PENGARUH MEDIA TANGRAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDIT UMMATAN WAHIDAH

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah

Oleh:
ROVI'AH RAMADHANI
NIM. 21591185

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

2025

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah

di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara **Rovi'ah Ramadhani (21591185)** Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul **"PENGARUH MEDIA TANGRAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDIT UMMATAN WAHIDAH"**, sudah dapat diajukan dalam munaqosyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Rejang Lebong, 20 Agustus 2025

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd	**H.M. Taufik Amrillah, M.Pd**
NIP. 198412092011012009	**NIP. 199005232019031006**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Rovi'ah Ramadhani
NIM	:	21591185
Fakultas	:	Tarbiyah
Prodi	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi	:	PENGARUH MEDIA TANGRAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDIT UMMATAN WAHIDAH

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga 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 sebagai semestinya.

Rejang Lebong, 20 Agustus 2025

Rovi'ah Ramadhani

NIM. 21591185

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

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1709 /In.34/FT/PP.00.9/09/2025

Nama	:	**Rovi'ah Ramadhani**
NIM	:	**21591185**
Fakultas	:	**Tarbiyah**
Prodi	:	**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul	:	**Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah**

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

Hari/ Tanggal	:	**Senin, 01 September 2025**
Pukul	:	**08.00-09.30 WIB**
Tempat	:	**Ruang 04 Gedung RKB 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. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I	**H.M. Taufik Amrillah, M.Pd**
NIP. 198412092011012009	**NIP.199005232019031006**
Penguji I,	**Penguji II,**
Dr. Deri Wanto, MA	**Muksal Mina Putra, M.Pd**
NIP. 198711082019031004	**NIP. 198704032018011001**

Mengetahui
Dekan

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَٰنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Karena atas segala nikmat, berkat rahmat dan karunia-Nya lah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah". Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

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

1. Bapak Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Prof. Dr. M. Istan, S.E, M.Pd, MM, selaku Wakil Rektor II Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Bapak Dr. Nelson, M.Pd, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.A, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
7. Ibu Yosi Yulizah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing Akademik.
8. Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I. dan Bapak H.M. Taufik Amrillah selaku Dosen Pembimbing II.
9. Seluruh dosen dan Staff Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
10. Umi Alfera Zelviani, S.Pd selaku Kepala Sekolah di SDIT Ummatan Wahidah dan Umi Winda Malika, S.Pd selaku wali kelas V A yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan makalah ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Curup, 20 Agustus 2025

Penulis,

Rovi'ah Ramadhani
NIM. 21591185

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

“Dalam setiap kesulitan yang kuhadapi, aku percaya selalu ada solusi, sebagaimana janji Allah dalam firman-Nya: 'Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Berbuat baik itu pilihan, bukan balasan”

“Jangan lelah menjadi baik!”

“Semuanya butuh proses, terkadang kamu hanya perlu bersabar sedikit.”

-Rovi’ah Ramadhani-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT. Karena atas segala nikmat, berkat rahmat dan karunia-Nya lah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah". Shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada baginda kita Nabi Muhammad SAW., beserta keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

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

1. Karya sederhana ini kupersembahkan dengan penuh cinta dan hormat kepada cinta pertamaku Bapak Sutresno, yang merupakan sosok pertama yang menyambut kehadiran penulis ke dunia dengan penuh kebahagiaan. Terima kasih atas kepercayaan yang selalu diberikan, atas didikan, motivasi, serta selalu berusaha memberikan yang terbaik. Semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan kesehatan dan keberkahan dalam hidup Bapak.
2. Teruntuk surgaku Mamak tercinta almh. Zubaidah, yang selalu penulis rindukan dan cintai, yang selalu menjadi sumber kekuatan terbesar. Semoga mamak melihat putri kecil mamak dari tempat terbaik di sisi-Nya. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada mamak. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terima

kasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT. senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada mamak.

3. Begitupun dengan Ibu Al Wakiah ibu sambungku tersayang, terima kasih atas kasih sayang, pengertian, dan doa yang tak pernah putus. Semoga Allah membalas setiap kebaikanmu dengan limpahan rahmat dan keberkahan. Semoga ini menjadi langkah awal bagi diriku untuk membahagiakan kalian dan membuat kalian tersenyum. Aamiin allahumma aamiin.
4. Kepada kakakku (Sandi), adik laki-lakiku (Majid Dwi Ramadhan), dan adik perempuan tersayang (Septian Dwi Alfa Dzila). Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis yang penuh warna.
5. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak mengalami kesulitan, namun dengan doa dan usaha serta bimbingan dari Ibu Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku dosen pembimbing I dan Bapak H.M. Taufik Amrillah, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan ilmu, dukungan moral serta memotivasi sehingga penulis dapat mengatasi segala kesulitan dan hambatan. Semoga segala kebaikan dan ketulusan Bapak/Ibu menjadi amal jariyah yang terus mengalir.
6. Seluruh dosen yang telah mengajarkan dan mendidik penulis dengan penuh rasa sabar dan ikhlas. Sehingga ilmu yang saya dapatkan di bangku perkuliahan dapat menjadi ilmu yang bermanfaat untuk banyak orang.
7. Teruntuk sahabat di bangku perkuliahan (Afifah, Sindi, Delvi, Nurhadisah, Yulia), yang telah membersamai selama kurang lebih dari 4 tahun. Terima kasih telah menerimaku menjadi bagian dari hidup kalian, terima kasih juga sudah

menjadi bagian dari perjalanan penuh warna ini. Terima kasih atas segala bentuk dukungan, baik dalam bentuk semangat dan motivasi. Semoga kebersamaan ini terus terjaga hingga akhir waktu.

8. Terimakasih juga untuk teman-teman seperjuangan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah angkatan 21 terutama kelas E sudah menjadi bagian teman terbaik selama proses perkuliahan.
9. Terimakasih teman-teman seperjuangan di Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) sudah menjadi bagian penting dalam perjalanan penulis.
10. Dengan penuh kerendahan hati, karya ini penulis persembahkan kepada Abi Ega dan Umi Ririn, sosok yang senantiasa menghadirkan keteladanan, kehangatan, serta kekeluargaan. Terima kasih atas kesempatan, kepercayaan, serta arahan berharga untuk menjadi bagian dari keluarga besar SDIT Ummatan Wahidah. Terima kasih atas bimbingan, dukungan, dan motivasi yang berharga sehingga penulis dapat belajar dan berkembang bersama keluarga besar sekolah ini. Semoga Allah swt. membalas setiap kebaikan dengan keberkahan yang berlimpah, dan menjadikan setiap langkah sebagai amal jariyah yang tak terputus.
11. Persembahan ini penulis tujukan untuk keluarga besar SDIT Ummatan Wahidah, yang selalu menjadi rumah kedua bagi penulis. Lingkungan kerja yang penuh kekeluargaan, saling mendukung, dan menguatkan, telah memberikan banyak inspirasi serta dorongan dalam setiap langkah.

12. Teristimewa untuk teman seperjuangan Lili Aprilia, serta rekan kerja tercinta Mbak Winda Malika dan Mbak Putri Badriatul Ilmi. Terimakasih atas doa, support, bantuan, dukungan, dan kebersamaan yang tulus dalam membersamai proses penyusunan tulisan ini. Semoga segala kebaikan dan ketulusan kalian bernilai pahala serta menjadi amal jariyah disisi Allah swt.
13. Untuk diri sendiri Rovi'ah Ramadhani terima kasih, sudah kuat sampai detik ini, terimakasih sudah mampu mengendalikan diri dari tekanan luar. Yang tidak menyerah sesulit apapun rintangan kuliah ataupun proses penyusunan skripsi, yang mampu berdiri tegak ketika dihantam permasalahan yang ada. Terima kasih diriku semoga tetap rendah hati.

ABSTRAK

Rovi'ah Ramadhani, NIM. 21591185 "**Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan KreativitasSiswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah**", Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini berangkat dari kondisi dimana kreativitas siswa tergolong rendah pada pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun datar, hal ini dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Media tangram dinilai mampu merangsang daya pikir kreatif siswa melalui kegiatan menyusun bentuk-bentuk geometri secara menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kreativitas siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tangram, serta menganalisis pengaruhnya terhadap peningkatan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Metode yang diterapkan adalah *pre experimental* dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen total. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis dengan *Paired Sample t-Test.*

Dari penelitian ini diperoleh hasil bahwa: 1) Kreativitas siswa sebelum penggunaan media tangram masih rendah, dengan rata-rata nilai *pretest* 54,11, mencerminkan keterbatasan siswa dalam menghasilkan ide, bentuk, dan penjabaran gagasan secara kreatif; 2) Setelah pembelajaran menggunakan media tangram, kreativitas siswa meningkat signifikan. Rata-rata nilai *posttest* 82,06 menunjukkan siswa lebih mampu berpikir fleksibel, menciptakan bentuk orisinal, dan mengelaborasi gagasan lebih baik; 3) Penggunaan media tangram berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas siswa, yang terbukti dari hasil uji *Paired Sample t-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, menunjukkan media tangram efektif meningkatkan kreativitas siswa.

