya dijelaskan menggunakan media papan tulis dan materi saja kini dengan penggunaan media tangram ini dapat

Dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak pada siswa kelas II ini banyak hal yang harus diberikan sebagai bekal bagi siswa untuk menuju tingkatan selanjutnya, hal inilah yang menjadi alasan mengapa peningkatan kreatifitas siswa perlu dilakukan karena pada tahap ini, perkembangan kognitif anak semakin pesat dengan adanya imajinasi yang melimpah. Penggunaan media tangram dapat berfungsi sebagai sarana efektif untuk menyalurkan dan mengarahkan kreativitas anak sehingga tingkat kreatifitas siswa dapat berkembang dan meningkat. Apabila tingkat kreatifitas anak dalam berpikir meningkat maka dapat memberikan stimulus yang baik bagi perkembangan kognitif anak dalam berimajinasi dan berpikir sehingga nanti siswa lebih tertarik dan menyukai pelajaran matematika.

Guru di tingkat SD perlu memperhatikan perkembangan peserta didik saat merancang proses pembelajaran. Hal ini bertujuan agar suasana kelas

tetap kondusif dan peserta didik merasa termotivasi selama kegiatan belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada wali kelas 2 A SDN 01 Kepahiang yaitu Bapak Rafianto.S,Pd mengungkapkan bahwa ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika pada tingkat dasar masih sangat minim. Hal ini berpotensi menimbulkan masalah, karena bisa berdampak negatif pada kreativitas dan motivasi belajar siswa di masa depan, hal ini diperkuat berdasarkan, (1) sikap rasa ingin tahu yang kurang dari siswa dalam mengikuti kegiatan belajar seperti malas bertanya dan acuh terhadap pelajaran, (2) kurangnya daya imajinasi siswa selama kegiatan belajar dikelas seperti lama berpikir dan sulit berandai-andai, (3) kurangnya motivasi dalam mengikuti pelajaran seperti lebih mudah pasrah dan tidak mau berusaha, (4) tidak berani mengambil resiko seperti takut salah menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru setiap melakukan kegiatan pembelajaran dikelas, (5) kurangnya sifat menghargai seperti suka mengejek teman dan mengeolok-olok teman yang salah jika menjawab soal atau pertanyaan dari guru.¹¹

Mata pelajaran matematika di SD Negeri 01 Kepahiang pada kelas II ini lebih dominan diajarkan dengan metode ceramah dan menulis saja yang mana dalam penyampaian materi tidak diiringi dengan sebuah media sebagai perantara yang dapat merangsang rasa ingin tahu anak.

¹¹ Wawancara Dengan Rafianto.S.Pd , Wali Kelas 2 SDN 01 Kepahiang, di ruang Guru pada tanggal 28 Oktober 2023

Latar belakang peneliti memilih SD Negeri 01 Kepahiang, khususnya di kelas II, didasarkan pada alasan yang telah diuraikan sebelumnya. Peneliti berupaya meningkatkan metode pengajaran guru agar proses belajar menjadi lebih efektif. Salah satu langkah yang diambil adalah memanfaatkan media pembelajaran untuk mempermudah pemahaman siswa dan menumbuhkan minat mereka dalam belajar matematika, dengan harapan dapat mendorong peningkatan kreativitas siswa.

Untuk penelitian ini, media Tangram yang akan digunakan adalah sebuah permainan yang dirancang khusus untuk membantu dalam pengembangan kemampuan berpikir, memahami konsep pecahan, dan menjelajahi berbagai ide geometris. Tangram terdiri dari tujuh potongan datar yang meliputi dua segitiga besar, satu segitiga sedang, dua segitiga kecil, satu bentuk persegi, dan satu jajaran genjang. Tujuan dari teka-teki ini adalah untuk membentuk bentuk tertentu seperti menyusun puzzle membentuk persegi, rumah tangram, hewan tangram dan burung tangram menggunakan kertas origami dan media tangram sehingga dapat memikat minat siswa agar lebih terlibat dan aktif selama proses pembelajaran di kelas.

Dengan adanya media ini peneliti berharap ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa belajar siswa, kreatifitas yang akan tingkatkan dalam penelitian ini ialah kreatifitas siswa dalam menyalurkan imajinasi dan berpikir melalui media tangram dengan memahami bagian-bagian media tangram dalam menyusun ,membentuk dan meyatukan bagian-bagian

tangram. Supaya nantinya siswa dapat lebih aktif, kreatif serta inovatif dalam belajar dikelas dan menyukai mata pelajaran matematika.

Mengacu pada penjelasan sebelumnya, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul: Efektivitas Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan mengenai latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, identifikasi masalah yang akan menjadi fokus penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak interaktif
2. Kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran guru dalam menyampaikan materi Matematika.
3. Rendahnya kreatifitas belajar siswa kelas II.

C. Batasan Masalah

Dengan mempertimbangkan materi yang ada, cakupan permasalahan yang luas, serta keterbatasan kemampuan peneliti, penelitian ini memfokuskan diri pada kreativitas belajar siswa kelas II dalam pelajaran matematika, khususnya dalam aspek afektif.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah Terdapat Perbedaan Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Antara Siswa Yang Menggunakan Media Tangram Dalam Pembelajaran Dan Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Tangram?
2. Apakah penggunaan media tangram dalam pembelajaran konsep bangun datar sederhana efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas II di SDN 01 Kepahiang ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui Apakah Terdapat Perbedaan Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Antara Siswa Yang Menggunakan Media Tangram Dalam Pembelajaran Dan Siswa Yang Tidak Menggunakan Media Tangram.
2. Untuk mengetahui apakah penggunaan media tangram dalam pembelajaran konsep bangun datar sederhana efektif dalam meningkatkan kreatifitas belajar siswa kelas II di SDN 01 Kepahiang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai opsi tambahan untuk mendorong peningkatan kreativitas siswa dalam mempelajari konsep geometri dasar (bangun datar) dalam mata pelajaran Matematika.
- b. Sebagai bahan kajian lanjutan dan sumber acuan untuk penelitian di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penggunaan media Tantagram bisa memberikan kontribusi signifikan dalam memperbaiki kreativitas belajar siswa dengan menyediakan media pembelajaran yang efektif dan sesuai.

b. Guru

Memberikan pemahaman kepada guru mengenai pemanfaatan media Tangram sebagai sebuah inovasi yang dapat merangsang peningkatan kreativitas dalam proses pembelajaran siswa.

c. Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih mudah konsep bangun datar sederhana (Geometri), serta meningkatkan sikap kreativitas belajar siswa melalui penggunaan media Tantagram.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Efektivitas

Menurut Rohmawati, efektivitas pembelajaran dapat diukur dari sejauh mana interaksi yang terjadi antara siswa dengan siswa lainnya serta antara siswa dan guru dalam konteks pendidikan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian efektivitas ini bisa dilihat dari keterlibatan siswa selama proses belajar, respons mereka terhadap materi yang diajarkan, serta pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien, diperlukan adanya interaksi yang saling mendukung antara siswa dan guru. Selain itu, penting juga untuk menyesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, fasilitas, dan media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung proses tersebut.¹²

Menurut Beni, efektivitas menunjukkan sejauh mana hasil yang dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan, atau bisa diartikan sebagai ukuran seberapa baik performa hasil, kebijakan, dan prosedur dalam suatu organisasi. Efektivitas berhubungan erat dengan sejauh mana keberhasilan tercapai dalam operasi sektor publik. Sebuah kegiatan dianggap efektif jika mampu memberikan dampak yang signifikan

¹² Rohmawati, 'Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini', 9(1), (2017), 15 - 32.,

terhadap kapasitas penyediaan layanan masyarakat sesuai dengan target yang telah ditentukan.

Menurut Mardiasmo, efektivitas mengukur sejauh mana sebuah organisasi berhasil mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Jika sebuah organisasi berhasil mencapai tujuannya, itu menunjukkan bahwa organisasi tersebut beroperasi secara efektif. Indikator efektivitas menggambarkan sejauh mana hasil dan dampak dari keluaran program berperan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh program tersebut. Semakin besar kontribusi hasil kerja terhadap pencapaian tujuan yang telah ditetapkan, semakin efektif pula proses kerja di dalam unit organisasi tersebut.¹³

Dari beberapa teori di atas bisa penulis tarik kesimpulan bahwa efektifitas ialah merupakan hasil capaian dari suatu tujuan yang dimana pada proses nya terdapat hubungan timbal balik dan struktur dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dimana pada proses pembelajaran efektifitas menjadi indikator penting untuk mengukur keefektifan dan efisiensi suatu konsep dalam pembelajaran guna mengetahui respon dan pemahaman siswa selama kegiatan pembelajaran.

¹³ Mardiasmo, *Akuntansi Sektor Publik*. (Edisi IV. : Yogyakarta.: Andi, 2017),

2. Media Tangram

a. Media

1) Pengertian Media

Menurut Rohana, media pembelajaran merujuk pada berbagai perangkat dan sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Lebih rinci, kata media merujuk pada alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pihak pengirim kepada pihak penerima.¹⁴

Arsyad menjelaskan bahwa media pembelajaran merujuk pada sarana yang menyampaikan pesan atau informasi dengan tujuan untuk instruksi atau pengajaran.¹⁵

Kustandi dan Darmawan mengemukakan bahwa media berperan sebagai faktor atau sarana yang berkontribusi dalam proses mediasi antara dua pihak dan membantu menyelesaikan konflik di antara mereka. Istilah mediator media merujuk pada peran atau fungsinya dalam mengelola interaksi yang efisien antara siswa dan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.¹⁶

Dari beberapa pengertian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa media merupakan suatu penghubung dalam kegiatan

¹⁴ Jabir, I. T, Rohana, R. & Pada, A, 'The Effect of Use Powtoo Learning Media To Students Learning Motivation on 3rd Grade on Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athira 1 Makassar', *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), (2021),

¹⁵ Arsyad, A, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 4,

¹⁶ Kustandi, C Dan Darmawan, D, 'Pengembangan Media Pembelajaran', Jakarta: Kencana, (2020),

pembelajaran dimana dapat membantu guru mejabarkan materi pembelajaran secara konkrit kepada siswa sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat lebih efektif serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam kegiatan belajar.

2) Manfaat Media Belajar

Suryani dkk. menguraikan manfaat penggunaan media pembelajaran bagi siswa sebagai berikut:

1. Meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap proses pembelajaran.
2. Mendorong siswa untuk aktif belajar baik di dalam kelas maupun secara mandiri.
3. Membantu siswa memahami materi pelajaran dengan cara yang terstruktur menggunakan berbagai media.
4. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, sehingga siswa dapat lebih konsentrasi dalam pembelajaran.
5. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk memilih media pembelajaran yang paling sesuai dengan preferensi mereka melalui berbagai pilihan media yang tersedia.¹⁷

b. Pengertian Tangram

Menurut Mufti, Tangram merupakan salah satu alat yang efektif dalam pembelajaran geometri. Permainan asal China ini adalah sebuah

¹⁷ Suryani, N, Dkk 'Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya', (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 14,

teka-teki yang terdiri dari tujuh potongan bangun datar, yaitu lima segitiga, satu kotak, dan satu trapesium. Ketujuh potongan itu dapat dirakit dan dipasang dalam berbagai bentuk, seperti gambar kucing, ikan, rumah, dan sebagainya.¹⁸

Dari beberapa pengertian tangram diatas, penulis menyimpulkan bahwa Tangram merupakan sebuah permainan yang berasal dari China dan sejak dulu sudah ada dan dimainkan hingga sekarang, pada dunia pendidikan khususnya sekolah dasar (SD) Tangram dapat memberikan peran positif dalam perkembangan belajar siswa karena dengan penggunaan tangram siswa akan lebih aktif dalam menyusun, membentuk dan memahami mengenai bentuk-bentuk bangun datar karena dalam tangram terdapat 7 bagian bentuk bangun datar seperti 5 bentuk segitiga, 1 persegi dan 1 jajar genjang.

c. Peran Media Tangram

Media memainkan peran yang krusial dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Salah satunya permainan tangram membantu siswa untuk mengenal bentuk-bentuk bidang datar sambil melatih kemampuan imajinasi mereka merangkai bentuk bangun datar.¹⁹ Media Tangram memiliki peran penting dalam memfasilitasi kreativitas dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ini dapat

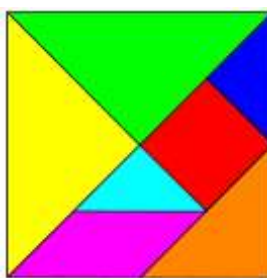
¹⁸ Mufti, Dkk, 'Tangram Sebagai Media Pembelajaran'. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Vol 5 No.2, (Juni 2020),

¹⁹ Meisa Dwi Anjarsari, ' Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Sekolah Dasar ' Jurnal Pendidikan, 1:2, (Surabaya, 2013), 0-216,

mengukur sejauh mana keberhasilan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan, terutama dalam memahami konsep geometri datar.

Dengan menggunakan media Tangram, peran guru dalam menyampaikan informasi mengenai berbagai bentuk dalam bangun datar menjadi lebih efektif. Media ini memudahkan siswa untuk memahami konsep bangun datar dan juga dapat meningkatkan motivasi serta fokus siswa berkat adanya elemen gambar yang menarik dan menyusun puzzle menggunakan media bentuk bangun datar yaitu tantagram. Peran Tantagram ini juga dapat membuat siswa mempunyai daya imajinasi terhadap bentuk-bentuk dalam bangun datar yang mana akan mereka susun seperti sebuah puzzle sehingga media ini memainkan peran yang signifikan dalam merangsang dan memperkaya kreativitas belajar siswa.

Berikut ini adalah bagian-bagian media tangram:

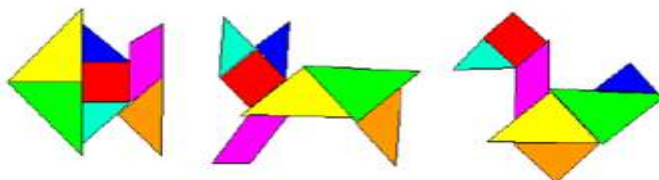


Gambar 2. 1
Media Tangram

d. Cara penggunaan media tangram

Cara bermain dengan media tangram adalah dengan menyusun potongan-potongan tangram sehingga membentuk suatu objek, di mana setiap potongan harus saling terhubung tanpa ada yang

bertumpuk. Alternatif yang lebih sederhana adalah membiarkan anak-anak membuat desain atau pola mereka sendiri. Artinya, tujuh potongan bentuk geometris dapat dipasang secara acak untuk membentuk berbagai objek, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks, seperti bentuk hewan, rumah, kapal, atau bahkan manusia.



Gambar 2. 2
Contoh Bentuk Dari Media Tangram

e. kelebihan dan kekurangan media tangram

Penerapan media Tangram ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Adapun kelebihan Tangram tersebut adalah:

- 1) Menumbuhkan ketertarikan terhadap berbagai jenis bentuk geometris.
- 2) Dapat mengidentifikasi berbagai macam bentuk.
- 3) Menyelami pemikiran visual, spasial, dan analitis.
- 4) Penggunaan terminologi yang tepat untuk bentuk-bentuk geometris.

Sedangkan kekurangan Tangram yakni:

- 1) Media ini terbatas penggunaannya hanya pada satu topik geometri saja.
- 2) Proses pembuatan media ini memerlukan kesabaran dan ketelitian agar hasilnya berkualitas.
- 3) Para pengajar diharapkan dapat berinovasi dalam menciptakan Media Tangram agar lebih menarik.