Kata Kunci : Media Tangram, Kreativitas Siswa, Matematika, Bangun Datar

DAFTAR ISI

SURAT PENGAJUAN SKRIPSI .....**Error! Bookmark not defined.**

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....**Error! Bookmark not defined.**

KATA PENGANTAR iii

MOTTO v

HALAMAN PERSEMBAHAN vi

ABSTRAK x

DAFTAR ISI xi

DAFTAR TABEL xiii

DAFTAR GRAFIK xiv

LAMPIRAN xv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 9

C. Batasan Masalah 10

D. Rumusan Masalah 11

E. Tujuan Penelitian 12

F. Manfaat Penelitian 12

BAB II Kajian Pustaka 14

A. Landasan Teori 14

B. Kajian Penelitian yang Relevan 35

C. Kerangka Berpikir 37

D. Hipotesis Penelitian 38

BAB III Metode Penelitian 39

A. Jenis dan Desain Penelitian 39

B. Waktu dan Tempat Penelitian 40
C. Populasi dan Sampel Penelitian 40
D. Variabel Penelitian 41
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 42
Skema Penilaian 47
F. Uji Coba Instrumen 48
G. Teknik Analisis Data 54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 59
A. Gambaran Umum Objek Penelitian 59
B. Hasil Penelitian 65
1. Data Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Menggunakan Media Tangram 65
2. Data Hasil *Posttest* Siswa Setelah Menggunakan Media Tangram 67
3. Pengaruh Penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah 70
4. Uji Hipotesis 72
5. Rekapitulasi Hasil Penelitian 74
C. Pembahasan 76
BAB V PENUTUP 85
A. Kesimpulan 85
B. Saran 86
DAFTAR PUSTAKA 88
L A M P I R A N 90
Lembar Observasi Unjuk Kerja Kreativitas Siswa 129

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika 7
Tabel 3. 1 Desain Penelitian 40
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian 45
Tabel 3. 4 Instrumen Dokumentasi 48
Tabel 3. 5 Nama Validator 49
Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas 50
Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas 51
Tabel 3. 8 Kategori Indeks Beda Soal 52
Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Pembeda 52
Tabel 3. 10 Kategori Tingkat Kesukaran 54
Tabel 3. 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran 54
Tabel 3. 12 Jumlah Guru SDIT Ummatan Wahidah 63
Tabel 3. 13 Jumlah Siswa SDIT Ummatan Wahidah 64
Tabel 4. 1 Sarana dan prasarana SDIT Ummatan Wahidah 62
Tabel 4. 2 Hasil Nilai *Pretest* Siswa 65
Tabel 4. 3 Hasil Nilai *Pretest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS 66
Tabel 4. 4 Hasil Nilai *Posttest* Siswa 67
Tabel 4. 5 Hasil Nilai *Posttest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS 68
Tabel 4. 6 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa 68
Tabel 4. 7 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS .. 69
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* 71
Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas 72
Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis 73
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Penelitian 75

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Hasil Nilai *Pretest* Siswa 66
Grafik 4. 2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa 70

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan izin penelitian 91
Lampiran 2 Surat Izin penelitian 92
Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing 93
Lampiran 4 Surat Telah Selesai Penelitian 94
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 1 95
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 2 96
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 3 97
Lampiran 8 Lampiran Hasil Uji Validitas 98
Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas 100
Lampiran 10 Hasil Nilai *Pretest* Siswa 100
Lampiran 11 Hasil Nilai *Posttest* 100
Lampiran 12 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest Siswa* 101
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas 101
Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas 101
Lampiran 15 Hasil Uji T/Hipotesis 101
Lampiran 16 Hasil Uji Daya Pembeda 102
Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran 102
Lampiran 18 Modul Ajar *Pretest* 103
Lampiran 19 Modul Ajar *Posttest* 106
Lampiran 20 Dokumentasi 110
Lampiran 21 Pelaksanaan *Pretest* 111
Lampiran 22 Pelaksanaan *Posttest* 112
Lampiran 23 Lembar Soal Instrumen 113
Lampiran 24 Penerapan Media Tangram 115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses mendidik dan membentuk karakter anak, karena lembaga ini merupakan pusat utama bagi upaya pengembangan sumber daya manusia Indonesia di masa mendatang.[1]

Salah satu ayat Al-Qur'an yang menekankan pentingnya pendidikan terdapat dalam surah At-Thaha ayat 114 sebagai berikut.[2]

فَتَعٰلَى اللّٰهُ الْمَلِكُ الْحَقُّۚ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْاٰنِ مِنْ قَبْلِ اَنْ يُّقْضٰٓى اِلَيْكَ وَحْيُهٗۖ وَقُلْ رَّبِّ زِدْنِيْ عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Artinya: "Maka Maha Tinggi Allah, Raja yang sebenar-benarnya. Dan janganlah engkau (Muhammad) tergesa-gesa (membaca) Al-Qur'an sebelum selesai diwahyukan kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah ilmu kepadaku."

Pada ayat Taha ayat 114, Allah memerintahkan Nabi Muhammad untuk tidak terburu-buru dalam menerima wahyu dan mengajarkan untuk selalu berdoa memohon agar ilmu bertambah. Kalimat "وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا" menunjukkan betapa pentingnya kesabaran dan sikap rendah hati dalam proses belajar. Ayat ini menegaskan bahwa pembelajaran harus dilakukan dengan ketekunan serta doa, agar ilmu yang diperoleh terus bertambah dan bermanfaat bagi kehidupan. Bagi guru dan orang tua, ayat ini menjadi pedoman untuk selalu mendorong siswa

[1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, ***Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka,*** Jakarta: Kemendikbudristek, 2022, hlm. 7.

[2] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: Departemen Agama RI, 2005), Surah At-Thaha ayat 114.

agar rajin belajar dan terus mengembangkan pengetahuan, disertai dengan permohonan agar ilmu yang didapatkan menjadi berkah dan memberikan manfaat nyata. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga menguatkan spiritual dan karakter peserta didik.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan upaya yang direncanakan dengan sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensi diri. Potensi tersebut meliputi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.[3]

Secara umum, siswa pada jenjang sekolah dasar memiliki tingkat keingintahuan yang tinggi, tanggap terhadap berbagai permasalahan dan kompleksitasnya, serta memiliki minat untuk memahami berbagai fenomena secara mendalam. Dengan demikian, proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat mengakomodasi karakteristik dan kebutuhan perkembangan peserta didik.[4] Pengembangan potensi dan kompetensi peserta didik, baik dari sisi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, merupakan salah satu aspek utama yang harus diperhatikan dalam proses pendidikan. Dalam konteks ini, kreativitas menjadi salah satu kompetensi

[3] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Pasal 1 Ayat (1).

4 Dewi Puspita Sari dan Rina Dwi Pratiwi, "*Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Inovatif*," Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, Vol. 7, No. 2 (2021): 113.

utama yang perlu dikembangkan sejak dini melalui berbagai strategi dan media pembelajaran yang inovatif.[5]

Kreativitas juga memiliki peranan penting dalam pembelajaran matematika. Matematika tidak hanya menuntut kemampuan berhitung dan ketepatan logis, tetapi juga memerlukan kemampuan berpikir kreatif agar siswa dapat menemukan berbagai strategi penyelesaian masalah. Dengan kreativitas, siswa mampu melihat permasalahan dari sudut pandang berbeda, menghasilkan jawaban yang beragam, serta menciptakan solusi yang orisinal. Oleh karena itu, pengembangan kreativitas dalam matematika menjadi sangat penting untuk mendukung keterampilan problem solving, pemahaman konsep yang lebih mendalam, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Selain itu, kreativitas juga merupakan kompetensi utama dalam pengembangan Profil Pelajar Pancasila, terutama pada aspek bernalar kritis dan mandiri. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek), penguatan kemampuan berpikir kreatif menjadi fokus penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka, karena hal ini mendorong siswa untuk lebih bebas mengeksplorasi ide dan solusi secara luas.[6]

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20, media adalah salah satu hal penting yang membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa. Nunuk Suryani menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan

---

[5] Ayu Rizki Putri dan Lilis Handayani, "*Urgensi Pembelajaran Berbasis Kreativitas di Sekolah Dasar*," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* Vol. 5, No. 1 (2023): 45–53.