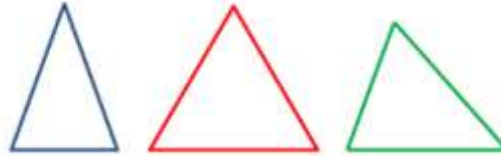
3. Bangun datar sederhana

Bangun datar adalah gambar dengan dimensi dua, yang terdiri dari panjang dan lebar, dan dibatasi oleh garis-garis baik yang lurus maupun melengkung. Bangun datar juga bisa menjadi representasi dari objek atau konsep nyata dalam kehidupan sehari-hari, dan seringkali berkaitan dengan simbol. Simbol ini bisa digambarkan atau ditulis dengan cara yang sederhana, namun memiliki arti yang mendalam dan luas.²⁰

Dalam pelajaran matematika di sekolah dasar, siswa mempelajari berbagai jenis bangun datar, termasuk segitiga, segiempat, dan lingkaran. Untuk siswa kelas II, materi tentang bangun datar sederhana meliputi pengelompokan berdasarkan jumlah sisi. Sisi adalah garis yang membatasi bagian luar dan dalam dari sebuah bangun datar. Bangun datar yang akan dipelajari mencakup:

²⁰ Rohman, Karlimah, Mulyadiprana, 'Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tentang Materi Unsur Dan Sifat Bangun Datar Sederhana', Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 4, No 2, (2017),

- a) Segitiga : Segitiga adalah bentuk dua dimensi yang terdiri dari tiga sisi dan tiga sudut. Bentuk ini dibentuk oleh tiga garis yang saling berinterseksi.



Gambar 2. 3
Bangun datar segitiga

- Bangun datar segitiga adalah bentuk datar dengan tiga sisi. Contoh benda-benda yang memiliki bentuk segitiga di permukaannya meliputi penggaris segitiga, tumpeng, piramida, topi ulang tahun, dan berbagai objek lainnya.
- b) Segi empat : Segiempat adalah bentuk dua dimensi yang terdiri dari empat sudut dan empat sisi. Ada beberapa tipe segiempat, antara lain:

1. Persegi



Gambar 2. 4
Bangun datar Persegi

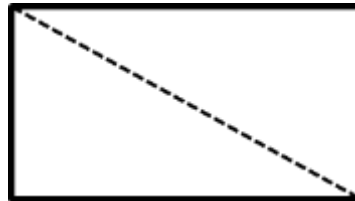
Sifat-sifat bangun datar persegi meliputi :

- a. Memiliki empat sisi dengan panjang yang identik.
- b. Semua sisi memiliki panjang yang sama.
- c. Memiliki empat simetri lipat dan simetri putar.
- d. Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan

secara tegak lurus.

- e. Semua sudutnya berbentuk sudut siku-siku, masing-masing 90 derajat.

2. Persegi Panjang

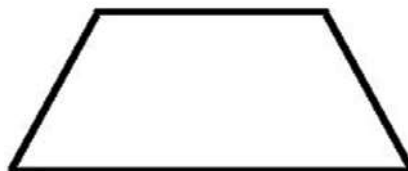


Gambar 2. 5
Bangun datar Persegi Panjang

Sifat - sifat bangun datar persegi panjang meliputi:

- a. Memiliki empat sisi dengan panjang yang sama pada sisi-sisi yang saling berhadapan.
- b. Semua sudutnya adalah 90 derajat.
- c. Memiliki dua jenis simetri lipat.
- d. Memiliki dua jenis simetri rotasi.

3. Trapesium



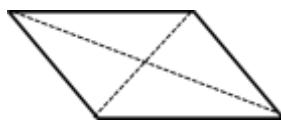
Gambar 2. 6
Bangun datar Trapesium

Sifat-sifat bangun datar Trapesium meliputi :

- a. Memiliki sepasang sisi yang saling sejajar.

- b. Memiliki dua pasang sudut dengan besar yang sama (untuk trapesium sama kaki) atau memiliki sepasang sudut yang masing-masing membentuk sudut siku-siku (untuk trapesium siku-siku).
- c. Jumlah sudut yang berada di sebelah garis-garis sejajar adalah 180 derajat.

4. Jajar Genjang

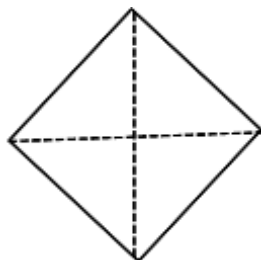


Gambar 2. 7
Bangun datar Jajar Genjang

Sifat – sifat bangun datar Jajar genjang yakni :

- a. Memiliki empat sisi dan empat sudut.
- b. Sudut-sudut yang berlawanan memiliki ukuran yang sama.
- c. Sisi-sisi yang berlawanan memiliki panjang yang identik.
- d. Kedua diagonal membagi satu sama lain menjadi dua bagian yang sama panjang.
- e. Memiliki simetri rotasi, tetapi tidak memiliki simetri refleksi.

5. Belah Ketupat

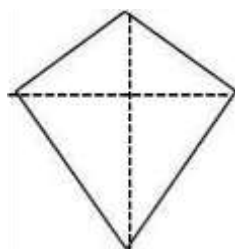


Gambar 2. 8
Bangun datar Belah Ketupat

Sifat – sifat bangun datar belah ketupat yakni :

- a. Memiliki empat sisi dan empat sudut.
- b. Setiap sisi memiliki panjang yang sama.
- c. Terdapat dua pasang sudut yang berhadapan dengan ukuran yang identik.
- d. Diagonal-diagonalnya saling bersilangan pada sudut 90 derajat.
- e. Memiliki dua jenis simetri rotasi dan dua jenis simetri refleksi.

6. Layang-layang

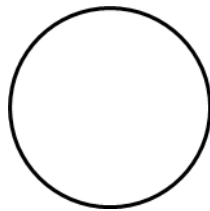


Gambar 2. 9
Bangun datar Layang-layang

Sifat – sifat bangun datar Layang-layang yakni:

- a. Memiliki empat sisi dan empat sudut yang terletak pada titik-titik tertentu.
- b. Memiliki sepasang sudut dengan besar yang identik.
- c. Memiliki dua pasang sisi yang memiliki panjang yang seragam.
- d. Memiliki satu simetri lipat dan satu simetri rotasi.

7. Lingkaran



Gambar 2. 10
Bangun datar Lingkaran

Sifat – sifat bangun datar Lingkaran yakni:

- a. Hanya terdiri dari satu permukaan.
- b. Tidak memiliki sudut sama sekali.
- c. Memiliki simetri lipat dan rotasi yang tidak terbatas.

4. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Menurut Suryana, kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan ide-ide inovatif atau menyatukan berbagai unsur yang ada menjadi sesuatu yang baru, relevan, dan bernilai.²¹

Kreativitas, menurut Campbell, dapat diartikan sebagai:

- 1) Kemampuan untuk merespons, merespon, dan menyediakan solusi terhadap setiap tantangan yang ada.
- 2) Kemampuan untuk berpartisipasi dalam proses penemuan demi kemaslahatan bersama.
- 3) Kecerdasan, gaya berpikir, dan karakter atau motivasi;
- 4) Kemampuan untuk menciptakan atau menghasilkan sesuatu yang baru. Oleh karena itu, kreativitas ini didasari oleh: fleksibilitas, kelancaran, keterampilan, dan kecerdasan.²²

Menurut Isminiar dan Hazizah, Kreativitas merupakan kapasitas seseorang untuk mengembangkan atau memproduksi ide-ide dan konsep-konsep baru dalam upaya memecahkan masalah yang dihadapi. Lebih lanjut, sesuatu yang baru tersebut bisa berupa objek, ide, gagasan, model, strategi, dan lain sebagainya, yang memiliki nilai atau manfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.²³

²¹ Suryana, D, 'Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak', (2016),

²² Campbell, David, *Mengembangkan Kreativitas Diterjemahkan Oleh A.M. Mangunhardjana*, (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2017),

²³ Ismaniar, & Hazizah, N, *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage*, (2018),

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, bisa disimpulkan bahwa kreativitas adalah suatu keterampilan untuk mengembangkan diri menciptakan hal-hal baru ataupun ide baru yang mana berkaitan dengan kemampuan kognitif,afektif dan psikomotorik siswa.

b. Ciri-ciri Kreatifitas

Menurut Munandar, konsep kreativitas dapat dianalisis melalui dua aspek utama dalam diri seseorang. Aspek pertama adalah ciri aptitude, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif dan proses berpikir. Aspek kedua adalah ciri nonaptitude, yang meliputi sikap dan perasaan. Kedua aspek ini saling melengkapi dan sangat penting untuk mewujudkan perilaku kreatif. Berikut ini adalah penjelasan lebih lanjut tentang ciri-ciri aptitude dan nonaptitude.

1) Ciri-Ciri Berpikir Kreatif (Aptitude)

a. Keterampilan berpikir lancar

Menghasilkan berbagai ide, pertanyaan, solusi, saran, dan pandangan untuk menyelesaikan berbagai tugas. Misalnya, sering mengajukan pertanyaan, mampu menyampaikan ide-idenya dengan lancar, dan cepat mengenali kesalahan atau kekurangan dalam suatu objek atau situasi.

b. Keterampilan berpikir luwes (fleksibel)

Mengamati suatu masalah dari berbagai perspektif memungkinkan kita menemukan berbagai alternatif atau

solusi. Misalnya, kemampuan untuk secara spontan mengubah cara berpikir, memikirkan berbagai metode penyelesaian masalah, serta selalu memiliki pandangan yang berbeda dari kebanyakan orang dalam suatu kelompok.

c. Ketrampilan berpikir orisinal

Dapat menghasilkan ide-ide segar dan inovatif serta menggabungkan hal-hal dengan cara yang tidak biasa. Misalnya, mencetuskan solusi untuk isu-isu yang jarang dipertimbangkan oleh orang lain.

d. Ketrampilan memperinci (mengelaborasi)

Kemampuan untuk menambah atau menjelaskan secara mendalam mengenai suatu objek, konsep, atau kondisi. Misalnya, melakukan pemeriksaan mendetail terhadap aspek-aspek tertentu untuk menentukan arah yang akan diambil. Keterampilan dalam menilai (evaluasi) melibatkan pengambilan keputusan terhadap situasi, bukan hanya memberikan pendapat, tetapi juga mengimplementasikannya. Contohnya adalah menganalisis isu secara kritis dengan terus-menerus bertanya Mengapa, dan merancang langkah-langkah yang akan diambil.

2) Ciri-Ciri Bersikap Kreatif (Nonaptitude)

a. Rasa ingin tahu

Selalu terdorong untuk mengeksplorasi informasi lebih mendalam dan sensitif terhadap hal-hal baru. Contohnya: selalu ingin memahami berbagai hal.

b. Bersifat imajinatif

Memiliki kemampuan untuk membayangkan kemungkinan yang belum pernah terjadi. Contohnya: menebak tindakan atau ucapan orang lain sebelum mereka melakukannya.

c. Merasa tertantang oleh kemajemukan

Termotivasi untuk menghadapi tantangan yang rumit dan menyelesaikan masalah yang sulit. Contohnya: memilih jalan yang penuh tantangan daripada yang mudah dan biasa, serta berusaha keras untuk mencapai tujuan.

d. Sifat berani mengambil resiko

Tidak merasa takut menghadapi kemungkinan kegagalan dan tegas dalam membuat keputusan. Contohnya: tidak ragu untuk memberikan jawaban pada pertanyaan meski hasilnya belum pasti.

e. Sifat menghargai

Mengungkapkan rasa hormat terhadap diri sendiri serta orang lain. Contohnya: memberi nilai dan rispek pada individu dan diri sendiri.²⁴

5. Belajar

Menurut Deni Setiawan, belajar merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dan pendidik dalam suatu lingkungan pendidikan, di mana terjadi pertukaran informasi yang berasal dari materi ajar. Pada dasarnya, ilmu sosial dalam konteks pembelajaran berkaitan dengan kehidupan manusia yang mencakup seluruh perilaku dan kebutuhan.²⁵

Rusman menjelaskan bahwa proses pembelajaran adalah faktor utama yang memiliki dampak besar dalam membentuk karakter dan perilaku individu.²⁶

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran melibatkan interaksi antara siswa sebagai elemen kunci dalam pengalaman tersebut selama kegiatan belajar yang menimbulkan terjadinya pertukaran informasi sehingga mempengaruhi perilaku individu dalam berpikir.

²⁴ U. Munandar, *Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah*, (Jakarta: Gramedia, 1999).,

²⁵ Setiawan Deni, Hajar Ibnu Dan Shabri Mulia, *Learning Media Assessment By Media Expert Validator On Social Science Learning Based On Learning Model Of Examples Non Examples To Improve Critical Thinking Ability On V Grade Students At Primary School I Jangk*,

²⁶ Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik Dan Penilaian*, (Grafindo: Jakarta, 2015),

6. Siswa

Para siswa adalah individu dengan kemampuan awal yang harus dikembangkan melalui proses pembelajaran. Proses ini mencakup perkembangan fisik dan psikologis yang berlangsung di berbagai lingkungan, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat tempat anak tersebut tinggal.²⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah siswa merujuk pada individu, terutama anak-anak, yang sedang menjalani proses pembelajaran atau bersekolah. Sementara itu, dalam Pasal 1 Ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Siswa dapat diartikan sebagai individu yang berusaha untuk memperluas kemampuannya melalui proses pendidikan yang tersedia dalam berbagai bentuk, tingkat, dan jenis yang telah ditetapkan.²⁸

Bisa disimpulkan bahwa siswa adalah individu yang sedang dalam proses pengembangan diri melalui pendidikan pada tingkat tertentu.

7. Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting dalam mendorong perkembangan pengetahuan dan teknologi. Ini berfungsi efektif sebagai sarana pendukung dalam penerapan berbagai disiplin ilmu lain serta dalam kemajuan matematika itu sendiri.

²⁷ Jahari, J., Khairuddin, H., Dan Nurjanah, H, 'Manajemen Peserta Didik', Jurnal Isema, 03(02), (2018), 170-180.,

²⁸ Junio Rezky Putra, 'Analisis Komunikasi Persuasif Badan Narkotika Nasional Kota Samarinda Dalam sosialisasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas Kota Samarinda', Ejournal Ilmu Komunikasi, Vol. 6, No. 1,(2018), 42 – 54,

Kemampuan siswa dalam memahami materi matematika sangat penting untuk mengatur logika dan membuat keputusan yang tepat, terutama dalam menghadapi persaingan yang semakin intens saat ini. Matematika bukanlah ilmu yang berdiri sendiri, melainkan ilmu yang memberikan kontribusi besar untuk bidang-bidang ilmu lainnya. Dengan demikian, matematika memiliki peran krusial dalam dunia ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang sains dan teknologi.²⁹

Menurut Karim, matematika merupakan pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar hingga perguruan tinggi. Ini menunjukkan betapa vitalnya matematika dalam sistem pendidikan saat ini. Kepentingan matematika juga tercermin dalam dampaknya terhadap disiplin ilmu lainnya, seperti geografi, fisika, dan kimia. Misalnya, dalam bidang geografi, prinsip matematika diterapkan untuk mengukur skala dan rasio saat membuat peta. Sementara itu, dalam fisika dan kimia, konsep matematika membantu dalam penamaan dan pemahaman rumus-rumus yang dipelajari.³⁰

Bisa disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses pendidikan yang dirancang oleh pendidik untuk memacu daya pikir kreatif siswa. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan membantu mereka dalam membangun pengetahuan baru, sehingga penguasaan materi matematika menjadi lebih baik. Proses

²⁹ Muhammad Daut Siagian, 'Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika', *Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 2, No. 1, (Oktober 2016), 60,

³⁰ Fatkhan Amirul Huda, *Pengertian Pembelajaran Matematika*, <https://Fatkhan.Web.Id/Pengertian-Pembelajaran-Matematika>, (17 September 2019),

ini melibatkan dua aktivitas utama yang saling terkait, yaitu belajar dan mengajar. Kedua elemen ini saling mendukung dengan harmonis selama interaksi antara guru dan siswa, antar siswa, serta hubungan siswa dengan lingkungan saat pelajaran matematika berlangsung.