[6] Kemernterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022)

yang dipakai oleh guru dalam membantu proses belajar mengajar.[7] Media ini berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dari sumber belajar kepada siswa sehingga memudahkan pemahaman dan meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Namun, saat ini banyak siswa merasa bosan karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.[8]

Media dan sumber belajar mempunyai peranan penting sebagai alat pendukung dalam menyampaikan materi pelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan media dan sumber belajar dapat membantu memperjelas isi pelajaran, meningkatkan konsentrasi atau fokus siswa, dan mendorong semangat belajar mereka. Jika dimanfaatkan secara optimal, media mampu mempercepat pemahaman konsep oleh siswa serta mempermudah guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa serta kesesuaian dengan materi yang akan disampaikan.[9]

Peran guru sangat krusial dalam menentukan dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran sendiri mencakup berbagai alat bantu, baik yang bersifat visual maupun audio, yang berfungsi untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Selain itu, pemanfaatan media harus mampu menarik perhatian, membangkitkan emosi, serta mengasah kemampuan

---

[7] Nunuk Suryani dan Leo Agung, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Ombak, 2012).

[8] Marasmita, *Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Google Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Sma Negeri 1 Nogosari*, Skripsi. (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019)

[9] Wardani, A. K., & Putra, H. D. 2023. *Penggunaan Media Tangram pada Materi Geometri Bidang Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD*. Indiktika, 6(2), 15336.

berpikir siswa. Guru juga diharapkan mampu berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan potensi peserta didik. Dengan pemilihan media yang tepat, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih optimal dan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.[10]

Salah satu aspek penting yang harus dikembangkan dalam diri siswa adalah kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan penting yang harus dikembangkan dan ditingkatkan dalam proses pembelajaran karena berperan dalam membantu siswa menemukan ide baru, menyelesaikan masalah secara inovatif, dan beradaptasi dengan situasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, kreativitas tidak hanya identik dengan seni, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis, fleksibel, dan menghasilkan solusi orisinal. Menurut Kemendikbudristek, kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikuatkan melalui pembelajaran aktif, eksploratif, dan kontekstual.[11] Peningkatan kreativitas pada siswa Sekolah Dasar menjadi krusial karena berada pada masa perkembangan yang memungkinkan eksplorasi ide secara maksimal.[12] Oleh karena itu, pembelajaran yang merangsang kreativitas harus menjadi bagian utama dari proses pendidikan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SDIT Ummatan Wahidah menunjukkan beberapa hal yang menjadi perhatian dalam proses pembelajaran

---

[10] Witarsa, R., Herlina, & Sofiarni, E, *Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran Berdiferensiasi*. (Journal of Education Research, 2023), 5(2), 1147.

[11] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. *Panduan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka*. (Jakarta: Direktorat Jenderal GTK, 2022)

[12] Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. *Asesmen Kompetensi Minimum dan Implikaisnya terhadap Pembelajaran Kreatif*. (Jakarta: Kemendikbudristek, 2021)

matematika: (1) Siswa cenderung belum terbiasa mengemukakan pendapat secara aktif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini berdampak pada aspek *fluency* (kelancaran), sebab mereka kurang terlatih dalam mengeluarkan banyak ide secara bebas. (2) Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh papan tulis dan buku teks. Keterbatasan variasi media membuat siswa kurang terstimulasi untuk berpikir berbeda (*flexibility*) dan mengembangkan ide yang orisinal (*originality*). (3) Pendekatan pembelajaran yang diterapkan cenderung masih bersifat klasikal, sehingga hal ini membatasi siswa untuk mengeksplorasi dan memperluas gagasan mereka. Akibatnya, aspek *elaboration* (pengembangan ide) belum terasah dengan optimal. (4) Aktivitas belajar masih terbatas pada aktivitas rutin. Dengan menambahkan aktivitas kreatif, siswa berpotensi lebih berkembang dalam hal imajinasi dan kemampuan menciptakan solusi. Hal ini berperan penting dalam menumbuhkan aspek *originality* (keaslian ide) dan *elaboration* (pengembangan gagasan). (5) Ketertarikan siswa terhadap matematika masih dapat ditingkatkan. Melalui kegiatan yang lebih partisipatif dan menantang, siswa dapat terstimulasi untuk mengemukakan banyak ide (*fluency*) serta mencoba berbagai cara dalam menyelesaikan masalah (*flexibility*). (6) Pada kegiatan pembelajaran siswa masih menyalin contoh yang diberikan oleh guru. Kondisi ini membuat kreativitas siswa terbatas, karena mereka jarang menguraikan jawaban secara lebih rinci (*elaboration*) maupun menghasilkan ide-ide yang berbeda (*flexibility*).

Untuk memperkuat hasil observasi awal tersebut, berikut ditampilkan data kuantitatif kreativitas siswa kelas V pada mata pelajaran Matematika.

Tabel 1. 1 Daftar Nilai Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai < KKTP		Nilai > KKTP	
		Jumlah	%	Jumlah	%
V	18	10	56%	8	44%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 18 siswa kelas V, terdapat 10 siswa (56%) yang memperoleh nilai dibawah KKTP dan hanya 8 siswa (44%) yang memperoleh nilai di atas KKTP. Data ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran. Temuan ini juga mencerminkan bahwa aspek kreativitas siswa, baik dalam hal kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), maupun pengembangan ide (*elaboration*), belum berkembang secara optimal. Maka dari itu, diperlukan upaya untuk menghadirkan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas siswa melalui aktivitas belajar yang lebih variatif, partisipatif, dan mendorong siswa menghasilkan ide-ide baru. [13]

Pemilihan kelas V sebagai subjek penelitian juga didasarkan pada tahap perkembangan kognitif mereka. Menurut Piaget, siswa usia 10–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis dan mengelompokkan konsep, tetapi tetap membutuhkan media konkret sebagai

[13] Observasi di Kelas V SDIT Ummatan Wahidah, 10 Maret 2025.

jembatan untuk memahami abstraksi. Masa ini sangat tepat untuk menumbuhkan kreativitas, karena siswa sudah lebih mandiri dalam belajar, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan berani mengeksplorasi ide baru.[14] Dengan demikian, kelas V merupakan sampel yang relevan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran terhadap kreativitas.

Kondisi ini perlu dikaji lebih mendalam agar dapat ditemukan solusi yang dapat meningkatkan pembelajaran kolaboratif. Minimnya variasi penggunaan media pembelajaran dan dominannya metode pembelajaran konvensional memberikan peluang untuk pembaharuan. Penerapan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan keyakinan yang beragam dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Dengan mengikutsertakan kegiatan yang mendorong eksplorasi dan kreativitas, diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, perlu dipilih media dan metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpikir kreatif dan berinisiatif dalam pembelajaran.

Salah satu media yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dengan pendekatan yang lebih inovatif dan menyenangkan adalah tangram. Tangram merupakan permainan puzzle geometri yang terdiri dari tujuh keping datar, seperti segitiga, persegi, dan jajar genjang. Keping-keping tersebut dapat disusun menjadi berbagai bentuk objek yang unik dan bermakna. Melalui penggunaan tangram, siswa dapat belajar sambil bermain, mengeksplorasi

[14] Jean Piaget, 2023.

berbagai bentuk, dan menyusun pola sesuai imajinasinya. Media ini juga merangsang aktivitas motorik dan keterampilan berpikir spasial siswa, sehingga sangat tepat digunakan untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran matematika.[15]

Berdasarkan uraian kondisi yang telah dijelaskan, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji sejauh mana penggunaan media tangram dapat meningkatkan kreativitas siswa. Media tangram dinilai sangat sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah dasar dan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan eksploratif. Dalam pembelajaran materi bangun datar, siswa didorong untuk berpikir kreatif dan memahami konsep melalui pendekatan visual. Melalui penggunaan media tangram, diharapkan siswa tidak hanya mengingat bentuk saja, tetapi juga mampu berimajinasi dan membuat pola baru, sehingga potensi kreativitasnya dapat berkembang secara optimal. Oleh sebab itu, penelitian ini mengusung judul **Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah**. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi acuan dalam penerapan media pembelajaran inovatif dan memberikan manfaat bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih bermakna.

B. Identifikasi Masalah

1. Berdasarkan hasil observasi awal di kelas V SDIT Ummatan Wahidah, kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika masih tergolong rendah.

[15] Fitria, Eka & Setiawan, Dwi. "*Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*." Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, 2021, Vol. 6, No. 2 : 85-92.

Hal ini terlihat dari siswa yang cenderung pasif, kurang berani mengemukakan ide, serta hanya menyalin contoh yang diberikan guru tanpa mencoba membuat variasi bentuk sendiri.

2. Data observasi awal juga menujukkan rendahnya kreativitas siswa. Dengan sebagian besar siswa berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini mencerminkan keterbatasan siswa dalam menghasilkan ide, variasi bentuk, maupun elaborasi gagasan secara mendalam.
3. Media pembelajaran yang digunakan gur masih didominasi papan tulis dan buku teks, sehingga kurang mampu merangsang kreativitas siswa dalam mengeksplorasi ide-ide baru.
4. Media tangram sebenarnya memiliki potensi yang positif untuk meningkatkan kreativitas siswa karena dapat mendorong mereka berpikir lebih fleksibel, menciptakan bentuk yang orisinal, dan mengembangkan detail gagasan. Namun pemanfaatannya dalam pembelajaran matematika di SDIT Ummatan Wahidah masih belum maksimal.
5. Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung bersikap pasif dan kurang termotivasi untuk mengungkapkan ide-ide kreatif, sehingga diperlukan penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti tangram, untuk menumbuhkan kreativitas siswa.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah untuk Tahun Ajaran 2025/2026.

2. Variabel bebas yang dikaji adalah media pembelajaran Tangram, sedangkan variabel terikat adalah kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika.
3. Kreativitas siswa yang diteliti dibatasi pada empat indikator, meliputi kelancaran (*fluency*), fleksibilitas atau keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan perincian (*elaboration*).
4. Materi pelajaran yang menjadi fokus penelitian adalah bangun datar pada mata pelajaran matematika.
5. Instrumen pengumpulan data dibatasi pada tes esai berbasis Tangram (*pretest* dan *posttest*) serta dokumentasi, tanpa menggunakan instrumen lain seperti angket atau lembar observasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang dapat dirumuskan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana kreativitas siswa pada materi bangun datar sebelum menggunakan Media Tangram dalam pembelajaran matematika di kelas V SDIT Ummatan Wahidah?
2. Bagaimana kreativitas siswa pada materi bangun datar sesudah menggunakan Media Tangram dalam pembelajaran matematika di kelas V SDIT Ummatan Wahidah?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media Tangram dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, peneliti memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kreativitas siswa pada materi bangun datar sebelum menggunakan Media Tangram dalam pembelajaran matematika di kelas V SDIT Ummatan Wahidah.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa pada materi bangun datar sesudah menggunakan Media Tangram dalam pembelajaran matematika di kelas V SDIT Ummatan Wahidah.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media Tangram dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
    a. Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada kajian peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar melalui media pembelajaran konkret.
    b. Dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang menelaah kaitan antara penggunaan media manipulatif dengan indikator kreativitas (*fluency*, *flexibility*, *originality*, dan *elaboration*).
2. Manfaat Praktis
    a. Sekolah
        1) Penggunaan media tangram memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui media

pembelajaran yang tepat dan efektif.

2) Hasil penelitian dapat dijadikan dasar pengembangan kurikulum berbasis media pembelajaran kreatif di sekolah.

b. Bagi Guru

1) Memudahkan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif.

2) Menjadi alternatif solusi dalam mengatasi rendahnya kreativitas siswa dengan memberikan pengalaman belajar berbasis eksplorasi dan *problem solving*.

c. Bagi Siswa

1) Mempermudah siswa memahami materi bangun datar melalui kegiatan yang menantang sekaligus menyenangkan.

2) Mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa, meliputi kelancaran menghasilkan ide (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan pengembangan detail gagasan (*elaboration).*

BAB II

Kajian Pustaka

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘‘tengah‘‘, ‘‘perantara‘‘ atau ‘‘pengantar‘‘. Dalam bahasa Arab, media juga diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan demikian, media dapat dipahami sebagai alat atau sarana yang berfungsi menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran dari sumber (pengirim) kepada penerima, sehingga menjadi jembatan dalam proses komunikasi pembelajaran.[16]

Secara etimologis, istilah media pembelajaran berakar dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata “*median*” yang memiliki arti perantara atau penghubung. Secara umum, media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi sekaligus menjadi sumber informasi bagi penerima[17]

Dapat disimpulakan bahwa, media berfungsi sebagai sarana atau alat yang menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada penerima. Oleh karena itu, media tidak sekedar berfungsi sebagai penyalur

[16] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2013). h. 169.

[17] Falahudin, *Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran*, *Widyaiswara Network Jurnal*, 2014, 4, 108.

informasi, melainkan juga berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran serta dalam pertukaran informasi antar berbagai pihak.

Media pembelajaran mencakup segala alat atau bahan yang berfungsi untuk menyampaikan pesan ataupun informasi selama proses belajar mengajar. Media ini bisa berupa alat bantu, perantara, atau sarana komunikasi yang berfungsi untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa dalam melaksanakan aktivitas belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran mencakup bentuk komunikasi cetak, audiovisual, maupun perangkat yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Disamping itu, media pembelajaran juga dapat berperan sebagai penghubung antara pengirim dengan penerima pesan, sekaligus sebagai teknologi penyampai pesan yang mendukung kegiatan pembelajaran.[18]

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai pendukung utama dalam proses belajar mengajar agar tujuan pendidikan lebih mudah tercapai.

b. Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan beberapa jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

1) Media Visual. Merupakan media yang menyajikan informasi dalam bentuk visual, seperti gambar, diagram, peta, dan grafik

[18] Ervan Septiady. *Pengaruh Penggunaan Media Miniatur Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa Sman Tanta Kelas 10.* Mangkurat. 2020.

yang berfungsi membantu siswa dalam memahami informasi atau materi tampilan visual. Contohnya adalah seperti gambar, foto, diagram, grafik, dan ilustrasi.

2) Media Audio. Media ini menyampaikan informasi melalui suara, seperti rekaman suara, atau materi pembelajaran berbasis suara lainnya, yang berguna untuk mendukung pembelajaran melalui pendengaran.
3) Media Audio-Visual. Media ini merupakan perpaduan antara media visual dan media audio, contohnya video pembelajaran maupun animasi, yang memberikan pengalaman belajar lebih komprehensif atau menyeluruh. Jenis media ini memberikan peluang kepada siswa untuk menerima informasi melalui penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Contoh dari media ini yaitu film, animasi, dan youtube.[19]

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk menunjang efektivitas kegiatan belajar mengajar. Sebagai alat bantu, media ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Tujuan penggunaan media pembelajaran mencakup beberapa hal, antara lain:

1) Meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.

[19] Rahmawati Mulyaningtyas, *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Jakarta: Prenada Media, 2022), hlm. 63–81.

2) Memberikan dukungan bagi siswa agar mampu memahami materi pelajaran secara lebih mendalam.
3) Menjamin kualitas pembelajaran yang lebih efisien sekaligus optimal.
4) Memudahkan siswa mencapai hasil belajar melalui pendekatan yang menyenangkan.
5) Mendorong berkembangnya keterampilan berpikir kritis sekaligus kreativitas siswa.[20]

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk memperkuat efektivitas pembelajaran melalui penggunaan alat bantu yang interaktif dan menarik, yang tidak hanya mendukung guru dalam menjelaskan materi, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi, pemahaman, kualitas, dan efisiensi pembelajaran siswa.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Media pembelajaran berperan dalam mengubah materi yang bersifat abstrak dan teoritis menjadi lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.
2) Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif dalam materi pelajaran, mendorong interaksi yang lebih baik dan meningkatkan pemahaman mereka.

[20] Tenni Nurrita. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misykat. Vol. 03 No. 01. (Juni 2018).