B. Penelitian yang Relevan

1. Nurul Anita Fitri, dalam penelitiannya yang dilakukan pada tahun 2020 berjudul Efektivitas Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Siswa Kelas II SD Negeri Panaikang II Kota Makassar, menemukan bahwa penggunaan media tangram dalam pembelajaran konsep bangun datar sederhana memberikan dampak positif yang signifikan. Hasil belajar matematika siswa setelah penerapan media tangram menunjukkan peningkatan, dengan nilai rata-rata mencapai 85,25. Terdapat 18 siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan hanya 1 siswa yang belum mencapai KKM setelah penggunaan media tersebut, dibandingkan dengan kondisi sebelum penggunaan media tangram. Analisis inferensial juga mengindikasikan bahwa hasil belajar matematika siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 80% setelah menggunakan media tangram. Selain itu, keaktifan siswa selama pembelajaran dengan media tangram tercatat sebesar 65%, yang menunjukkan tingkat aktivitas yang memadai karena telah memenuhi kriteria minimal $\geq 60\%$. Respon siswa juga sangat positif, dengan rata-rata persentase respons positif sebesar 97,5%, yang tergolong dalam kategori sangat baik. Hasil analisis inferensial lebih lanjut menunjukkan terdapat

kemajuan signifikan dalam pemahaman konsep bangun datar sederhana setelah penerapan media tangram, dengan nilai gain ternormalisasi mencapai 0,75, yang tergolong tinggi.³¹ Kesamaan antara penelitian di atas dan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada penggunaan media tangram dalam proses pembelajaran matematika, khususnya pada topik bangun datar sederhana. Perbedaan dalam penelitian tersebut terletak pada ruang lingkup yang dituju, yaitu penelitian ini memusatkan perhatian pada upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II. Sedangkan lingkup penelitian peneliti terfokus pada peningkatan kreatifitas belajar siswa II.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Puput Ary Desi Wiranti pada tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar menunjukkan hasil yang positif. Rata-rata penilaian dari ahli desain, ahli materi, dan praktisi mencapai 92%, yang tergolong sangat valid. Media pembelajaran tangram ini juga mendapatkan skor 86,75% dalam hal daya tarik, yang masuk dalam kategori sangat menarik. Uji coba produk ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terbukti dari peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hasil uji t menunjukkan nilai thitung sebesar 2,86 dan ttabel sebesar 2,26, yang menunjukkan terdapat perbedaan mencolok

³¹ Nurul Anita Fitri, 'Efektivitas Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Siswa Kelas II Sd Negeri Panaiakang II Kota Makassar'. (Skripsi, Makasar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendi,

dalam pencapaian belajar antara siswa yang memanfaatkan media pembelajaran tangram untuk materi bangun datar dan yang tidak memakainya. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran tangram dalam materi bangun datar terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Srengat 2 Blitar.³² Persamaan antara penelitian yang dibahas di atas dengan penelitian penulis terletak pada penerapan media tangram dalam materi bangun datar. Namun, perbedaan utama terletak pada fokus penelitian tersebut: penelitian yang dibahas sebelumnya berfokus pada pengembangan media tangram berbasis metode HOTS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II, sementara penelitian penulis lebih menekankan pada efektivitas penggunaan media tangram untuk materi bangun datar sederhana guna meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas II.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Neva Sundariyawati pada tahun 2018 dengan judul Pembelajaran *Problem Solving* Berbantu Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Di SDN 01 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung menunjukkan bahwa banyak siswa kelas V di SDN 01 Way Dadi belum sepenuhnya menguasai konsep matematika, yang berakibat pada rendahnya pencapaian belajar mereka. Dari data yang diperoleh, hanya 10 siswa atau 30,30% yang mencapai nilai di atas KKM yang ditetapkan sebesar 65, sementara 23 siswa atau 69,70% belum mencapai KKM.

³² Puput Ary Desy Wiranti, '*Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar*'.(Skripsi, Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kegu,

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 2.768 lebih tinggi dibandingkan dengan ttabel sebesar 1,996. Ini menunjukkan bahwa hipotesis nol, yang mengklaim bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran *problem solving* yang didukung oleh media tangram tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, adalah benar dibandingkan dengan model *explicit instruction*, ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif diterima, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berbantu media tangram lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika dibandingkan model *explicit instruction*.³³ Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah penerapan media tangram dalam pembelajaran, namun penelitian ini berbeda karena menggunakan model pembelajaran *problem solving* dengan media tangram untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian penulis fokus pada peningkatan kreativitas belajar siswa melalui penggunaan media tangram.

4. Dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Metode Problem Solving terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Luas Bangun Datar, Arif Rahman Kurniadi menunjukkan bahwa metode *problem solving* berdampak positif terhadap kreativitas berpikir siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kreativitas berpikir siswa pada kelas eksperimen adalah 75,40, sedangkan pada kelas kontrol

³³ Neva Sundariyawati, 'Pembelajaran *Problem Solving* Berbantu Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Di SDN 01 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung'. (Skripsi, Lampung: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Kegur,

hanya 50,38, dengan nilai thitung (6,175) melebihi tabel (1,676). Ini mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari metode problem solving terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pada penelitian sebelumnya.³⁴ Persamaan antara penelitian ini dan penelitian penulis terletak pada adanya peningkatan kreativitas berpikir siswa dalam materi bangun datar. Namun, perbedaannya adalah penelitian ini tidak menggunakan media tangram, sedangkan penelitian penulis fokus pada penerapan media tangram untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

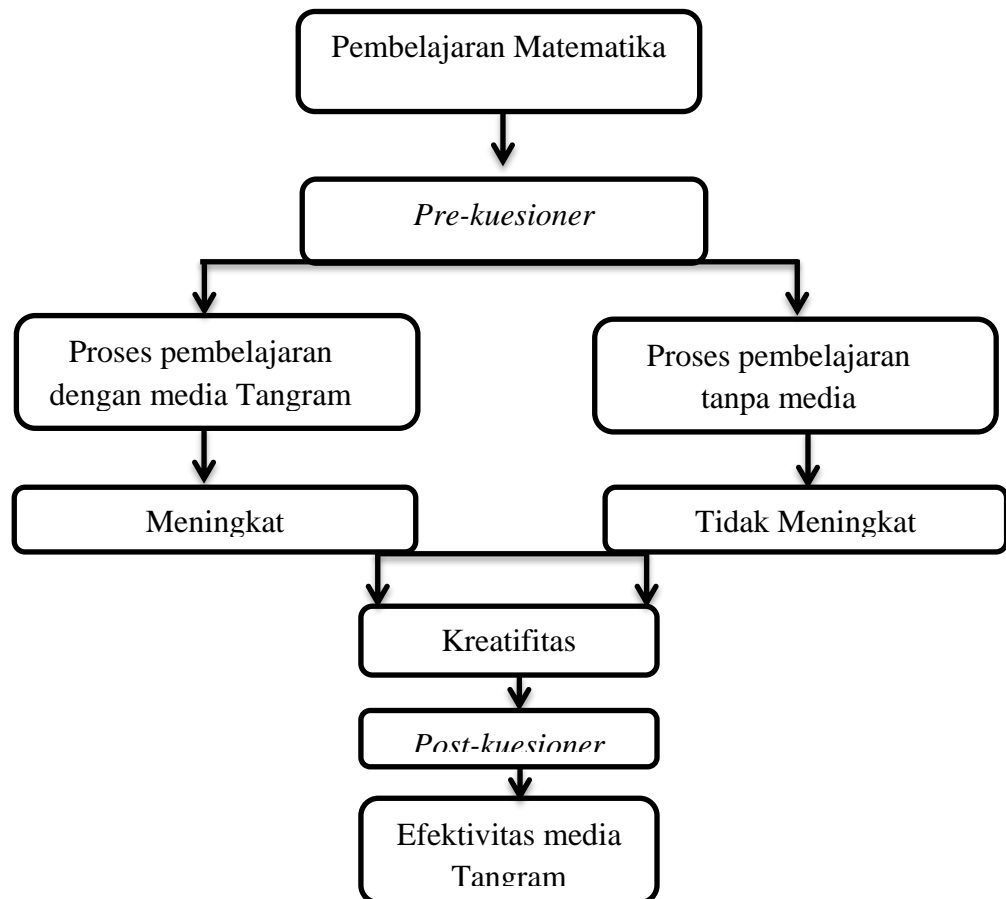
Pembelajaran dianggap berkualitas ketika prosesnya berlangsung dengan efektif, memiliki makna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan dan efektivitas kegiatan pembelajaran dapat diukur melalui pencapaian hasil belajar siswa, keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, serta tanggapan mereka terhadap materi yang diajarkan. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran dengan sebaik mungkin agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan penerapan media tangram, diharapkan siswa akan lebih terlibat, kreatif, dan percaya diri dalam proses belajar. Penggunaan kepingan tangram ini membuat siswa lebih fokus pada pelajaran dan mengalihkan

³⁴ Arif Rahman Kurniadi, *'Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Luas Bangun Datar'*, (Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas,

perhatian mereka dari objek-objek sekitar yang biasa menjadi sumber distraksi, karena mereka akan sibuk menyusun kepingan-kepingan tersebut.

Dalam konteks penelitian tentang efektivitas pemanfaatan media tangram dalam pengajaran konsep bangun datar sederhana, ditemukan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan kreativitas siswa pada pelajaran matematika di kelas II, seperti yang digambarkan berikut ini:



Bagan 2. 1
Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini, yang berlandaskan pada kerangka pemikiran yang telah dijelaskan, menyatakan bahwa penerapan media tangram dapat secara signifikan meningkatkan kreativitas belajar pada siswa kelas II di SDN 01 Kepahiang.

Berikut adalah daftar kemungkinan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) yang dapat diajukan untuk penelitian ini:

a) H_0

Tidak terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran Tangram dalam meningkatkan kreatifitas Belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang. $T_{hitung} < 0,05$ maka Hipotesis H_0 diterima dan H_a di tolak.

b) H_a

Terdapat efektivitas media Tangram dalam meningkatkan kreatifitas Belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang. $T_{hitung} > 0,05$ maka Hipotesis H_a di terima dan hipotesis H_0 di tolak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan metode kuantitatif, yang merupakan pendekatan yang memusatkan perhatian pada data empiris dalam bentuk angka atau fakta yang dapat diukur. Metode ini diterapkan untuk mempelajari populasi atau sampel spesifik, di mana informasi dikumpulkan menggunakan instrumen penelitian, kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan utama untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁵

Penelitian ini menerapkan metode *quasi-eksperimen* dengan desain kelompok kontrol yang tidak setara. Dalam studi ini, terdapat dua variabel yang diteliti: variabel independen, yaitu penggunaan media tangram dalam proses pembelajaran, dan variabel dependen, yaitu peningkatan kreativitas siswa setelah penggunaan media tangram.

Menurut Sugiyono, metode penelitian eksperimen adalah cara yang diterapkan untuk menentukan efek dari perlakuan tertentu pada variabel lain dengan mengatur kondisi secara terkontrol. Sementara itu, dalam penelitian kuasi-eksperimen, perlakuan diterapkan pada seluruh anggota kelompok yang sudah ada (*intact group*), bukan pada sampel yang diambil secara acak.³⁶

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2011), 22,

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (.Bandung: Alfabeta, 2016), 72,

Dalam studi ini, dua kelas dari total siswa kelas II terlibat, dengan kelas pertama berfungsi sebagai kelompok eksperimen dan kelas kedua sebagai kelompok kontrol, pada kelas eksperimen dilakukan penerapan belajar menggunakan media tangram dan kelas kontrol dilakukan pembelajaran tanpa penggunaan media tangram.

Langkah-langkah dalam rancangan penelitian ini mencakup beberapa tahapan. Pertama, sebelum perlakuan (treatment) diterapkan, kedua kelas akan diberikan pre-kuesioner. Selanjutnya, eksperimen dilakukan dengan memberikan perlakuan (treatment) hanya pada kelas eksperimen. Setelah perlakuan tersebut, post-kuesioner akan disebarkan kepada kedua kelas dengan jumlah dan waktu yang konsisten untuk mengevaluasi dampak perlakuan pada kedua kelompok. Rancangan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3. 1
Rancangan penelitian

Kelas	<i>Pre</i> -kuesioner	Perlakuan	<i>Post</i> -kuesioner
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁, O₃ : Nilai *pre*-kuesioner

O₂, O₄ : Nilai *post*-kuesioner

X : Perlakuan

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

SD Negeri 01 Kepahiang, yang berada di Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu, menjadi lokasi penelitian yang dilaksanakan antara tanggal 20 hingga 25 Mei 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas II di SDN 01 KEPAHIANG, Kecamatan Kepahiang dengan jumlah siswa 40 orang.

2. Sampel

Sampel Dalam penelitian ini adalah kelas II A, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*, peneliti mempertimbangkan beberapa faktor seperti jumlah siswa yang relatif sama dan Sampel yang diambil merupakan kelas yang mempunyai nilai sikap lebih rendah yaitu kelas 2A di SDN 01 KEPAHIANG, dengan jumlah 20 orang.

D. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono, variabel dalam penelitian adalah segala hal yang ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dengan tujuan mendapatkan informasi yang relevan, yang kemudian akan digunakan untuk membuat kesimpulan.³⁷ Berikut adalah variabel-variabel penelitian tersebut:

a) Variabel Bebas (*Independent*)

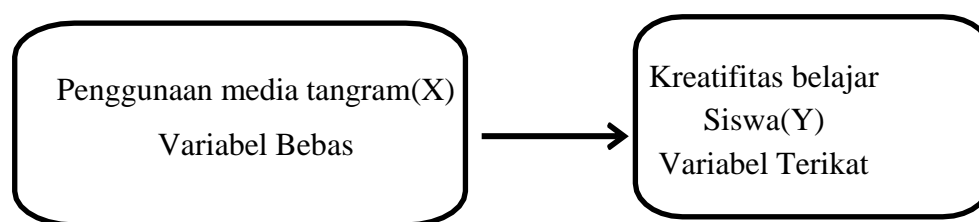
Variabel independen merupakan elemen yang mempengaruhi atau menjadi penyebab terjadinya perubahan pada variabel dependen. Dalam

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung Alfabeta, 2011), 22.

penelitian ini, variabel independennya adalah pemanfaatan media Tangram.

b) Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam konteks ini, variabel terikat yang dimaksud adalah kreativitas belajar siswa. Penelitian ini fokus pada kreativitas belajar siswa kelas II dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar (geometri).



Bagan 3.1 Variabel Bebas dan Variabel Terikat

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, dan dokumentasi.

a. Angket

Penggunaan angket untuk siswa kelas II yang akan dibimbing dengan media pembelajaran Tangram adalah salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian ini. Angket tersebut terdiri dari 20 pernyataan yang harus dijawab dengan memberikan tanda centang pada kolom sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, atau sangat tidak

setuju. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengukur sejauh mana media Tangram dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa.

b. Dokumentasi

Mencari data tentang objek atau variabel melalui catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, serta agenda dan notulen rapat dikenal sebagai dokumentasi. Metode ini memungkinkan pengumpulan informasi tentang berbagai aspek sekolah, seperti daftar siswa, nilai-nilai, serta kondisi lainnya, dan juga menyediakan data tambahan yang dapat mendukung proses penelitian.

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan meliputi ATP, Modul, dokumen-dokumen yang relevan untuk penelitian, informasi tentang peserta didik, serta dokumentasi kegiatan proses belajar mengajar di SDN 01 Kepahiang.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini mencakup semua perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam rangka menyelesaikan masalah tertentu. Proses ini dilaksanakan dua kali, yaitu pada awal dan akhir sesi pembelajaran. Angket diberikan di awal untuk menilai tingkat kreativitas belajar siswa sebelum intervensi, sedangkan tes akhir bertujuan untuk mengevaluasi tingkat kreativitas belajar siswa setelah intervensi.