3) Media juga memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, membantu guru dalam menyampaikan atau menjelaskan materi, serta mendukung kelancaran proses pembelajaran.
4) Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, menumbuhkan minat dan motivasi belajar, serta menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan.
5) Media pembelajaran yang digunakan secara efektif dan efisien mampu meningkatkan hasil belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis[21]

Media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi penting, yaitu:

1) Membantu memperjelas penyampaian pesan atau informasi, sehingga dapat mempercepat dan memperlancar serta meningkatkan efektivitas serta hasil dalam proses pembelajaran.
2) Menarik dan mengarahkan perhatian siswa, yang dapat membangkitkan motivasi belajar, mendorong interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, serta memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan minat dan kemampuannya.
3) Mengatasi keterbatasan alat indera, ruang, dan waktu dalam kegiatan pembelajaran.
4) Memberikan pengalaman yang seragam kepada siswa mengenai berbagai peristiwa di sekitarnya, serta memungkinkan terjadinya

[21] Elvi Hudria. *Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan Smkn 1 Kuala Baru Aceh Singkil*.Banda Aceh. 2017.

interaksi langsung antara siswa dengan guru masyarakat, dan lingkungan, seperti melalui kegiatan kunjungan edukatif ke museum atau karyawisata, kebun binatang atau tempat lainnya.[22]

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang kompleks, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dengan materi yang dipelajari serta meningkatkan kesadaran belajar. Selain itu, media mendukung komunikasi yang lebih efektif antara guru dan siswa, memungkinkan penyampaian materi yang lebih jelas, serta menjadikan proses pembelajaran lebih efisien. Melalui penggunaan media, siswa dapat memahami materi dengan lebih baik, termotivasi untuk belajar, dan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

2. Media Tangram

a. Pengertian Media Tangram

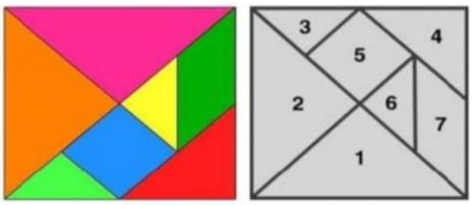
Permainan Tangram mulai dikenal di kawasan Eropa & Amerika pada awal abad ke 19, kemungkinan besar karena meningkatnya aktivitas perdagangan dengan China. Buku pertama yang mencatat mengenai permainan Tangram ini muncul di China pada tahun 1813, meskipun kala itu tangram sudah dianggap sebagai permainan kuno. Menurut cerita yang beredar menyebutkan bahwa tangram merupakan teka-teki tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat Tanka, yaitu kelompok masyarakat yang tinggal di atas kapal-kapal dagang

[22] Umar, *Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*, 2014, Jurnal Tarbariyah, 1, 137.

pelabuhan Cina sekitar 4000 tahun lalu. Orang-orang Tanka berdagang dengan kapal-kapal asing. Kemungkinan istilah tangram diyakini berasal dari sebutan *tanka game*.[23]

Media tangram termasuk salah satu jenis permainan edukasi yang bisa dibuat dari bahan-bahan sederhana.[24]

Permainan ini yaitu suatu permainan puzzle persegi yang terdiri dari 7 bagian yaitu 2 segitiga besar, 1 persegi, 1 jajaran genjang, 1 segitiga sedang, dan 2 segitiga kecil. Media tangram banyak tersedia di pasaran, namun meski begitu tangram juga sangat mudah dibuat secara mandiri menggunakan bahan seperti kertas atau karton. Media tangram ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu merangsang imajinasi. Tujuan dari permainan ini adalah menyusun potongan-potongan tersebut menjadi berbagai bentuk yang lebih kompleks, seperti hewan, manusia, atau objek lainnya.



Gambar 2. 1 Media Tangram

Media tangram adalah permainan yang dapat membantu anak dalam memahami konsep kekekalan luas dengan lebih cepat.[25] Permainan tangram mini (Pancagram) memiliki nilai edukatif atau didik

[23] Wiratama, 2012:111.
[24] Rahmani, w dan widyasari, w, *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram*, 2017, Jurnal Ilmiah PGSD, 2, 132-133.
[25] Ruseffendi dalam Pitdjeng (2006:159).

yang tinggi untuk anak SD/MI. Melalui permainan ini, anak-anak dapat terlibat secara aktif dalam kegiatan seperti menggunting, menyusun, dan menggambar bentuk-bentuk geometri datar. Aktivitas tersebut tidak hanya membantu mereka mengenal berbagai bentuk dan struktur bangun datar, tetapi juga memperdalam pemahaman tentang konsep luas, sekaligus mendorong eksplorasi dan meningkatkan kreativitas mereka.[26]

Dalam konsep kongruen, tangram melibatkan dua atau lebih bangun datar yang memiliki bentuk dan ukuran identik. Jika dua bangun dapat ditempelkan satu sama lain secara tepat tanpa ada celah atau tumpang tindih, maka bangun tersebut dikatakan kongruen. Sementara itu, dalam konsep kesebangunan, potongan tangram seperti segitiga memiliki bentuk yang serupa namun berbeda dalam ukuran. Karena bentuknya sama tetapi ukurannya tidak identic, maka bangun-bangun tersebut disebut sebangun.

Kelebihan penggunaan media tangram antara lain sebagai berikut:

1) Dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan materi yang disampaikan lebih mudah dipahami melalui visualisasi yang jelas.
2) Membantu menciptakan variasi dalam metode pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamisdan siswa tidak cepat merasa jenuh.
3) Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar melalui

[26] Wirasto dalam Pitadjeng (2006:159).

aktivitas seperti mengamati, mencoba secara langsung, dan melakukan demonstrasi.

Adapun beberapa kelemahan atau kekurangan dari penggunaan media tangram antara lain sebagai berikut.

1) Media tangram memiliki keterbatasan dalam penggunaannya, karena hanya cocok diterapkan pada pembelajaran materi bangun datar.
2) Proses pembuatan media ini membutuhkan kreativitas dan ketekunan yang tinggi agar hasilnya efektif dan layak digunakan.
3) Guru dituntut untuk mampu menyajikan penggunaan tangram dengan carayang menarik dan mudah dipahami agar pembelajaran dapat berjalan optimal.[27]

Tangram memberikan sejumlah manfaat dalam perkembangan anak, diantaranya:

1) Menumbuhkan minat dan ketertarikan terhadap geometri;
2) Melatih kemampuan dalam mengenali dan membedakan berbagai bentuk;
3) Mengembangkan perasaan intuitif anak terhadap bentuk-bentuk geometri serta hubungan antar bentuk tersebut;
4) Meningkatkan kemampuan rotasi spasial atau kemampuan memutar objek;
5) Membantu anak menggunakan istilah yang tepat dalam

[27] Khoirina, Z dan Mulyani, *Pengaruh Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Tema iIngkungan Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Da'Watul Khoir Ngajuk*, 2016, JPGSD, 2, 316.

memanipulasi bentuk, seperti ‘membalik’, ‘memutar’, atau ‘menggeser’; dan

6) Membantu memahami konsep arti dari kongruen, yaitu bentuk yang identik atau sebangun.[28]

Tangram dapat menjadi alat yang efektif dalam mengenalkan konsep kesebangunan dan kongruensi kepada siswa. Media tangram ini dianggap sesuai untuk membantu pembelajaran materi geometri, yang sering kali dianggap rumit dan membingungkan, maka membutuhkan pemahaman yang cukup tinggi, karena banyak siswa belum memahami perbedaan antara bentuk-bentuk kongruen dan sebangun. Melalui penggunaan Tangram, siswa dapat mengembangkan ketertarikan terhadap geometri, belajar mengenali serta membedakan berbagai bentuk, memperoleh pemahaman intuitif mengenai hubungan antar bentuk, serta memahami makna dari kongruen yakni bentuk yang identik dan sebangun.[29]

Adapun beberapa contoh bentuk tangram:

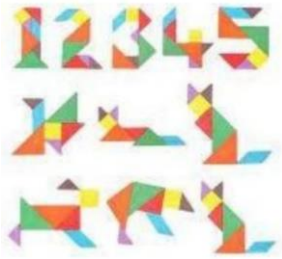
1) Tangram bentuk Hewan

Gambar 2. 2 Tangram Bentuk Hewan

[28] Bohning & Althouse (1997) dalam buku Mikke Novia Indriani, dkk., *Kongruensi dan Kesebangunan Kurikulum Matematika SD/MI*, Jawa Tengah: PT NASYA EXPANDING MANAGEMENT (Penerbit NEM-Anggota IKAPI), 2024), hlm.53-57.

[29] Mufti et al., 2020.

2) Tangram bentuk Angka



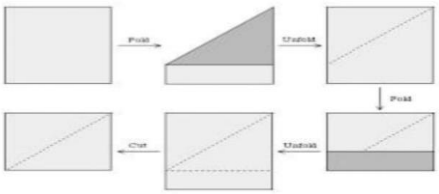
Gambar 2. 3 Tangram Bentuk Angka

3) Tangram bentuk Orang[30]

Gambar 2. 4 Tangram Bentuk Orang

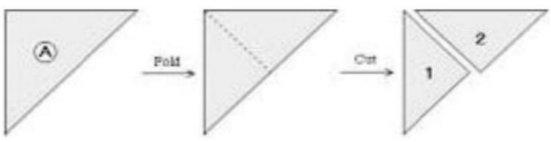
Cara membuat media tangram cukup mudah, yaitu:

1) Sediakan kertas berbentuk persegi.



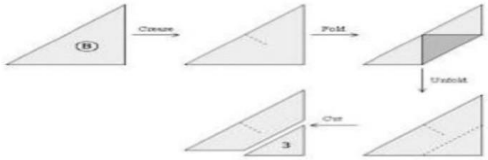
2) Potong persegi menjadi dua segitiga.

3) Ambil satu segitiga lalu lipat menjadi dua bagian. Potong pada lipatan agar menjadi dua segitiga yang lebih kecil.

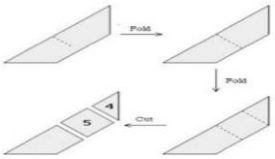


[30] Juwita Rini, dkk., *Geometri &* Pengukuran (Jawa Tengah: PT NASYA EXPANDING MANAGEMENT (Penerbit NEM-Anggota IKAPI), 2024), hlm. 58.

4) Ambil segitiga lainnya lalu lipat sedikit di tengahnya. Lipat sudut segitiga yang berlawanan dengan lipatan, lalu potong.



5) Lipat trapesium menjadi dua bagian kemudian lipat kembali, potong keduanya.



6) Lipat trapesium kecil yang tersisa lalu potong menjadi dua.

b. Peran Media Tangram

Media meiliki peranan penting dalam mendukung proses pembelajaran dan pengajaran. Salah satu contohnya adalah permainan Tangram, yang membantu siswa mengenal berbagai bentuk bangun datar sekaligus melatih imajinasi mereka dalam menyusun kepingan-kepingan bentuk tersebut.[31]

Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti Tangram sesuai dengan teori konstruktivisme yang menegaskan bahwa siswa

[31] Dimyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2006.

membentuk pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung.[32] Dengan pendekatan ini, membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman tentang konsep geometri datar menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, aktivitas menyusun kepingan Tangram menjadi berbagai bentuk juga dapat melatih kemampuan berpikir logis dan analitis siswa.[33]

Media tangram juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa karena melibatkan unsur permainan yang menyenangkan. Menurut penelitian terbaru, siswa cenderung lebih fokus dan antusias ketika pembelajaran dikemas dalam permainan edukatif.[34]

c. Cara Menggunakan Media Tangram

Fungsi dari media tangram adalah untuk mempermudah siswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka dengan menyusun semua bentuk bangun datar dari media tangram tersebut tanpa tumpang tindih, sekaligus mengidentifikasi sifat-sifat atau karakteristik bangun datar. Berikut adalah cara penggunaan media tangram.

1) Susunlah potongan-potongan bangun datar yang bisa dibuat dari media tangram tersebut tanpa tumpang tindih dengan menunjukkan nama bangun datar tersebut.
2) Jika ada kemungkinan yang lain maka bangun datar apalagi yang

[32] Tohari, B., & Rahman, A. *Konstruktivisme Lev Semonovich Vgotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak*. Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia. 2024. 4(1). 209-228.

[33] Surawan, E. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Palu: UIN Datokarama Palu Press. 2020

[34] Widodo, H. *Pengaruh Media Edukatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Kreatif. 2023. 5(2). 150-165.

bisa disusun dari media tangram dan beri nama jenis bangun datarnya.

3) Ulangi dalam penyusunan menjadi bangun datar yang bisa dibentuk dari media tangram.
4) Amati dari sisi dan sudut bangun datar yang tersusun dari media tangram.
5) Simpulkan sifat-sifat dari bangun datar berdasarkan sisi, sudutnya dan sisi yang sejajar.

3. Kreativitas

a. Pengertian Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan gagasan baru, orisinal, dan bermanfaat dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan sesuatu yang bernilai. Kreativitas bukan hanya sekadar kemampuan menghasilkan ide, tetapi juga kemampuan untuk mengembangkan ide tersebut menjadi solusi yang efektif dan inovatif. Dalam konteks pembelajaran, kreativitas merupakan aspek penting yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Kreativitas dapat dikembangkan melalui proses pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berimajinasi, bereksperimen, dan mengekspresikan ide-ide mereka secara bebas. Kreativitas melibatkan kemampuan berpikir divergen, yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi dari suatu masalah.

Pembelajaran yang mendorong kreativitas harus memberikan ruang bagi siswa untuk mencoba berbagai pendekatan dan menemukan solusi unik.

Menurut Guilford, kreativitas merupakan bagian dari kemampuan berpikir divergen (*divergent thinking*). Berpikir divergen berbeda dengan berpikir konvergen (*convergent thinking*). Berpikir konvergen hanya mengarah pada satu jawaban benar yang logis, sedangkan berpikir divergen berusaha menghasilkan banyak kemungkinan jawaban yang bervariasi dan orisinal. Oleh karena itu, kreativitas dipandang sebagai kemampuan untuk memunculkan gagasan baru, berbeda, serta bermanfaat dalam menyelesaikan suatu permasalahan.[35]

Dari penjelasan yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam mengembangkan diri dengan menciptakan ide atau hal baru.

b. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas yang dapat digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa meliputi:

1) Kelancaran (*Fluency*):Kemampuan siswa menghasilkan banyak ide atau solusi dalam menyelesaikan suatu masalah. Contohnya, siswa dapat membuat berbagai bentuk bangun datar dari potongan tangram tanpa berhenti pada satu bentuk saja.
2) Keluwesan (*Flexibility*): Kemampuan siswa untuk berpikir dengan berbagai cara atau pendekatan yang berbeda. Misalnya, siswa

[35] J. P. Guilford, "Creativity," *American Psychologist*, vol. 5, no. 9, pp. 444-454, 1950.

mampu mengubah susunan potongan tangram menjadi bentuk yang berbeda-beda dan kreatif.

3) Keaslian (*Originality*): Kemampuan siswa menghasilkan ide atau karya yang unik dan berbeda dari yang lain. Siswa mampu menciptakan bentuk tangram yang belum pernah dibuat atau dilihat sebelumnya.
4) Perincian (*Elaboration*): Kemampuan siswa mengembangkan dan memperkaya ide secara rinci dan mendalam. Siswa mampu menyempurnakan bentuk tangram dengan detail yang lebih kompleks dan estetis.[36]

Selain itu, Guilford mengemukakan kreativitas memiliki beberapa dimensi yang dapat dijadikan indikator. Empat dimensi utama yang paling banyak digunakan dalam penelitian adalah:

Fluency (kelancaran) adalah kemampuan menghasilkan banyak gagasan, jawaban, atau solusi terhadap suatu masalah. Semakin banyak ide yang dihasilkan, semakin tinggi tingkat kelancaran berpikir seseorang.

Flexibility (keluwesan) adalah kemampuan berpindah dari satu cara berpikir ke cara berpikir lain, atau melihat suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang. Individu yang kreatif mampu menghasilkan ide dengan kategori yang berbeda-beda.

[36] Uno, Hamzah B, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Menyenangkan*, 2011, Jakarta: Bumi Aksara.

Originality (keaslian) adalah kemampuan melahirkan gagasan yang jarang muncul, unik, atau tidak biasa dibandingkan dengan kebanyakan orang. Originalitas menunjukkan keberanian berpikir berbeda dari pola umum.

Elaboration (perincian) adalah kemampuan mengembangkan suatu gagasan menjadi lebih lengkap dan terperinci, sehingga menghasilkan ide yang lebih matang dan bermakna.[37]

Dengan demikian, menurut teori Guilford, kreativitas bukanlah kemampuan tunggal, melainkan suatu proses berpikir divergen yang melibatkan kelancaran, keluwesan, keaslian, dan elaborasi. Keempat aspek tersebut saling melengkapi dalam menghasilkan ide-ide baru yang bermanfaat. Teori ini menjadi dasar penting dalam berbagai penelitian, termasuk dalam bidang pendidikan, karena memberikan kerangka yang jelas untuk menilai dan mengembangkan kreativitas siswa.

4. Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun geometri dua dimensi yang memiliki panjang dan lebar. Bangun ini memiliki luas dan keliling tanpa volume. Bangun datar terdiri dari berbagai bentuk seperti segitiga, persegi (segi empat), persegi panjang, jajargenjang, layang-layang, trapesium dan lingkaran dan lainnya, yang berada pada satu bidang datar.[38]

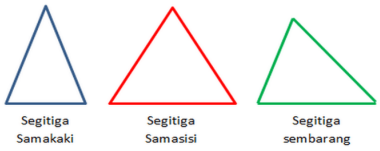
[37] J. P. Guilford, "Creativity," *American Psychologist*, vol. 5, no. 9, pp. 444-454, 1950.

[38] Wahyuni, D., &Lestari, I. *Pembelajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar Menggunakan Media Manipulatif*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 2021, 8(2), 135-142.

Menurut As'ari & Sugianto, bangun datar adalah bentuk yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung dan digunakan untuk mengembangkan pemahaman geometri pada peserta didik sekolah dasar.[39]

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, khususnya untuk siswa kelas V, materi bangun datar sederhana mencakup pengenalan berbagai bentuk seperti segitiga, segiempat, dan lingkaran. Pada tahap ini, siswa belajar mengelompokkan bangun datar berdasarkan bagian luar dan dalam dari sebuah bangun datar. Bangun datar yang dipelajari meliputi:[40]

a. Segitiga



Gambar 2. 5 Bangun Datar Segitiga

Segitiga adalah bangun datar yang memiliki tiga sisi dan tiga sudut. Sifat bangun datar segitiga meliputi:

1) Memiliki tiga sisi dan tiga sudut;
2) Jumlah besar sudut segitiga adalah 180°; dan
3) Jenis: segitiga sama sisi, segitiga sama kaki, dan segitiga sembarang.

---

[39] As'ari, A. R., & Sugianto, A. *Geometri Sekolah Dasar: Teori dan Aplikasi*. 2020. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

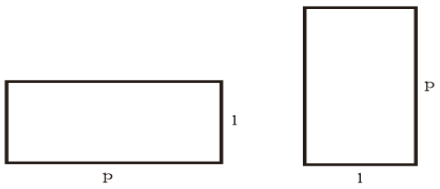
[40] **SNI (Standar Nasional Indonesia):** Ikatan Mahasiswa Alumni Jateng-DIY, *Materi Matematika Kelas 2 Bab 4: Bangun Datar*, (Yogyakarta: IMA Jateng –DIY, 2020), hlm.5.

b. Persegi (Segi Empat)

Gambar 2. 6 Bangun Datar Persegi (Segi Empat)

Persegi adalah bangun datar yang memiliki empat sisi sama panjang dan empat sudut siku-siku (90°). Diagonalnya berpotongan tegak lurus dan sama panjang.[41]

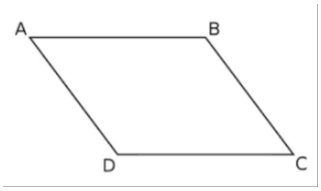
c. Persegi Panjang



Gambar 2. 7 Bangun Datar Persegi Panjang

Persegi panjang adalah bangun datar dengan dua pasang sisi sama panjang dan sejajar, serta empat sudut siku-siku (90°). Diagonalnya sama panjang dan saling membagi dua.[42]

d. Jajar Genjang



Gambar 2. 8 Bangun Datar Jajar Genjang

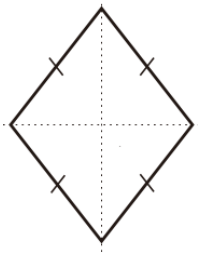
Jajar genjang adalah bangun datar dengan dua pasang sisi sejajar

[41] As'ari, A. R., & Sugianto, A. *Geometri Sekolah Dasar: Teori dan Aplikasi*. 2020. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

[42] As'ari, A. R., & Sugianto, A. *Geometri Sekolah Dasar: Teori dan Aplikasi*. 2020. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

dan sama panjang. Sudut yang berhadapan sama besar. Diagonalnya tidak sama panjang dan tidak tegak lurus.[43]

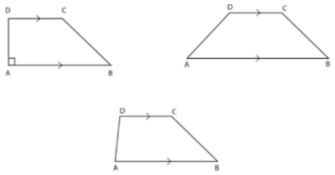
e. Belah Ketupat



Gambar 2. 9 Bangun Datar Belah Ketupat

Belah ketupat adalah bangun datar dengan empat sisi sama panjang. Diagonalnya saling berpotongan tegak lurus dan membagi dua. Sudut yang berhadapan sama besar.[44]

f. Trapesium



Gambar 2. 10 Bangun Datar Trapesium

Trapesium memiliki satu pasang sisi sejajar. Berdasarkan panjang sisi dan besar sudut, trapesium dibagi menjadi tiga jenis: sama kaki, siku-siku, dan sembarang.[45]

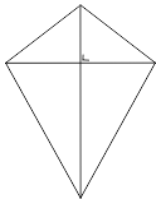
---

[43] As'ari, A. R., & Sugianto, A. *Geometri Sekolah Dasar: Teori dan Aplikasi*. 2020. Malang: Universitas Negeri Malang Press.

[44] Pratiwi, R., & Fitria, R. *Pengaruh Media Visual terhadap Pemahaman Bangun Datar Siswa Kelas V SD*. 2022. Jurnal Edukasi Matematika, 13(1), 45-52.

[45] Wahyuni, D., & Lestari, I. *Pembalajaran Bangun Datar di Sekolah Dasar Menggunakan Media Manipulatif.* Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 135-142.

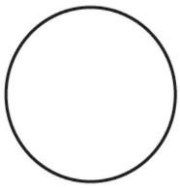
g. Layang-Layang



Gambar 2. 11 Bangun Datar Layang-Layang

Layang-layang adalah bangun datar yang terdiri dari dua pasang sisi yang berdekatan sama panjang. Diagonal-diagonalnya berpotongan tegak lurus dan salah satu diagonal membagi diagonal lainnya menjadi dua bagian yang sama panjang.[46]

h. Lingkaran



Gambar 2. 12 Bangun Datar Lingkaran

Lingkaran adalah bangun datar yang dibentuk oleh himpunan titik-titik yang dimiliki jarak yang sama ke satu titik pusat. Jarak tersebut disebut dengan jari-jari. Tidak memiliki sisi dan memiliki diameter serta keliling.[47]

[46] Sutrisno, M., & Handayani, S. *Geometri Dasar untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2023. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.

[47] Hidayati, S., & Nurjanah, R. *Lingkaran Sebagai Media Kreatif dalam Pembelajaran Matematika SD*. 2019. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. 4(1), 22-30.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut merupakan beberapa penelitian yang berkaitan dengan media tangram. Seperti pada

1. Penelitian Sirajuddin, Hamdana Hadaming, dan Nurtisa Amelia meneliti *Pengaruh Media Tangram Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Bissoloro,* Kabupaten Gowa, dengan metode eksperimen pre-eksperimental (*One Group Pretest-Posttest Design*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum menggunakan tangram, 71,3% siswa belum mencapai KKM dengan rata-rata nilai 65,00, sementara setelahnya 100% siswa mencapai KKM dengan rata-rata nilai 84,07. Minat belajar juga meningkat dari 68,6% menjadi 88,86%. Uji hipotesis menunjukkan peningkatan signifikan dengan nilai t_hitung > t_tabel (7,026 > 2,160) dan signifikansi 0,000 < 0,05. Kesimpulannya, media tangram efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian peneliti ialah sama-sama meneliti penggunaan tangram dalam pembelajaran matematika SD dengan pendekatan kuantitatif. Namun, penelitian mereka berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa kelas III, sedangkan penelitian Anda meneliti pengaruh tangram terhadap kreativitas siswa kelas V. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, di mana mereka menilai peningkatan nilai siswa, sementara peneliti menekankan kreativitas.
2. Penelitian yang dilakukan ole Andi Susanto (2024) berjudul *"Penerapan Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Berbasis*

Permainan Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Matematis Siswa" memfokuskan kajiannya pada peningkatan kreativitas matematis siswa melalui penggunaan media tangram dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus pada siswa kelas V SD. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berbasis model *RME* mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam memahami konsep matematika, khususnya dalam materi geometri. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama menggunakan media tangram untuk meningkatkan kreativitas siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan, yaitu pada pendekatan dan subjek penelitian: penelitian Andi Susanto menggunakan model pembelajaran *RME* dengan metode PTK, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen tanpa model pembelajaran khusus.