Oleh karena itu, instrumen yang digunakan adalah:

a. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang tidak memerlukan adanya interaksi langsung antara peneliti dan responden. Instrumen ini, yang juga dikenal sebagai angket, terdiri dari beberapa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh peserta. Dengan kata lain, angket adalah daftar pertanyaan yang disodorkan kepada individu untuk dijawab sesuai dengan pilihan mereka. Responden dapat menentukan jawaban yang paling tepat dengan memilih dan memberi tanda centang pada pilihan yang ada.

Tabel 3. 2

Kisi-kisi angket respon siswa *Pre-kuesioner*

No	Indikator	Pernyataan	No soal
1	Rasa Ingin Tahu	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika.	1
		Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tau.	2
		Saya sangat suka belajar matematika dikelas.	3
2	Imajinatif	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.	4
		Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat.	5
		saya mudah memahami materi ajar yang diberikan oleh guru.	6
3	Merasa Tertantang Oleh	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.	7

	Kemajemukan	Saya senang jika guru memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.	8
		Saya merasa tertantang menghadapi setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru.	9
4	Berani Mengambil Resiko	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.	10
		Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru.	11
		Saya berani bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak saya mengerti	12
5	Menghargai	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok.	13
		Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.	14
		Saya suka mendengarkan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.	15

Tabel 3. 3

Kisi-kisi angket respon siswa *Post-kuesioner*

No	Indikator	Pernyataan	No soal
1	Rasa Ingin Tahu	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.	1
		Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.	2
		Saya suka bertanya kepada guru seputar materi pelajaran bangun datar.	3

2	Imajinatif	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru.	4
		Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.	5
		Dari gambar bentuk bangun datar yang di jelaskan oleh guru saya bisa menggambar nya.	6
3	Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki.	7
		Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dan tugas yang diberikan oleh guru.	8
		Belajar mengenai materi bangun datar membuat saya merasa bersemangat.	9
4	Berani Mengambil Resiko	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	10
		Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	11
		Saya tidak takut untuk memberikan ide dan pendapat saya kepada guru.	12
5	Menghargai	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	13
		Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	14
		Belajar bersama teman-teman dikelas sangat menyenangkan.	15

b. Dokumentasi

Berikut adalah dokumen-dokumen yang telah disiapkan:

Tabel 3. 4
Kisi-kisi Dokumentasi

No.	Aspek	Ada	Tidak
1	Capaian Pembelajaran	✓	
2	Alur Tujuan Pembelajaran	✓	
3	Modul Pembelajaran	✓	
4	Data Guru	✓	
5	Sejarah Sekolah	✓	
6	Visi dan Misi Sekolah	✓	
7	Foto-foto Kegiatan Pembelajaran	✓	

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum alat ukur diterapkan dalam penelitian, penting untuk melakukan uji coba terlebih dahulu guna memastikan validitas dan reliabilitasnya. Proses uji coba ini bertujuan untuk menentukan apakah alat ukur tersebut layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian.

1. Validitas Instrumen

Instrumen dianggap valid jika ia efektif dalam mengukur apa yang dimaksudkan dan dapat menggambarkan data dari variabel yang diteliti dengan akurat. Validitas berarti instrumen tersebut cocok dan tepat untuk tujuan pengukurannya. Untuk kuesioner, keabsahan konten dapat diuji dengan cara membandingkan materi instrumen dengan sikap yang berkaitan langsung dengan konsep yang diajarkan.

Dalam hal teknis, validitas isi dapat diuji dengan memanfaatkan kisi-kisi instrumen atau matriks untuk pengembangan instrumen. Kisi-kisi

ini meliputi variabel yang sedang diteliti, indikator yang digunakan sebagai ukuran, serta nomor item pertanyaan atau pernyataan yang telah dijelaskan berdasarkan indikator tersebut.

Sebelum menerapkan tes kepada kelompok eksperimen dan kontrol, peneliti melakukan uji validitas. Tujuan dari uji ini adalah untuk memastikan bahwa item atau soal dalam instrumen tes benar-benar valid untuk mengukur keterampilan peserta didik. Peneliti menggunakan validitas isi dalam proses ini, yang melibatkan penilaian isi tes sebagai alat ukur keterampilan siswa. Untuk validitas isi ini, instrumen pertanyaan dikonsultasikan dan dianalisis oleh para ahli atau validator.

Adapun rumusnya yakni:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi x dan y

n = jumlah subyek

$\sum X$ = jumlah skor item

$\sum Y$ = jumlah skor total

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor item dengan skor total

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat skor item

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

Berdasarkan informasi tersebut, kriteria berikut diterapkan untuk menentukan uji validitas :

- a. Sig.uji (α) = 5% atau 0,05
- b. Apabila $r_{Hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dianggap valid
- c. Apabila $r_{tabel} < r_{tabel}$, maka butir soal dianggap tidak valid

Berdasarkan hal tersebut, telah dilaksanakan pengujian validitas kuesioner pada 15 siswa kelas II dalam mata pelajaran Matematika di MI Muhammadiyah 10 Karang Anyar menggunakan program SPSS versi 25.0, dengan hasil sebagai berikut:

- 1) Uji validitas instrumen *pre- kuesioner*

Tabel 3. 5
Uji Validitas Instrumen Pre-Kuesioner

Nomor Soal	<i>r tabel</i>	<i>r-hitung</i>	Status Butir Soal posttest
1	0.482	0.816	Valid
2	0.482	0.690	Valid
3	0.482	0.435	Tidak Valid
4	0.482	0.485	Valid
5	0.482	0.758	Valid
6	0.482	0.345	Tidak Valid
7	0.482	0.511	Valid
8	0.482	0.497	Valid
9	0.482	0.365	Tidak Valid
10	0.482	0.639	Valid
11	0.482	0.787	Valid
12	0.482	0.237	Tidak Valid
13	0.482	0.711	Valid
14	0.482	0.732	Valid
15	0.482	0.372	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas pertanyaan *Pre-kuesioner* di atas, terdapat 15 soal yang dilakukan uji validitas menggunakan SPSS ver. 25.0 menyatakan bahwa 10 pertanyaan tersebut valid dan 5 pertanyaan tidak valid, sehingga 10 pertanyaan valid tersebut bisa digunakan dalam penelitian berikutnya. Hasil dari pengujian validitas angket bisa ditemukan pada lampiran.

2) Uji validitas instrumen *post-kuesioner*

Tabel 3. 6

Uji Validitas Instrumen Post-Kuesioner

Nomor Soal	<i>r tabel</i>	<i>r-hitung</i>	Status Butir Soal posttest
1	0.482	0.794	Valid
2	0.482	0.874	Valid
3	0.482	0.167	Tidak Valid
4	0.482	0.790	Valid
5	0.482	0.759	Valid
6	0.482	0.258	Tidak Valid
7	0.482	0.582	Valid
8	0.482	0.597	Valid
9	0.482	0.217	Tidak Valid
10	0.482	0.874	Valid
11	0.482	0.664	Valid
12	0.482	0.387	Tidak Valid
13	0.482	0.634	Valid
14	0.482	0.790	Valid
15	0.482	0.321	Tidak Valid

Dari hasil uji validitas pertanyaan *Post-Kuesioner* di atas, terdapat 15 soal yang dilakukan uji validitas menggunakan SPSS ver. 25.0 menyatakan bahwa 10 pertanyaan angket tersebut valid dan 5

pertanyaan tidak valid, sehingga 10 pertanyaan bisa digunakan dalam penelitian berikutnya. Hasil dari pengujian validitas angket bisa ditemukan pada lampiran.

2. Reliabilitas Instrumen

Sebuah alat ukur dianggap reliabel jika hasil yang diperoleh tetap konsisten ketika tes tersebut dilakukan berulang kali pada kelompok individu yang sama. Penting bagi peneliti untuk memastikan adanya uji reliabilitas, yang mengukur sejauh mana alat tersebut akurat dalam menilai apa yang dimaksud. Instrumen dikatakan reliabel jika penggunaannya secara berulang untuk mengukur objek yang sama menghasilkan data yang serupa.³⁸

Mencari nilai reliabel instrumen dapat menggunakan rumus *Cronbach Alpha*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum sb^2}{sT^2} \right]$$

keterangan :

k = jumlah soal

S_b^2 = total varian butir

S_T^2 = nilai varians total

Setelah melakukan uji coba pada butir-butir pertanyaan angket pre-kuesioner dan post-kuesioner yang telah divalidasi, langkah selanjutnya

adalah menguji reliabilitas dengan menggunakan rumus yang telah disebutkan dan aplikasi SPSS 25.0, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3.7
Uji Reliabilitas Instrumen *pre-kuesioner*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.842	10

Tabel 3.8
Uji Reliabilitas Instrumen *post-kuesioner*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.902	10

Berdasarkan tabel 3.8 dan 3.9 uji reliabilitas hasil perhitungan statistic menunjukkan bahwa *Alpha* adalah 0.842 untuk *pre kuesioner* dan 0.902 untuk *post kuesioner* dari hasil ini dapat dilihat nilai acuan pada tabel maka instrument mempunyai koefisien sangat kuat karena diatas 0.80 atau *Alpha* $0.842 > 0.60$ pada *pre kuesioner* dan $0.902 > 0.60$ pada *post kuesioner* dengan demikian hasil tersebut dikatakan sangat tinggi atau reliabel. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

Tabel 3.9
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interpretasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang/Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah mengumpulkan informasi dari sampel menggunakan instrumen yang telah dipilih, dengan tujuan untuk menjawab masalah penelitian atau menguji hipotesis yang telah diajukan melalui penyajian data.³⁹ Uji hipotesis ini bertujuan untuk membuktikan efektivitas pembelajaran dengan media tangram (variabel X) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas II dalam memahami konsep bangun datar sederhana (variabel Y). Dalam uji hipotesis ini, peneliti menerapkan metode komparatif untuk membandingkan perbedaan atau efektivitas antara pembelajaran menggunakan media tangram dan kreativitas belajar siswa.

Dibawah ini adalah langkah-langkah dalam teknik analisis data:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel data mengikuti distribusi normal atau tidak. Pengujian ini mengevaluasi seberapa baik distribusi data sesuai dengan distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji *Shapiro-Wilk* diterapkan untuk menguji kenormalan data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25. Kriteria kenormalan untuk uji ini adalah sebagai berikut:

a) Sig. uji (α) = 0.05

b) Jika nilai Sig. lebih besar dari α , maka sampel dapat dianggap berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

³⁹ Ahamad Tanzeh, *Metodeologi Penelitian Praktik*, Hal 96,

- c) Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari α , maka sampel tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi dengan varian yang seragam. Dalam penelitian ini, metode yang diterapkan untuk menguji homogenitas data adalah *Levene Test*, yang merupakan uji homogenitas varians.⁴⁰ Untuk menilai homogenitas, digunakan kriteria sebagai berikut:

- a) Tingkat signifikansi uji ditetapkan pada 0.05
- b) Jika nilai Sig. lebih besar daripada tingkat signifikansi, maka variansi antar sampel dianggap sama atau homogen
- c) Jika nilai Sig. lebih kecil daripada tingkat signifikansi, maka variansi antar sampel dianggap berbeda atau tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

- a. Uji *Independent* (Independent Sampel t-test)

Uji Independent t Test adalah sebuah uji untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara 2 sampel bebas yang tidak berhubungan. 2 sampel bebas atau kelompok bebas itu merupakan 2 kelompok data yang bebas, tidak berpasangan, dan bisa jadi berasal dari subjek yang berbeda. Jadi 2 kelompok data itu bisa berbeda mulai dari asal datanya, jumlah datanya, dan lain sebagainya.

⁴⁰ Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), Hal 24.,

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang didasarkan teori, dugaan ini merupakan masalah yang ditemukan. Digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media Tangram mempunyai pengaruh terhadap kreatifitas belajar siswa dengan uji *t sampel independent* pada SPSS 25.

Dengan kriteria:

- (a) H_0 ditolak jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang artinya tidak ada perbedaan dari penggunaan media Tangram terhadap kreatifitas belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang.
- (b) H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang artinya ada perbedaan dari penggunaan media Tangram terhadap kreatifitas belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang.

b. Uji *Nomalized Gain* (N-Gain Score)

N-Gain Score, atau *Normalized Gain*, mengukur perbedaan antara nilai pre-kuesioner dan *post-kuesioner*. Skor ini menggambarkan peningkatan kreativitas siswa setelah proses pembelajaran. Untuk memperoleh hasil perhitungan yang akurat, disarankan menggunakan SPSS, guna menghindari potensi kesalahan dalam perhitungan manual.

Peneliti melaksanakan uji hipotesis dengan memanfaatkan data yang dikumpulkan sebelum dan setelah penerapan pembelajaran menggunakan media Tangram di kelas II. Data yang diperoleh dari kuesioner siswa, yang terdiri dari skor *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner*, digunakan dalam analisis ini. Setelah perlakuan yang berbeda diterapkan pada sampel sebelum dan sesudah, data dari angket

dianalisis untuk menghitung N-gain. Besarnya N-gain kemudian dikategorikan berdasarkan tingkatannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai g lebih besar dari 0,7, maka N-gain yang diperoleh berada dalam kategori tinggi.
- 2) Jika nilai g berada di antara 0,3 dan 0,7, maka N-gain yang diperoleh tergolong dalam kategori sedang.
- 3) Jika nilai g kurang dari 0,3, maka N-gain yang diperoleh dikategorikan sebagai rendah.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah Berdirinya SDN 01 Kepahiang

Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang adalah salah satu lembaga pendidikan dasar tertua di Kabupaten Kepahiang, yang didirikan sejak era penjajahan Jepang dan awalnya dikenal sebagai Sekolah Rakyat (SR). Pada tahun 1946, pemerintah mengubah status Sekolah Rakyat ini menjadi Sekolah Dasar (SD), yang berlokasi di Jalan M.JUN. Kepahiang, Kelurahan Pasar Sejangtung, Kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu.

Dengan pesatnya pertumbuhan jumlah penduduk dan meningkatnya kesadaran masyarakat akan pentingnya akses pendidikan, kebutuhan akan sekolah menjadi sangat mendesak. Pada waktu itu, sekolah terdekat memerlukan perjalanan hingga sehari penuh untuk dijangkau. Oleh karena itu, pada 1 Januari 1953, sekolah ini resmi mendapatkan sertifikat pendirian dan izin operasionalnya pada 18 Maret 2006.

2. Letak Geografis SDN 01 Kepahiang

SDN 01 Kepahiang berada di kawasan yang strategis dekat dengan berbagai fasilitas penting seperti kantor lurah, rumah dinas wakil bupati, pasar tradisional, Puncak Mall, taman kota, kantor pos, puskesmas, dan

bank. Letak sekolah yang berada di pusat kota ini membuatnya dikelilingi oleh berbagai kondisi sosial dan budaya masyarakat. Keberagaman latar belakang peserta didik dan orang tua yang berasal dari berbagai lapisan ini memengaruhi proses pembelajaran serta proses adaptasi lingkungan dan budaya bagi siswa.

3. Visi / Misi Sekolah

a. Visi

Cerdas, Inovatif, dan Berakhlak Mulia.

1. Misi

- 1) Mengembangkan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan berpusat pada siswa.
- 2) Memfasilitasi peningkatan kompetensi guru dan tenaga kependidikan.
- 3) Berkolaborasi dengan orang tua dan masyarakat untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*)
- 4) Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan bakat dan minat peserta didik.

4. Keadaan Guru Dan Siswa Sdn 01 Kepahiang.

a. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

SDN 01 Kepahiang memiliki total 16 pendidik dan 2 tenaga kependidikan. Rinciannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1
Data Guru SDN 01 Kepahiang

No	Nama/NIP	Gol/ Ruang	Tugas	Ket
1	Pangku Iman,S.Pd.SD NIP. 197207121994091001	IV.a	Kepala Sekolah	-
2	Hindun Yuliana,S.Pd.SD NIP.198007202005022003	III.c	Guru Kelas 6A	
3	Titin Areda,S.Pd.SD NIP.198108022005022005	IV.a	Guru Kelas 6B	-
4	Oktaviani, S.Pd NIP.	III.c	Guru Kelas 5	
5	Yuyun Trilia Sundari, S.Pd NIP.	-	Guru Kelas 4A	
6	Deti Susanti,S.Pd.I NIP.199301122023212022		Guru kelas 4B	
7	Jumratul Asmani,S.Pd.SD NIP.196907242005022002	III.c	Guru Kelas 3A	-
8	Desi Atikasari Nasution, S.Pd. SD NIP. 199112232023202821	-	Guru Kelas 3B	-
9	Rafianto,S.Pd NIP.197003081994051001	IV.a	Guru Kelas 2A	-
10	Nurlaili NIP.196908022005022001	-	Guru Kelas 2B	
11	Devi Suryani,S.Pd NIP 199005082023212039	IV.a	Guru Kelas 1	
12	Basrita Andriani,S.Pd.I NIP.197308121993072001	IV.b	Guru PAI	-
13	Wareha Sukma,M.Pd NIP 197404102003212006		Guru PAI	-
14	Kamarudin ,S.Pd NIP 199205282019031004	III.a	Guru Olahraga	-
15	Feri Kurniawan, S.Pd		Guru Olahraga	
16	Nurbaiti, S.Pd		Guru B.Inggris	
17	Diana,A.Md	-	Tata Usaha	-
18	Helmi Herwadi	-	Petugas Kebersihan	

Sumber: Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 01 Kepahiang Tahun 2024

b. Keadaan Siswa

Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang memiliki total 22 siswa yang tersebar dalam 10 kelompok belajar (rombel). Rincian lengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2
Data siswa SDN 01 Kepahiang

No.	Nama Rombel	Jumlah Siswa		
		L	P	Total
1	Kelas I	12	11	23
2	Kelas II/A	11	9	21
3	Kelas II/B	10	10	20
4	Kelas III/A	12	11	23
5	Kelas III/B	11	12	23
6	Kelas IV/A	13	11	24
7	Kelas IV/B	10	12	22
8	Kelas V	10	12	22
9	Kelas VI/A	12	11	23
10	Kelas VI/B	11	13	24
Jumlah		113	112	225

Sumber: Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 01 Kepahiang Tahun 2024

5. Sarana Dan Prasarana

1) Data Sarana

Tabel 4. 3
Data sarana SDN 01 Kepahiang

No.	Sarana	Kondisi/Jumlah		
		B	RR	RB
1	Meja/kursi siswa	235		
2	Meja/Kursi Guru	30		
3	Laptop	3		
4	chromebook	34		
5	Printer	1		
6	Proyektor	6		
7	Pengeras suara	3		
8	Kursi tamu	3		

9	Lemari Penyimpanan	14		
10	Lemari Arsip	2		
11	Rak Buku	10		
12	Drumband			
13	Alat music band			

Sumber: Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 01 Kepahiang Tahun 2024

Tabel 4. 4
Data prasarana SDN 01 Kepahiang

No.	Nama Prasarana	Kondisi/Jumlah		
		B	RR	RB
1	Ruang Belajar	6	-	-
2	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-
3	Ruang Guru	1	-	-
4	Perpustakaan	1	-	-
5	Musholah	-	1	-
6	Ruang UKS	1	-	-
7	Ruang Kantin	3	-	-
8	WC Siswa	5	1	-
9	WC ruang guru	2	-	-
10	WC ruang Ka. Sekolah	1	-	-
11	Gudang	1	-	-
12	Ruang Alat Kesenian	1	-	-

Sumber: Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 01 Kepahiang Tahun 2024

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian mengenai penerapan media pembelajaran Tangram untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas II di SDN 01 Kepahiang, yang dilakukan dalam dua sesi pertemuan dengan melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing berisi 20 siswa, ditemukan bahwa proses penggunaan media Tangram dilakukan sesuai dengan hasil observasi yang telah diperoleh. Peneliti kemudian menggunakan angket dengan skala Likert 5 poin (Sangat Setuju,

Setuju, Ragu-Ragu, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju) yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengumpulkan data.

1. Deskripsi Data

Data primer dalam penelitian ini melibatkan penggunaan kuesioner yang diberikan kepada siswa pada mata pelajaran Matematika untuk Kelas II, dengan pendekatan penelitian yang telah terbukti sah dan dapat diandalkan. Dalam dua sesi pertemuan, metode pengajaran konvensional seperti ceramah dan sesi tanya jawab diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk mengevaluasi hasil belajar peserta, digunakan indikator khusus pada setiap pertemuan.

Selanjutnya, siswa mengisi *pre-kuesioner* yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Proses pengajaran di kelas II kemudian dilanjutkan dengan dua sesi tambahan menggunakan media pembelajaran tangram.

Setelah periode perlakuan, *post-kuesioner* diberikan untuk mengukur hasil akhir belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Skor yang diperoleh akan menggambarkan perbedaan antara siswa yang belajar dengan dan tanpa media. Peneliti akan memulai dengan menganalisis rata-rata hasil dari *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* sebelum melanjutkan evaluasi terhadap hipotesis penelitian.

a. Analisis Data Hasil kuesioner Siswa

Hasil dari *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* perlu diproses dan dianalisis untuk menilai perbedaan dalam kreativitas belajar siswa

sebelum dan setelah perlakuan diberikan. Ringkasan data tersebut disajikan dalam Tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4. 5
Rata-rata Nilai angket Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

Nilai	Kelas II A	Kelas II B
Rata-rata <i>pre-kuesioner</i>	40,4	35,35
Rata-rata <i>post-kuesioner</i>	44,6	42,8

Tabel 4.5 di atas menunjukkan rata-rata skor *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 40,4 untuk *pre-kuesioner* dikelas eksperimen dan 35,35 dikelas kontrol, kemudian untuk *post-kuesioner* dikelas eksperimen sebesar 44,6 dan 42,8 dikelas kontrol. Berdasarkan data *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* siswa kelas II A dan kelas II B mengalami perbedaan sebesar 2,25 untuk *pre-kuesioner* dan 1,8 untuk *post-kuesioner*. Dari data tersebut terlihat bahwa pada saat *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* kreatifitas belajar siswa pada kelas II A dan kelas II B mengalami perbedaan peningkatan yang signifikan .

b. Data Hasil *Pre-kuesioner*

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan kreativitas belajar berdasarkan *pre-kuesioner* sebelum penerapan media pembelajaran tangram :

Tabel 4. 6
Hasil Data *Pre-kuesioner* Siswa Kelas II A Mata Pelajaran Matematika

No.	Nama Siswa	PRE QUE
1	Al Fatih Askagiyesa	39

2	Achmad Gibran Ramadhan	40
3	Alincea Arrum Sagala	41
4	Aqela Angelina	43
5	Bima Masdar Hilmi El Chari	38
6	Dania Nurul Khalisah	43
7	Dinda Belvania Kirana	40
8	Dwi Rizki Putra	45
9	Fahri Al Aji	41
10	Gio Alber	43
11	Irfan Pratama Basri	40
12	Khaidir Arya Jaya	39
13	Muhammad Anugrah Akbar	39
14	Nikhel Ardiansah	45
15	Putri Aisyah	41
16	Raffa Ramadhan Putra	41
17	Rajja Fatullah Umar	36
18	Rea Qiandra Nafisha	43
19	Saskia Azmahera	33
20	Wilona Desmi Fitriani	38
	Jumlah	808
	Rata-rata	40,4

Tabel 4. 7
Hasil Data *Pre-kuesioner* Siswa Kelas II B

No.	Nama Siswa	PRE QUE
1	Adeeva Balqis Arma Crysant	33
2	Alhamizan	32
3	Alvaro Tristan Gavriel	33
4	Andara Ayudisa Ardiningrum	30
5	Aura Kasih Bunga	28
6	Aurelio Ramadan	33
7	Azira Raesha Aprilianti	28
8	Caniya	36
9	Dion Putra	34
10	Er Oktavien	35
11	Farhan Prawinata	37
12	Fitrah Galih Jatie	31
13	Hafiz Raqa Akhbar	41
14	Imrado Putra Pratama	40
15	Maudi Febrita	34
16	Muhammad Rafi Pranata	38
17	Nagita Azzahra Salsabila	38
18	Ririn Rahmah Yanti	33

19	Serly Selvia Putri	40
20	Sultan Arya Jaya	33
	Jumlah	687
	Rata-rata	35,35

Berdasarkan tabel yang tersedia, *pre-kuesioner* digunakan untuk mengevaluasi keterampilan awal siswa dalam mata pelajaran dan metode pengajaran, yaitu untuk menilai kemampuan mereka sebelum memulai pembelajaran dengan media tangram. Setelah hasil *pre-kuesioner* siswa diperoleh, dilakukan analisis keterampilan untuk menilai hasil akhir dari kelas II seperti yang dijelaskan berikut ini.

Analisis statistik deskriptif hasil *pretest* kelas II SDN 01 Kepahiang dijabarkan meliputi.

Tabel 4. 8
Statistik Deskriptif Data *Pre-kuesioner* Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

Kelas	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Minimal</i>	<i>Maksimal</i>
II A	20	44,6	33	45
II B	20	34,35	28	40

c. Data Hasil *Post-kuesioner*

Untuk mengevaluasi pemahaman siswa tentang proses pembelajaran di kelas II menggunakan materi Matematika dengan media tangram, diberikan *kuesioner* pasca-pembelajaran di akhir sesi. Data yang dikumpulkan dari *kuesioner* tersebut disajikan di bawah ini, dan tabel berikut akan digunakan untuk menampilkannya:

Tabel 4. 9
Daftar Hasil Data *Post-kuesioner* Kelas II A

No.	Nama Siswa	Post Que
1	Al Fatih Askagiyesa	44
2	Achmad Gibran Ramadhan	45
3	Alincea Arrum Sagala	43
4	Aqela Angelina	44
5	Bima Masdar Hilmi El Chari	45
6	Dania Nurul Khalisah	46
7	Dinda Belvania Kirana	47
8	Dwi Rizki Putra	46
9	Fahri Al Aji	43
10	Gio Alber	46
11	Irfan Pratama Basri	45
12	Khaidir Arya Jaya	47
13	Muhammad Anugrah Akbar	43
14	Nikhel Ardiansah	47
15	Putri Aisyah	45
16	Raffa Ramadhan Putra	42
17	Rajja Fatullah Umar	41
18	Rea Qiandra Nafisha	47
19	Saskia Azmahera	41
20	Wilona Desmi Fitriani	45
	Jumlah	892
	Rata-rata	44,6

Tabel 4. 10
Daftar Hasil Data *Post-kuesioner* Kelas II B

No.	Nama Siswa	Post Que
1	Adeeva Balqis Arma Crysant	46
2	Alhamizan	41
3	Alvaro Tristan Gavriel	43
4	Andara Ayudisa Ardiningrum	45
5	Aura Kasih Bunga	41
6	Aurelio Ramadan	40
7	Azira Raesha Aprilianti	43
8	Caniya	42
9	Dion Putra	44
10	Er Oktavien	42
11	Farhan Prawinata	40
12	Fitrah Galih Jatie	41
13	Hafiz Raqa Akhbar	44

14	Imrado Putra Pratama	44
15	Maudi Febrita	47
16	Muhammad Rafi Pranata	43
17	Nagita Azzahra Salsabila	41
18	Ririn Rahmah Yanti	40
19	Serly Selvia Putri	43
20	Sultan Arya Jaya	46
	Jumlah	856
	Rata-rata	42,8

Setelah hasil posttest siswa kelas II ditemukan, analisis dilakukan untuk mengevaluasi signifikansi hasil akhir peserta didik yang menggunakan media pembelajaran tangram. Analisis statistik deskriptif dari hasil post-kuesioner kelas II disajikan pada uraian berikut.

Tabel 4. 11
Statistik Deskriptif Data *Post-kuesioner* Tingkat Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika

Kelas	<i>N</i>	<i>Mean</i>	<i>Minimal</i>	<i>Maksimal</i>
II A	20	44,6	41	47
II B	20	42,8	40	47

2. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk menentukan apakah distribusi variabel-variabel dalam penelitian mengikuti pola distribusi normal. Dalam proses ini, algoritma Kolmogorov-Smirnov diterapkan, dengan SPSS versi 25.0 sebagai perangkat lunak untuk analisis. Hasil dari uji ini disajikan pada Tabel 4.14 sebagai berikut:

Tabel 4. 12
Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Kreativitas belajar siswa	pre questioner kelas A	.119	20	.200 [*]	.950	20	.365
	post questioner kelas A	.182	20	.081	.918	20	.092
	pre questioner kelas B	.140	20	.200 [*]	.956	20	.460
	post questioner kelas B	.152	20	.200 [*]	.937	20	.212

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai signifikansi (Sig) dari semua data pada uji *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk* melebihi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian mengikuti distribusi normal.

a. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas bertujuan untuk mengevaluasi kesamaan varians antara kelompok data. Dalam hal ini, proses tersebut dilakukan menggunakan opsi *Analyze > Compare Means > One-Way ANOVA* pada SPSS versi 25. Data dianggap homogen jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig) kurang dari 0,05, data tidak memenuhi kriteria homogenitas. Berdasarkan nilai sig yang tertera pada bagian Mean, hasil pengujian dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 13
Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreativitas belajar	Based on Mean	.159	1	38	.693
	Based on Median	.266	1	38	.609
	Based on Median and with adjusted df	.266	1	37.993	.609
	Based on trimmed mean	.208	1	38	.651

Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai signifikansi (Sig) untuk rata-rata data adalah 0,893, yang lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa distribusi varians data bersifat homogen.

3. Pengujian Hipotesis

a) Uji *Independent sampel t-test*

Data yang digunakan dalam analisis uji *Independent Sampel t-test* melibatkan nilai *post-kuesioner* dari kelas II A dan II B. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran Tangram terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Data hasil perhitungan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 14
Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					t-test for Equality of Means	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Kreativitas Belajar	Equal variances assumed	.159	.693	2.809	38	.008	1.80000	.64072	.50292	3.09708
	Equal variances not assumed			2.809	37.679	.008	1.80000	.64072	.50256	3.09744

Dasar-dasar yang digunakan dalam pengambilan keputusan ini adalah sebagai berikut:

- 1) H_a : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan *post-kuesionert* pada penggunaan media pembelajaran Tangram dalam meningkatkan kreatifitas Belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang. , maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 2) H_0 : Terdapat perbedaan yang signifikan *post-kuesionert* pada penggunaan media pembelajaran Tangram dalam meningkatkan kreatifitas Belajar siswa kelas II SDN 01 Kepahiang. , maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 2.809 lebih besar dari nilai T_{tabel} 1.686. Dengan kata lain Terdapat

perbedaan signifikan *post-kuesioner* siswa terhadap kreatifitas belajar menggunakan media pembelajaran Tangram pada mata pelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri 01 Kepahiang, artinya, hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak.

b) Uji N Gain Score

Skor N-gain, atau yang dikenal dengan *normalizeud gain*, digunakan untuk menilai efektivitas suatu metode atau perlakuan. Perhitungan skor gain ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.0. Dalam penelitian ini, uji *N-Gain Score* dipilih sebagai metode pengujian hipotesis untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran Tangram berpengaruh terhadap peningkatan kreatifitas siswa dalam mata pelajaran Matematika. Rumus untuk menghitung skor *N-gain* dapat dilihat pada formula berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai}^{Post\text{-Kuesioner}} - \text{Nilai}^{Pre\text{-kuesioner}}}{\text{Nilai}^{Maximum} - \text{Nilai}^{Pre\text{-Kuesioner}}}$$

Dengan rumus yang disebutkan di atas, pembagian *N-Gain* Score dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 4. 15
Kategori Pembagian *N-Gain* Score

Nilai N-gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Selain pembagian kategori *N-Gain Score*, ada juga kategori penilaian efektivitas *N-Gain Score* yang diuraikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 16
Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber : Melzer dalam Syahfitri, 2008 : 33

Tabel 4. 17
Hasil SPSS *N-Gain Score*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	40	,11	,81	,5666	,17986
ngain_persen	40	11,11	81,25	56,6625	17,98597
Valid N (listwise)	40				

Hasil analisis menggunakan SPSS 25.0 pada uji *N-gain score* menunjukkan bahwa skor rata-rata *N-gain* untuk kelas II di SD Negeri 01 Kepahiang adalah 0,5666. Berdasarkan tabel 4.14, kategori *N-Gain Score* termasuk dalam kategori Sedang. Sementara itu, pada tabel 4.15, efektivitas *N-gain Score* menunjukkan persentase 56,6625% atau 56,6%, yang digolongkan sebagai Cukup Efektif.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tangram terbukti cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II di SD Negeri 01 Kepahiang. Efektivitas ini tercermin dari nilai *pre-kuesioner* dan *post-kuesioner* yang digunakan untuk evaluasi proses pembelajaran matematika.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Tabel 4. 18
Rekapitulasi Hasil Penelitian Eektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Tangram

No.	Uji Asumsi	Hasil	Kriteria	Interpretasi	Kesimpulan
1	Uji Normalitas	0,200 0,081 0,200 0,200	0,200>0,05 0,081>0,05 0,200>0,05 0,200>0,05	Distribusi Normal	Data <i>prekuesioner</i> dan <i>postkuesioner</i> kedua kelas dinyatakan normal
2	Uji Homogenitas	0,693	0,693>0,05	Distribus homogen	Distribusi data homogen
3	Uji <i>Independent t.test</i>	2.809	2.809>1.686	Ha diterima	Terdapat perbedaan yang signifikan
4	Uji <i>N-Gain Score</i>	56,6%	56,6%>56-75	Data <i>N-Gain</i> Cukup Efektif	Karena nilai mean berada di presentasi 56-75 maka termasuk pada kategori penafsiran cukup efektif

C. Pembahasan

1. Perbedaan Tingkat Kreatifitas Yang Signifikan Antara Kelas Yang Menggunakan Media Tangram Dan Kelas Yang Tidak Menggunakan Media Tangram.

Penggunaan media tangram terbukti mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa, yang terlihat dari perbedaan hasil antara nilai *Post-kuesioner* kedua kelas.

Miarso mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diguna-kan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajarnya.⁴¹

Perbedaan hasil *pre kuesioner* dan *post kuesioner* menunjukkan bahwa penerapan Media pembelajaran Tangram dapat merangsang kreativitas siswa dalam pelajaran matematika, sebagaimana dibuktikan oleh hasil penelitian.

Tabel 4. 19
Perbandingan Nilai Rata-Rata *Post-kuesioner* kelas II A dan II B

Nilai	Kelas II A	Kelas II B
Rata-rata <i>post-kuesioner</i>	44,6	42,8

Dari tabel 4.19 terlihat jelas bahwa Peneliti memperoleh hasil kuesioner dengan rata-rata (Mean) *post kuesioner* kelas II A 44,6 dan kelas II B 42,8. Dari hasil data kedua kelas tersebut menunjukkan perbedaan hasil akhir *post kuesioner* yang berbeda.

⁴¹ Bestari, Afif Ghurub, and Ishartiwi Ishartiwi. 'Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana.' *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3.2 (2016): 121-137.,

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis menggunakan uji *Independent Sample t-test*, diperoleh nilai uji T_{hitung} sebesar 2.809 lebih besar dari nilai T_{tabel} yaitu 1.686 hal Ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil *post-kuesioner* dalam penggunaan media pembelajaran Tangram untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa kelas II A dan II B SDN 01 Kepahiang.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis Tangram memiliki perbedaan yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas II SD Negeri 01 Kepahiang, jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran yang sama di kelas II B SD Negeri 01 Kepahiang.

2. Efektivitas Penggunaan Media Tangram Dalam Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media Tangram dapat meningkatkan kreativitas dalam proses belajar siswa. Setelah menerapkan penggunaan media pembelajaran tangram, peneliti mengumpulkan data mengenai kreatifitas belajar siswa melalui kuesioner yang diberikan setelah proses pembelajaran dengan metode tersebut.

Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh–pengaruh psikologis terhadap siswa.⁴²

Berdasarkan analisis menggunakan SPSS 25.0, rata-rata skor *N-gain* untuk kelas II A di SD Negeri 01 Kepahiang adalah 0,5666. Menurut kategori yang ada, nilai ini termasuk dalam kategori sedang. Selain itu, efektivitas *N-gain Score* tercatat pada angka 56,6625 atau 56,6%, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup baik. Penelitian ini dengan jelas menunjukkan bahwa pemanfaatan media tangram dalam pembelajaran Matematika untuk kelas II di SD Negeri 01 Kepahiang cukup efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, berdasarkan hasil uji *N-gain* tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Tangram terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa, khususnya di tingkat kelas awal. Selain itu, media Tangram juga dapat menciptakan suasana kelas yang dinamis dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Temuan ini sangat positif dan dapat menjadi dasar untuk terus memanfaatkan media Tangram, serta mengeksplorasi metode pembelajaran lain yang melibatkan teknologi atau pendekatan interaktif untuk meningkatkan pencapaian siswa dalam kreativitas belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika.

⁴² Rasam, Fadli, and Ani Interdiana Candra Sari. 'Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan.' *Research and Development Journal of Education* 5.1 (2018): 95-

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan dan analisis data yang telah dikumpulkan, peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Perbedaan dalam peningkatan kreativitas belajar siswa antara mereka yang menggunakan media dan yang tidak menggunakan media dalam mata pelajaran Matematika untuk kelas II menunjukkan hasil yang signifikan. Berdasarkan uji hipotesis dengan *Independent sample t-test*, diperoleh nilai T_{hitung} 2.809 lebih besar dari nilai T_{tabel} 1.686. Dengan kata lain Terdapat perbedaan signifikan *post-kuesioner* siswa terhadap kreatifitas belajar menggunakan media pembelajaran Tangram pada mata pelajaran Matematika di Kelas II SD Negeri 01 Kepahiang, artinya, hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, sementara hipotesis nol (H_0) ditolak.
2. Efektivitas Penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Siswa Kelas II: Berdasarkan analisis menggunakan uji *N-gain score* dengan SPSS 25.0, diperoleh bahwa rata-rata skor *N-gain* untuk kelas II di SD Negeri 01 Kepahiang adalah 0,5666. Skor ini termasuk dalam kategori sedang menurut pembagian *N-gain Score*. Selanjutnya, berdasarkan kategori efektivitas *N-gain Score*, persentase yang diperoleh adalah 56,6625% atau 56,6%, yang menunjukkan tingkat efektivitas yang cukup baik.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Peneliti berharap sekolah dapat menyediakan dan memfasilitasi kegiatan pembelajaran di kelas dengan media pembelajaran yang memadai agar tercipta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan aktif.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk memotivasi siswa dan meningkatkan partisipasi mereka di kelas. Penggunaan media Tangram, misalnya, dapat merangsang kreativitas siswa dalam belajar. Oleh karena itu, disarankan agar guru menggunakan media Tangram sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya meningkatkan semangat mereka dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media yang ada. Keberhasilan mereka dalam menggunakan media pembelajaran sangat bergantung pada tingkat kreativitas masing-masing siswa.

4. Bagi Penulis dan Pembaca

Sebagai seorang calon guru bahwa dengan menerapkan media pembelajaran Tangram peserta didik akan cepat menerima materi yang telah diajarkan dan mampu mengembangkan sikap kreatifitas dalam kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahamad Tanzeh, *Metodeologi Penelitian Praktik*, Hal 96, .
- Arif Rahman Kurniadi, 'Pengaruh Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Matematis Siswa Pada Materi Luas Bangun Datar', (Skripsi, Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas, .
- Arsyad, A, 'Media Pembelajaran', (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2017), 4, .
- Arsyad, Azhar, 'Media Pembelajaran'. Jakarta: Rajawali Pers, (2014), .
- Bestari, Afif Ghurub, and Ishartiwi Ishartiwi. 'Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana.' *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 3.2 (2016): 121-137., .
- Campbell, David, *Mengembangkan Kreativitas Diterjemahkan Oleh A.M. Mangunhardjana*, (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2017), .
- Fathurrohman, *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (Edisi. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2015), 13-14., .
- Fatkhan Amirul Huda, *Pengertian Pembelajaran Matematika*, <https://fatkhan.web.id/pengertian-pembelajaran-matematika>, (17 September 2019), .
- Getut Pramesti, *Kupas Tuntas Data Penelitian Dengan SPSS 22*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014), Hal 24., .
- Handoko, Hendri. 'Pembentukan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran Matematika Model SAVI Berbasis Discovery Strategy Di Laboratorium Teezania', *Prosiding Seminar Nasional Matematika VII UNNES*, (26 Oktober 2013), 287-291, .
- Ismaniar, & Hazizah, N, *Buku Ajar Pelatihan Kreativitas Deu-Coupage*, (2018), .
- Jabir, I. T, Rohana, R. & Pada, A, 'The Effect of Use Powtoo Learning Media To Students Learning Motivation on 3rd Grade on Indonesia Subjects At Islamic Elementary School Athira 1 Makassar', *International Journal of Elementary School Teacher*, 1(1), (2021), .
- Jahari, J., Khairuddin, H., Dan Nurjanah, H, 'Manajemen Peserta Didik', *Jurnal Isema*, 03(02), (2018), 170-180., .
- Junio Rezky Putra, 'Analisis Komunikasi Persuasif Badan Narkotika Nasional Kota Samarinda Dalam Sosialisasi Bahaya Penyalahgunaan Narkoba Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas Kota Samarinda', *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 6, No. 1, (2018), 42 – 54, .
- Kustandi, C Dan Darmawan, D, 'Pengembangan Media Pembelajaran', Jakarta: Kencana, (2020), .

- Ma'ani, 'Pengaruh Penggunaan Permainan Monopoli Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik.' Skripsi. (Jurusan Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram, Mataram, 2020), 1, .
- Mardiasmo, Akuntansi Sektor Publik. (Edisi IV. : Yogyakarta.: Andi, 2017), .
- Marti. Media Pembelajaran Matematika (Bandung: Alfabeta.2013). Hlm.62, .
- Meisa Dwi Anjarsari, ' Meningkatkan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Di Sekolah Dasar ' Jurnal Pendidikan, 1:2, (Surabaya, 2013), 0-216, .
- Mufti, Dkk, 'Tangram Sebagai Media Pembelajaran'. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, Vol 5 No.2, (Juni 2020), .
- Muhammad Daut Siagian, 'Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika', Journal of Mathematics Education and Science, Vol. 2, No. 1, (Oktober 2016), 60, .
- Neva Sundariyawati, 'Pembelajaran Problem Solving Berbantu Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas V Di SDN 01 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung'. (Skripsi, Lampung: Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah Dan Kegur, .
- Nurul Anita Fitri, 'Efektivitas Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Siswa Kelas II Sd Negeri Panaiakang II Kota Makassar'. (Skripsi, Makasar: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendi, .
- Puji Indiati, et All, 'Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar', Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA, (Agustus 2021), Hal. 293, .
- Puput Ary Desy Wiranti, 'Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis Hots Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar'.(Skripsi, Malang: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Kegu, .
- Rasam, Fadli, and Ani Interdiana Candra Sari. 'Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan.' Research and Development Journal of Education 5.1 (2018): 95-, .
- Rohman, Karlimah, Mulyadiprana, 'Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tentang Materi Unsur Dan Sifat Bangun Datar Sederhana', Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 4, No 2, (2017), .
- Rohmawati, 'Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini', 9(1), (2017), 15 - 32., .
- Rostina Sundaya. Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. (Bandung : Alfabeta .2014).Hlm. 29., .

- Rusman, Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik Dan Penilaian, (Grafindo: Jakarta, 2015), .
- Santoso, Erik. 'Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar.' *Jurnal Cakrawala Pendas 3.1* (2017). 16-29., .
- Setiawan Deni, Hajar Ibnu Dan Shabri Mulia, Learning Media Assessment By Media Expert Validator On Social Science Learning Based On Learning Model Of Examples Non Examples To Improve Critical Thinking Ability On V Grade Students At Primary School 1 Jangk, .
- Simbolon,et All, Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Bangun Datar SD Negeri 7 Langsa,. *Jurnal Of Basic Education Studies*, Vol.2, No.1, (2019),Hal. 101, .
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung Alfabeta, 2011), 22, .
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif, Dan R& (.Bandung: Alfabeta,2016), 72, .
- Suryana, D, 'Pendidikan Anak USia Dini Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak', (2016), .
- Suryani, N, Dkk 'Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya', (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), 14, .
- U. Munandar, Mengembangkan Bakat Dan Kreatifitas Anak Sekolah, (Jakarta: Gramedia, 1999),. .
- Utami, Reny Dwi. Dkk, 'Penggunaan Media Monopoli Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Membaca Komprehensif Pada Siswa Smp Negeri 1 Nguntoronadi Kabupaten Magetan', *Jurnal Widyabastra*, Volume 03, Nomor 1,(Jun 2015), 33-34, .

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 2 Izin Penelitian

 IAIN CURUP	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP FAKULTAS TARBIIYAH Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010 Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119
--	---

Nomor	: 515 /In.34/FT/PP.00.9/05/2024	03 Mei 2024
Lampiran	: Proposal dan Instrumen	
Hal	: Permohonan Izin Penelitian	

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: Raju Anggara
NIM	: 20591144
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / PGMI
Judul Skripsi	: Efektivitas Media Tangram pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 <i>Kepahiang</i>
Waktu Penelitian	: 03 Mei s.d 03 Agustus 2024
Tempat Penelitian	: SDN 01 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

s.n Dekan
 Wakil Dekan

 Dr. Sakub Anson, S.Pd., M.Hum
 / NIP. 198110202006041002

Tambahan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Wakil 1
3. Ka. Biro AJAK

Lampiran 3 SK Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372
 Website: www.dpmpstp.kepahiangkab.go.id

IZIN PENELITIAN
 Nomor : 500.16.7/047/I-Pen/DPMPTSP/IV/2024

DASAR :

1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Bupati Kabupaten Kepahiang Nomor 1 Tahun 2020 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 25 Tahun 2016 tentang Struktur Organisasi Perangkat Daerah Kabupaten Kepahiang (Berita Daerah Kabupaten Kepahiang Tahun 2020 Nomor 1);
3. Peraturan Bupati Kepahiang Nomor 12 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Nonperizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang;
4. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 515/In.34/FT/PP.00.9/05/2024 Tanggal 3 Mei 2024 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama	: RAJU ANGGARA
NPM	: 20591144
Pekerjaan	: Mahasiswa
Lokasi Penelitian	: SDN 01 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 03 Mei 2024 s.d 03 Agustus 2024
Tujuan	: Melakukan Penelitian
Judul Proposal	: Efektivitas Media Tangram pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	: 1. Agar menyampaikan Surat izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian; 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
 Pada Tanggal : 6 Mei 2024



Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.
 Pembina Utama Muda, IV/c
 NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:

1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

Dikemas & ditandatangani secara elektronik menggunakan Fasilitas Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sarifuddin Elektronik (BSE) Jalan Sibar dan Sarif Negara 85224



**PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 01 KEPAHIANG**



Alamat : Jl. M. Jun Kelurahan Pasar Sejahtera Kecamatan Kepahiang Kode Pos 39372

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor :

Berdasarkan surat izin penelitian yang dikeluarkan dari Dinas Penanaman Modal Dan Layanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang Nomor : 500.16.7/0471-Pen/DPMPSTSP/V/2024. Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 01 Kepahiang. Menerangkan bahwa :

Nama	: RAJU ANGGARA
NIM	: 20591144
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah / Pgmi
Judul Skripsi	: Efektivitas Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.
Waktu Penelitian	: 03 Mei 2024 s/d 03 Agustus 2024
Tempat Penelitian	: SD Negeri 01 Kepahiang

Nama tersebut telah selesai melaksanakan penelitian di SD Negeri 01 Kepahiang hasil dari penelitian tersebut agar dapat digunakan sebagaimana mestinya serta menjaga nama baik SD Negeri 01 Kepahiang dan menyampaikan laporan hasil penelitian tersebut kepada kepala kantor penanaman model kabupaten kepahiang.

Dengan demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya, atas perhatian di ucapkan terima kasih.

Kepahiang, Juli 2024
Kepala Sekolah SDN 01 Kepahiang



Pangko Aman, S.Pd.SD
NIP. 197207121994091001

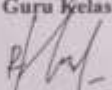
Lampiran 4 Dokumen Perangkat Ajar


**CAPAIAN PEMBELAJARAN
MATEMATIKA
FASE A UNTUK KELAS II**

Nama Mahasiswa : Raju Anggara
 Instansi : SD Negeri 01 Kepahiang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Hari/Tanggal : Sabtu, 4 Mei 2024
 Fase/Kelas : A / II


Elemen	Capaian Pembelajaran
Geometri	1. peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segi banyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). 2. Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). 3. Peserta didik juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang).

Curup, 4 mei 2024

Guru Kelas II A

RAFIANTO, S.Pd
 NIP. 197003081994051001

Mahasiswa

RAJU ANGGARA
 NIM. 20591144

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang


PANGKI IMAN, S.PD.SD
 NIP. 197207121994091001

ATP
(ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN)

Nama Mahasiswa : Raju Anggara
 Instansi : SD Negeri 01 Kepahiang
 Mata Pelajaran : Matematika
 Hari/Tanggal : Sabtu, 4 Mei 2024
 Fase/Kelas : A / II


Tujuan Pembelajaran	Materi
1. Melalui kegiatan mengamati dan menyusun bentuk benda, peserta didik dapat memperhatikan unsur-unsur yang menyusun suatu bangun datar. 2. Membuat garis lurus. 3. Mempelajari, menggambar, dan membuat bentuk segitiga, segi empat, dll. 4. Mengenali sudut siku-siku, persegi panjang, dan segitiga siku-siku. 5. Menggambar, membuat, dan menata bentuk persegi panjang dan segitiga siku-siku pada bidang datar.	Segiempat dan Segitiga

Curup, 4 mei 2024

Guru Kelas II A


RAFIANTO, S.Pd
 NIP. 197003081994051001

Mahasiswa


RAJU ANGGARA
 NIM. 20591144

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang


PANGKU IMAN, S.PD.SD
 NIP. 197207121994091001

**MODUL PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS II A**

INFORMASI UMUM MODUL	
Nama Mahasiswa	Raju Anggara
Instansi/Sekolah	SD Negeri 01 Kepahiang
Jenjang/Kelas	SD/II
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
Tahun Pelajaran	2024

A. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase A	
Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya. Peserta didik menunjukkan minat serta mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antarpribadi serta di depan banyak pendengar secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik juga mulai mampu mengungkapkan gagasannya secara lisan dan tulisan dengan sikap yang baik menggunakan kata-kata yang dikenalnya sehari-hari.	
Fase A Berdasarkan Elemen	
Elemen	Capaian Pembelajaran
GEOMETRI	peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). Peserta didik juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang).
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati dan menyusun bentuk benda, peserta didik dapat memperhatikan unsur-unsur yang menyusun suatu bangun datar. 2. Membuat garis lurus. 3. Mempelajari, menggambar, dan membuat bentuk segitiga, segi empat, dll. 4. Mengenali sudut siku-siku, persegi panjang, dan segitiga siku-siku. 5. Menggambar, membuat, dan menata bentuk persegi

	panjang dan segitiga siku-siku pada bidang datar.
Profil Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif
Target Peserta Didik :	
Peserta didik reguler	
Jumlah Siswa :	
26 peserta didik (termodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran Assesmen individu	
Jenis Assesmen :	
1. Unjuk Kerja	
Model Pembelajaran :	
Tatap muka	
Kegiatan Pembelajaran Utama/Pengaturan Peserta Didik :	
Individu	
Metode Dan Model Pembelajaran :	
Inquiry, Diskusi	
Media Pembelajaran :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat tulis 2. Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas II SD 3. Tangram 	
Materi Pembelajaran :	
Segi Tiga dan Segi Empat	
Sumber Belajar :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber utama Buku Matematika 2. Sumber alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. 	
Persiapan Pembelajaran :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana dan prasarana, alat dan bahan tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 	
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan : 5 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3. Guru menyapa peserta didik (menanyakan kabar, memeriksa kehadiran) 	

4. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti : 60 menit

1. Tanyakan kepada peserta didik, adakah diantara mereka yang tahu apa itu bangun datar.
2. Menuruh peserta didik menyampaikan pendapatnya mengenai apa saja bentuk dalam bangun datar .
3. Minta siswa untuk menyebutkan apa saja bentuk bangun datar yang sering dilihat dilingkungan sekolah.
4. Guru menyanyakan apa nama garis yang menyusun bentuk bangun datar.
5. Guru menggambar bentuk bangun datar dipapan tulis dan menjelaskan nama bangun datar yang digambar.
6. Guru memanggil peserta didik maju ke depan kelas dan menanyakan seputar gambar bangun datar di papan tulis..
7. Guru menampilkan media Tangram.
8. Guru mengarahkan siswa untuk belajar dan bermain dengan media Tangram.
9. Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang.
10. Sebelum memulai kegiatan, guru menyampaikan cara pengerjaan tugas dengan menggunakan media tangram kepada peserta didik.
11. Guru menyuruh peserta didik bekerja sama dan berdiskusi mengenai tugas yang diberikan.
12. Setiap kelompok maju dan menjelaskan hasil karya mereka..

Penutup : 5 menit

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai penguatan pemahaman.
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
3. Peserta didik membaca do'a.

Sumber Referensi:

Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas II SD



**MODUL PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS II B**

INFORMASI UMUM MODUL	
Nama Mahasiswa	Raju Anggara
Instansi/Sekolah	SD Negeri 01 Kepahiang
Jenjang/Kelas	SD/II
Alokasi Waktu	2 x 35 Menit
Tahun Pelajaran	2024

A. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase A	
Peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, sesuai dengan tujuan, kepada teman sebaya dan orang dewasa di sekitar tentang diri dan lingkungannya. Peserta didik menunjukkan minat serta mampu memahami dan menyampaikan pesan; mengekspresikan perasaan dan gagasan; berpartisipasi dalam percakapan dan diskusi sederhana dalam interaksi antarpribadi serta di depan banyak pendengar secara santun. Peserta didik mampu meningkatkan penguasaan kosakata baru melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam. Peserta didik juga mulai mampu mengungkapkan gagasannya secara lisan dan tulisan dengan sikap yang baik menggunakan kata-kata yang dikenalnya sehari-hari.	
Fase A Berdasarkan Elemen	
Elemen	Capaian Pembelajaran
GEOMETRI	peserta didik dapat mengenal berbagai bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak, lingkaran) dan bangun ruang (balok, kubus, kerucut, dan bola). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) suatu bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak). Peserta didik juga dapat menentukan posisi benda terhadap benda lain (kanan, kiri, depan belakang).
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan mengamati dan menyusun bentuk benda, peserta didik dapat memperhatikan unsur-unsur yang menyusun suatu bangun datar. 2. Membuat garis lurus. 3. Mempelajari, menggambar, dan membuat bentuk segitiga, segi empat, dll. 4. Mengenali sudut siku-siku, persegi panjang, dan segitiga siku-siku. 5. Menggambar, membuat, dan menata bentuk persegi

	panjang dan segitiga siku-siku pada bidang datar.
Profil Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif
Target Peserta Didik :	
Peserta didik reguler	
Jumlah Siswa :	
26 peserta didik (termodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)	
Assesmen :	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran Assesmen individu	
Jenis Assesmen :	
1. Unjuk Kerja	
Model Pembelajaran :	
Tatap muka	
Kegiatan Pembelajaran Utama/Pengaturan Peserta Didik :	
Individu	
Metode Dan Model Pembelajaran :	
Inquiry, Diskusi	
Media Pembelajaran :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alat tulis 2. Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas II SD 	
Materi Pembelajaran :	
Segi Tiga dan Segi Empat	
Sumber Belajar :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber utama Buku Matematika 2. Sumber alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. 	
Persiapan Pembelajaran :	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memastikan semua sarana dan prasarana, alat dan bahan tersedia 2. Memastikan kondisi kelas kondusif 	
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran	
Kegiatan Pendahuluan : 5 menit	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3. Guru menyapa peserta didik (menanyakan kabar, memeriksa kehadiran) 4. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat 	

pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik.

5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti : 50 menit

1. Tanyakan kepada peserta didik, adakah diantara mereka yang tahu apa itu bangun datar.
2. Guru menyuruh peserta didik menyampaikan apa yang mereka ketahui mengenai apa saja bentuk dalam bangun datar .
3. Guru menanyakan apa saja bentuk bangun datar yang sering dilihat dilingkungan sekolah.
4. Guru menjelaskan mengenai titik sudut yang membentuk bangun datar di papan tulis.
5. Guru menjelaskan apa itu sisi/garis yang menyusun bentuk bangun datar.
6. Guru menggambar bentuk bangun datar dipapan tulis dan menjelaskan nama bangun datar yang digambar.
7. Guru memanggil peserta didik maju ke depan kelas dan menyuruh menggambar salah satu bentuk bangun datar.
8. Peserta didik menjelaskan yang mana sisi dan ada berapa sisi serta yang mana titik sudut nya.
9. Guru memberikan tugas menggambar bentuk bangun datar yang mereka ketahui selama pembelajaran di buku tulis dengan sebagus mungkin dan boleh di warnai serta di beri nama bangun datar apa, kemudian dituliskan yang mana sisi dan titik sudut nya.
10. Peserta didik mengumpulkan hasil tugas yang telah diberikan.

Penutup : 5 menit

1. Peserta didik mengajukan pertanyaan sebagai penguatan pemahaman.
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
3. Peserta didik membaca do'a.

Sumber Referensi:

Buku Guru dan Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas II SD

Curup, 4 mei 2024

Guru Kelas II B

Mahasiswa


NURLAILI, S.Pd.SD
 NIP. 196908022005022001


RAJU ANGGARA
 NIM. 20591144

Mengetahui,
 Kepala Sekolah SD Negeri 01 Kepahiang


PANGKU IRFAN, S.Pd.SD
 NIP. 197207121994091001

P06	Pearson Correlation	.700*	.289	.866*	.173	-	1	.400	.533*	.061	.061	.497
	Sig. (2-tailed)	.004	.297	.000	.537	.836		.140	.041	.829	.829	.060
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P07	Pearson Correlation	.700*	.577*	.577*	.173	.117	.400	1	.533*	.428	.244	.639*
	Sig. (2-tailed)	.004	.024	.024	.537	.678	.140		.041	.112	.380	.010
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P08	Pearson Correlation	.853*	.431	.431	.554*	.287	.533*	.533*	1	.247	.638*	.787**
	Sig. (2-tailed)	.000	.109	.109	.032	.300	.041	.041		.374	.010	.001
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P09	Pearson Correlation	.244	.600*	.247	.529*	.415	.061	.428	.247	1	.552*	.711**
	Sig. (2-tailed)	.380	.018	.375	.043	.124	.829	.112	.374		.033	.003
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P10	Pearson Correlation	.428	.600*	.071	.635*	.307	.061	.244	.638*	.552*	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.112	.018	.803	.011	.265	.829	.380	.010	.033		.002
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.816*	.690*	.485	.758*	.511	.497	.639*	.787*	.711*	.732*	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.004	.067	.001	.052	.060	.010	.001	.003	.002	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

REKAPITULASI HASIL UJI VALIDASI *PRE-KUESIONER*

Apa Bila Hasil Olah Data Spss > 0,05 Maka Soal Tersebut Valid

Nomor Soal	<i>r tabel</i>	<i>r-hitung</i>	Status Butir Soal posttest
1	0.482	0.816	Valid
2	0.482	0.690	Valid
3	0.482	0.435	Tidak Valid
4	0.482	0.485	Valid
5	0.482	0.758	Valid
6	0.482	0.345	Tidak Valid
7	0.482	0.511	Valid
8	0.482	0.497	Valid
9	0.482	0.365	Tidak Valid
10	0.482	0.639	Valid
11	0.482	0.787	Valid
12	0.482	0.237	Tidak Valid
13	0.482	0.711	Valid
14	0.482	0.732	Valid
15	0.482	0.372	Tidak Valid

UJI RELIABILITAS *PRE-KUESIONER* DARI SPSS

Apa Bila Hasil Olah Data Spss Cronbach Alpha > 0,05
Maka Soal Tersebut Reliabel

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.842	10

P06	Pearson Correlation	.522*	.200	.324	.507	.692**	1	.200	.227	.256	.324	.597*
	Sig. (2-tailed)	.046	.474	.239	.054	.004		.474	.415	.357	.239	.019
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P07	Pearson Correlation	.552*	1.000**	.821**	.635*	.307	.200	1	.627*	.558*	.821**	.874**
	Sig. (2-tailed)	.033	.000	.000	.011	.265	.474		.012	.031	.000	.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P08	Pearson Correlation	.500	.627*	.603*	.240	.227	.227	.627*	1	.358	.603*	.664**
	Sig. (2-tailed)	.058	.012	.017	.389	.415	.415	.012		.190	.017	.007
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P09	Pearson Correlation	.680**	.558*	.314	.459	.140	.256	.558*	.358	1	.314	.634*
	Sig. (2-tailed)	.005	.031	.254	.085	.620	.357	.031	.190		.254	.011
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
P10	Pearson Correlation	.531*	.821**	1.000**	.411	.185	.324	.821**	.603*	.314	1	.790**
	Sig. (2-tailed)	.042	.000	.000	.128	.509	.239	.000	.017	.254		.000
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
TOTAL	Pearson Correlation	.794**	.874**	.790**	.759**	.582*	.597*	.874**	.664**	.634*	.790**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.023	.019	.000	.007	.011	.000	
	N	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

REKAPITULASI HASIL UJI VALIDASI *POST-KUESIONER*

Apa Bila Hasil Olah Data Spss $> 0,05$ Maka Soal Tersebut Valid

Nomor Soal	<i>r tabel</i>	<i>r-hitung</i>	Status Butir Soal posttest
1	0.482	0.794	Valid
2	0.482	0.874	Valid
3	0.482	0.167	Tidak Valid
4	0.482	0.790	Valid
5	0.482	0.759	Valid
6	0.482	0.258	Tidak Valid
7	0.482	0.582	Valid
8	0.482	0.597	Valid
9	0.482	0.217	Tidak Valid
10	0.482	0.874	Valid
11	0.482	0.664	Valid
12	0.482	0.387	Tidak Valid
13	0.482	0.634	Valid
14	0.482	0.790	Valid
15	0.482	0.321	Tidak Valid

UJI RELIABILITAS *POST-KUESIONER* DARI SPSS

Apa Bila Hasil Olah Data Spss Cronbach Alpha $> 0,05$ Maka Soal Tersebut Reliabel

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.902	10

*Lampiran 11***OLAH DATA HASIL PENELITIAN****DATA PENELITIAN*****Pre-kuesioner* kelas 2A Kreatifitas Belajar Siswa Sebelum Menggunakan****Media Tangram**

No	Nama Siswa	<i>Pre-kuesioner</i>
1	Al Fatih Askagiyesa	39
2	Achmad Gibran Ramadhan	40
3	Alincea Arrum Sagala	41
4	Aqela Angelina	43
5	Bima Masdar Hilmi El Chari	38
6	Dania Nurul Khalisah	43
7	Dinda Belvania Kirana	40
8	Dwi Rizki Putra	45
9	Fahri Al Aji	41
10	Gio Alber	43
11	Irfan Pratama Basri	40
12	Khaidir Arya Jaya	39
13	Muhammad Anugrah Akbar	39
14	Nikhel Ardiansah	45
15	Putri Aisyah	41
16	Raffa Ramadhan Putra	41
17	Rajja Fatullah Umar	36
18	Rea Qiandra Nafisha	43
19	Saskia Azmahera	33
20	Wilona Desmi Fitriani	38

Post-kuesioner* kelas 2A kreatifitas Belajar Siswa Setelah Menggunakan*Media Tangram**

No	Nama Siswa	<i>Post-kuesioner</i>
1	Al Fatih Askagiyesa	44
2	Achmad Gibran Ramadhan	45
3	Alincea Arrum Sagala	43
4	Aqela Angelina	44
5	Bima Masdar Hilmi El Chari	45
6	Dania Nurul Khalisah	46

7	Dinda Belvania Kirana	47
8	Dwi Rizki Putra	46
9	Fahri Al Aji	43
10	Gio Alber	46
11	Irfan Pratama Basri	45
12	Khaidir Arya Jaya	47
13	Muhammad Anugrah Akbar	43
14	Nikhel Ardiansah	47
15	Putri Aisyah	45
16	Raffa Ramadhan Putra	42
17	Rajja Fatullah Umar	41
18	Rea Qiandra Nafisha	47
19	Saskia Azmahera	41
20	Wilona Desmi Fitriani	45

***Pre-kuesioner* kelas 2B Kreatifitas Belajar Siswa Sebelum Menggunakan
Media Tangram**

No	Nama Siswa	<i>Pre-kuesioner</i>
1	Adeeva Balqis Arma Crysant	33
2	Alhamizan	32
3	Alvaro Tristan Gavriel	33
4	Andara Ayudisa Ardiningrum	30
5	Aura Kasih Bunga	28
6	Aurelio Ramadan	33
7	Azira Raesha Aprilianti	28
8	Caniya	36
9	Dion Putra	34
10	Er Oktavien	35
11	Farhan Prawinata	37
12	Fitrah Galih Jatie	31
13	Hafiz Raqa Akhbar	41
14	Imrado Putra Pratama	40
15	Maudi Febrita	34
16	Muhammad Rafi Pranata	38
17	Nagita Azzahra Salsabila	38
18	Ririn Rahmah Yanti	33
19	Serly Selvia Putri	40
20	Sultan Arya Jaya	33

***Post-kuesioner* kelas 2B Kreativitas Belajar Siswa Setelah Menggunakan
Media Tangram**

No	Nama Siswa	<i>Post-kuesioner</i>
1	Adeeva Balqis Arma Crysant	46
2	Alhamizan	41
3	Alvaro Tristan Gavriel	43
4	Andara Ayudisa Ardiningrum	45
5	Aura Kasih Bunga	41
6	Aurelio Ramadan	40
7	Azira Raesha Aprilianti	43
8	Caniya	42
9	Dion Putra	44
10	Er Oktavien	42
11	Farhan Prawinata	40
12	Fitrah Galih Jatie	41
13	Hafiz Raqa Akhbar	44
14	Imrado Putra Pratama	44
15	Maudi Febrita	47
16	Muhammad Rafi Pranata	43
17	Nagita Azzahra Salsabila	41
18	Ririn Rahmah Yanti	40
19	Serly Selvia Putri	43
20	Sultan Arya Jaya	46

UJI NORMALITAS

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KELAS		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kreatifitas belajar	PRE KUESIONER A	.119	20	.200*	.950	20	.365
	POST KUESIONER A	.182	20	.081	.918	20	.092
	PRE KUESIONER B	.140	20	.200*	.956	20	.460
	POST KUESIONER B	.152	20	.200*	.937	20	.212

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Kreatifitas belajar	Based on Mean	.159	1	38	.693
	Based on Median	.266	1	38	.609
	Based on Median and with adjusted df	.266	1	37.993	.609
	Based on trimmed mean	.208	1	38	.651

UJI HIPOTESIS

UJI PAIRED SAMPLE T TEST

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					t-test for Equality of Means	
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Kreativitas Belajar	Equal variances assumed	.159	.693	2.809	38	.008	1.80000	.64072	.50292	3.09708
	Equal variances not assumed			2.809	37.679	.008	1.80000	.64072	.50256	3.09744

Lampiran 6 Instrumen Penelitian

Kisi-kisi angket respon siswa *Pre-kuesioner*

No	Indikator	Pernyataan	No soal
1	Rasa Ingin Tahu	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika.	1
		Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tau.	2
		Saya sangat suka belajar matematika dikelas.	3
2	Imajinatif	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.	4
		Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat.	5
		saya mudah memahami materi ajar yang diberikan oleh guru.	6
3	Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.	7
		Saya senang jika guru memberikan memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.	8
		Saya merasa tertantang menghadapi setiap pertanyaan yang diberikan oleh guru.	9
4	Berani Mengambil Resiko	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.	10
		Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru.	11
		Saya berani bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak saya mengerti	12
5	Menghargai	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok.	13

		Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan menggangukannya.	14
		Saya suka mendengarkan penjelasan guru selama kegiatan pembelajaran.	15

Kisi-kisi angket respon siswa *Post-kuesioner*

No	Indikator	Pernyataan	No soal
1	Rasa Ingin Tahu	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.	1
		Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.	2
		Saya suka bertanya kepada guru seputar materi pelajaran bangun datar.	3
2	Imajinatif	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru.	4
		Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.	5
		Dari gambar bentuk bangun datar yang di jelaskan oleh guru saya bisa menggambar nya.	6
3	Merasa Tertantang Oleh Kemajemukan	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki.	7
		Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan dan tugas yang diberikan oleh guru.	8
		Belajar mengenai materi bangun datar	9

		membuat saya merasa bersemangat.	
4	Berani Mengambil Resiko	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	10
		Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	11
		Saya tidak takut untuk memberikan ide dan pendapat saya kepada guru.	12
5	Menghargai	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	13
		Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	14
		Belajar bersama teman-teman dikelas sangat menyenangkan.	15

LEMBAR ANGKET *PRE-KUESIONER* RESPON SISWA

Nama :
Kelas : II

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS: Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No.	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika dikelas.					
2	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tahu.					
3	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.					
4	Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat					
5	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.					
6	Saya senang jika guru memberikan memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun					

	datar.					
7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.					
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru					
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok					
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.					

LEMBAR ANGKET *POST-KUESIONER* RESPON SISWA

Nama :
Kelas : II

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS : Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.					
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.					
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru					
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.					
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki					
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab					

	pertanyaan dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.					
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.					
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.					
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.					

LEMBAR ANGKET PRE-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : SERLY SELVIA PUTRI ♀
Kelas : II B

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS: Tidak Setuju
S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika dikelas.	✓				
2	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tahu.	✓				
3	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.	✓				
4	Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat	✓				
5	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.	✓				
6	Saya senang jika guru memberikan memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.		✓			

7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.		✓			
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru.				✓	
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok.		✓			
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.					✓

7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.			✓		
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru				✓	
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok			✓		
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.	✓				

LEMBAR ANGKET PRE-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : WILDA ABIMY Fibrini
Kelas : II A

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS: Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika dikelas.		✓			
2	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tahu.		✓			
3	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.			✓		
4	Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat			✓		
5	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.	✓				
6	Saya senang jika guru memberikan memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.	✓				

7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.	✓				
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru			✓		
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.				✓	

LEMBAR ANGKET PRE-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : *Sajidin Alimudin*
 Kelas : *II A*

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS: Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika dikelas.			✓		
2	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tahu.			✓		
3	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.			✓		
4	Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat			✓		
5	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.		✓			
6	Saya senang jika guru memberikan memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.	✓				

7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.				✓	
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru			✓		
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.				✓	

LEMBAR ANGKET PRE-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : RAJA RAJULLAH UMAR
Kelas : II a

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :

SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS: Tidak Setuju

S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya sangat bersemangat saat akan belajar matematika dikelas.				✓	
2	Saya selalu bertanya kepada guru jika ada materi yang tidak saya tahu.	✓				
3	Saya suka menyampaikan ide saya kepada guru dan teman-teman.				✓	
4	Saat guru memberikan suatu pertanyaan saya dapat mengetahui jawabannya dengan cepat			✓		
5	Saya suka mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan kemampuan sendiri.	✓				
6	Saya senang jika guru memberikan pertanyaan kepada saya tentang materi bangun datar.	✓				

7	Saya berani maju kedepan kelas jika guru memberikan tugas.			✓		
8	Saya tidak takut jika saya salah menjawab pertanyaan guru			✓		
9	Saya suka mendengar pendapat teman-teman saat belajar kelompok			✓		
10	Saat ada teman yang berbicara saya tidak akan mengganggunya.	✓				

LEMBAR ANGKET *POST-KUESIONER* RESPON SISWA

Nama : SEFLY SELVIA PUTRI ♡
Kelas : II B

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban.
4. Keterangan :
SS : Sangat Setuju RR : Ragu-Ragu TS : Tidak Setuju
S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.		✓			
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.	✓				
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru	✓				
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.			✓		
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki	✓				
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan			✓		

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	✓				
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.			✓		
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	✓				

LEMBAR ANGKET POST-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : BARHAN PRAWINATA
 Kelas : II B

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu-Ragu TS : Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.	✓				
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.		✓			
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru		✓			
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.			✓		
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki		✓			
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan		✓			

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	✓				
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	✓				
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	✓				

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	✓				
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	✓				
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	✓				

LEMBAR ANGKET *POST-KUESIONER* RESPON SISWA

Nama : Raja Fatullah Umar
Kelas : II A

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS : Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.		✓			✓
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.		✓			
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru	✓				
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.		✓			
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki		✓			
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan		✓			

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	✓				
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	✓				
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	✓				

LEMBAR ANGKET POST-KUESIONER RESPON SISWA

Nama : NASKIA AZMERA
Kelas : II A

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :
 SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS : Tidak Setuju
 S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.		✓			
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.			✓		
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru		✓			
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.	✓				
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki		✓	✓		
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan	✓				

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.		✓			
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.		✓			
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.		✓			
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.		✓			

LEMBAR ANGKET *POST-KUESIONER* RESPON SISWA

Nama : WILONA DEYI FIRIMFI
Kelas : II A

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah dengan cermat setiap pertanyaan yang ada pada angket.
2. Pada setiap pertanyaan, terdapat empat pilihan jawaban. Pilihlah salah satu yang di anggap paling sesuai dengan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan.
3. Jawablah pertanyaan dengan jujur. Setiap pertanyaan tidak lebih dari satu jawaban
4. Keterangan :

SS : Sangat Setuju RR : Ragu- Ragu TS : Tidak Setuju
S : Setuju KS : Kurang Setuju

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	RR	KS	TS
1	Saya suka mendengarkan guru menyampaikan materi pelajaran.	✓				
2	Setelah guru menjelaskan materi pelajaran akan bertanya kepada guru tentang materi pelajaran yang tidak di mengerti.	✓				
3	Saat belajar materi bangun datar saya mempunyai banyak ide baru		✓			
4	Dari gambar bangun datar yang telah dipelajari saya bisa membuat berbagai macam gambar yang saya inginkan.		✓			
5	Saya bisa mengerjakan tugas yang diberikan dengan ide yang saya miliki	✓				
6	Saya merasa tertantang untuk menjawab pertanyaan	✓				

	dan tugas yang diberikan oleh guru.					
7	Saya berani maju kedepan kelas apabila guru memberikan tugas di papan tulis.	✓				
8	Saya selalu percaya diri saat saya menjelaskan hasil tugas saya kepada teman dan guru di depan kelas.	✓				
9	Saya selalu suka mendengar pendapat dari teman saat ada tugas kelompok.	✓				
10	Saat ada teman yang berbicara didepan kelas saya akan mendengarkannya dan tidakberisik.	✓				

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nilna Ma'Rifah M.Pd

Menyatakan bahwa instrumen penelitian atas nama mahasiswa:

Nama : Raju Anggara

Nim : 20591144

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul : **Efektivitas Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang.**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Rejang Lebong, 25 April 2024

Validator



Nilna Ma'Rifah M.Pd

LEMBAR VALIDASI
ANGKET RESPON SISWA

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar (SD)

Mata Pelajaran : Matematika

Materi Pokok : Geometri/ Bidang Datar

Nama Validator : Nilna Ma'Rifah, M.Pd

Jabatan : Dosen IAIN Curup

A. Petunjuk:

1. Berilah tanda cek (\checkmark) pada kolom penilaian yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:

- 5 : Sangat Baik
- 4 : Baik
- 3 : Cukup
- 2 : Kurang
- 1 : Sangat Kurang

2. Bila ada beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang disediakan dalam naskah ini.

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	BAHASA					
	1. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kaidah bahasa Indonesia.				\checkmark	
	2. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.			\checkmark		
	3. Bahasa mudah dipahami.				\checkmark	
	4. Kejelasan petunjuk dan arahan.			\checkmark		
	5. Tulisan mengikuti aturan EYD.			\checkmark		

II	ISI					
	1. Petunjuk dinyatakan dengan jelas.			√		
	2. Kesesuaian dengan penggunaan media tangram dalam pembelajaran.				√	
	3. Kejelasan maksud aitem pertanyaan angket.				√	

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Lebih baik dalam pengisian angket jika untuk anak sd kelas 2 menggunakan skala guttman yang pilihan jawabannya iya atau tidak, karena jika menggunakan skala likert dengan 5 option ditakutkan siswa belum memahami keabsahan jawaban dengan 5 skala, tetapi jika ingin menggunakan skala likert maka bahasa dan pertanyaan yang digunakan harus lebih praktis lagi supaya dapat lebih mudah di pahami oleh anak kelas 2 sd.

Rejang Lebong, 25 April 2024

Validator



Nilna Ma'Rifah M.Pd

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN DI SDN 01 KEPAHANG

Kelas 2 A (Eksperimen)





Kelas 2 B (Kontrol)





BIODATA PENULIS



Penulis bernama RAJU ANGGARA dilahirkan dikota Curup pada tanggal 23 Februari 2001, anak ke 1 dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Ali Jaya dan Ibu Etti Andriani. Penulis merupakan alumni SDN 02 Curup Tengah tahun 2013, alumni SMPN 02 Curup Tengah tahun 2016, alumni SMAN 02 Rejang Lebong tahun 2019, kemudian melanjutkan S1 di Institut Agama Islam Negri (IAIN), mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Angkatan 2020.

Dengan tekun, motivasi, beserta doa dan dorongan dari orang-orang terdekat hingga penulis berhasil menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2024 Dengan judul skripsi **“Efektivitas Media Tangram Pada Pembelajaran Konsep Bangun Datar Sederhana Meningkatkan Kreatifitas Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 01 Kepahiang”** Semoga dengan karya ini dapat memberikan kontribusi positif, baik untuk penulis sendiri, untuk lembaga Pendidikan, masyarakat, bangsa dan Negara.