3. Penelitian Auliya Rahmawati dan Muhammad Yasin (2023) berjudul *"Pengembangan Media Tangram Berbasis HOTS"* berfokus pada pengembangan media tangram berbasis *HOTS* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model *ADDIE* . Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan valid, layak digunakan., dan efektif meningkatkan berpikir kritis siswa. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal penggunaan media tangram untuk pembelajaran matematika di kelas V SD. Namun, berbeda pada fokusnya yaitu penelitian

tersebut menitikberatkan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, sedangkan penelitian penulis berfokus pada peningkatan kreativitas siswa melalui penggunaan media tangram.

4. Penelitian Yudi Hermawan yang berjudul *"Pengaruh Media Tangram terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kotabumi Tengah"* berfokus pada pengaruh media tangram terhadap hasil belajar matematika siswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tangram berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar. Persamaannya dengan penelitian peneliti terletak pada penggunaan media tangram dan pendekatan kuantitatif eksperimen. Perbedaannya terletak pada variabel terikat, yaitu hasil belajar dan kreativitas.

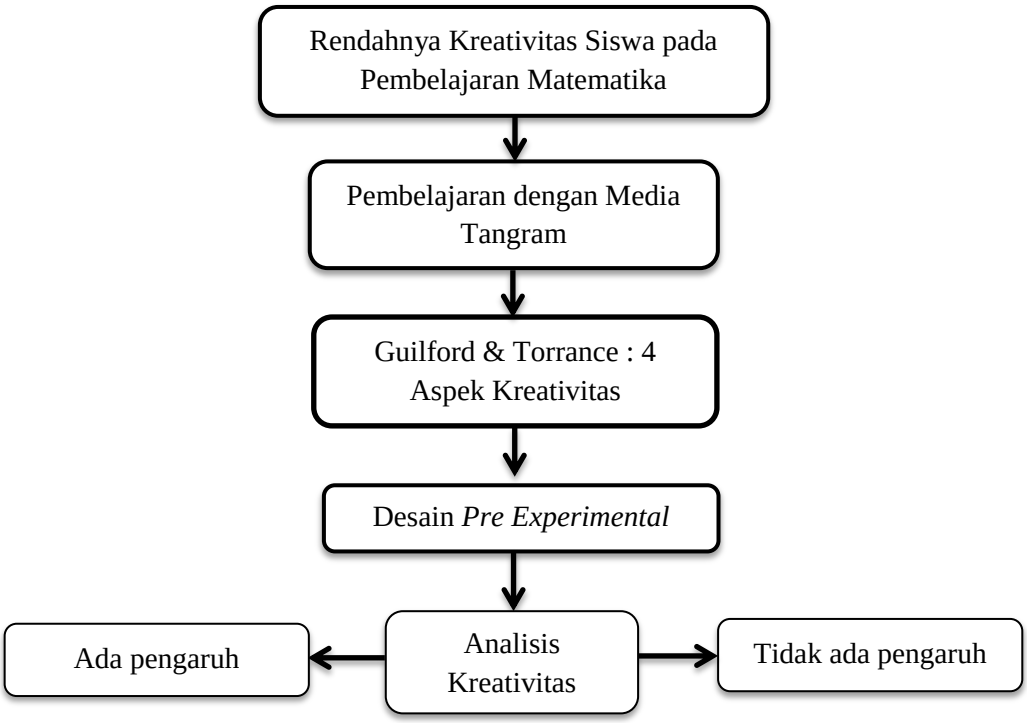
C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang berkualitas terjadi apabila prosesnya berjalan secara efektif, bermakna, dan didukung oleh sumber daya yang memadai. Keberhasilan serta pengaruh pembelajaran dapat diukur dari pencapaian hasil belajar siswa, partisipasi mereka dalam proses belajar, serta respon terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik memiliki peran penting dalam merancang dan mengelola pembelajaran secara optimal guna mencapai tujuan yang diharapkan.

Diharapkan bahwa penerapan media tangram dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa. Penggunaan kepingan tangram membantu siswa lebih fokus pada pembelajaran, sekaligus mengurangi

distraksi dari lingkungan sekitar karena mereka akan sibuk menyusun kepingan-kepingan tersebut.

Dalam penelitian yang membahas pengaruh media tangram pada mata pelajaran matematika, ditemukan bahwa metode ini berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa di kelas V, seperti yang digambarkan berikut ini.



Gambar 2. 13 Skema Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berikut adalah daftar kemungkinan hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) dari penelitian ini.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media tangram dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

H_a: Terdapat pengaruh media tangram dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

BAB III

Metode Penelitian

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini menggunakan metode *pre experimental*, yaitu eksperimen yang hanya dilakukan pada satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding.[48] Metode eksperimen dipilih karena penelitian ini ingin melihat pengaruh penggunaan media tangram terhadap kreativitas siswa dalam pelajaran matematika. Penelitian dilakukan pada satu kelas, di mana siswa diberikan perlakuan berupa penggunaan media tangram, tanpa dibandingkan dengan kelas lain.

2. Desain Penelitian

   Desain yang diterapkan adalah *one group pretest-posttest design*. Penelitian dilakukan di kelas V SDIT Ummatan Wahidah dengan menggunakan satu kelas sebagai subjek penelitian yaitu kelas V A. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan *pretest* sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media tangram, dan setelah itu diberikan *posttest*. Hasil *pretest* dan *posttest* dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan kreativitas setelah penggunaan media tersebut.

[48] Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelas Eksperimen	:	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest* (Tes awal untuk mengukur kreativitas siswa sebelum perlakuan)

X : Perlakuan (Penggunaan media tangram)

O_2 : *Posttest* (Tes akhir untuk mengukur kreativitas siswa setelah perlakuan)

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ummatan Wahidah, yang beralamat di Jl. Letjen Suprapto No. 90, Kelurahan Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong, Provinsi Bengkulu.

Penelitian ini juga dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 38 siswa. Populasi tersebut terdiri dari dua kelas, yaitu kelas VA yang berjumlah 18 siswa dan kelas VB yang berjumlah 20 siswa. Kedua kelas ini memiliki karakteristik yang relatif sama. Populasi ini menjadi dasar dari keseluruhan penelitian untuk mengetahui pengaruh media tangram terhadap kreativitas siswa.

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari populasi yang dipilih untuk dijadikan subjek penelitian agar hasilnya dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dan harus benar-benar representatif agar hasil penelitian dapat digeneralisasi ke seluruh Indonesia.[49]

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, yaitu memilih sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Sampel yang menjadi fokus dari penelitian ini adalah kelas VA sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 18 siswa dan akan mengikuti rangkaian *pretest*, perlakuan pembelajaran dengan media tangram, serta *posttest*.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala aspek yang ditentukan peneliti untuk dikaji, dengan tujuan memperoleh informasi terkait dan kemudian menyusunnya menjadi sebuah kesimpulan.[50] Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variable, yaitu:

1. Variabel Bebas (*Independent Variabel*)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media tangram, yaitu media pembelajaran berbentuk potongan bangun geometri yang

[49] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 118.

[50] Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019, hlm. 39.

digunakan untuk membantu siswa memahami konsep matematika secara kreatif.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variabel*)

Variabel terikat penelitian ini berupa kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika, yakni keterampilan untuk menghasilkan ide dan tindakan kreatif selama kegiatan belajar, contohnya dalam membuat gambar bentuk.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Adapun teknik yang dipakai dijelaskan sebagai berikut.

a. Tes

Tes adalah kumpulan pertanyaan atau pernyataan yang harus diselesaikan oleh peserta didik dengan kejujuran dan ketepatan, sehingga nilai yang didapatkan dapat menunjukkan kemampuan atau tujuan pengukuran secara akurat.[51]

Tes juga berfungsi sebagai alat evaluasi belajar yang paling cocok untuk mengetahui seberapa berhasil siswa mencapai tujuan pembelajaran.[52]

Dari uraian sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa tes adalah instrumen evaluasi berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab siswa dengan benar dan jujur, agar penilaian yang

[51] Titin Sunaryati dkk, '*Analisis Instrumen Test Sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran di Sekolah Dasar'*, 2024, hlm. 320.

[52] Innana, Rahmatullah, dan Muhammad Hasan, *Evaluasi Pembelajaran Teori dan Praktek*, 2021, Tahta Media Group, 2021, hlm. 2.

diperoleh mencerminkan kemampuan sebenarnya. Tes berperan penting dalam proses pengukuran pendidikan dan efektif untuk mengetahui keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Pada penelitian ini, bentuk tes yang dipakai adalah esai tertulis, yang dimaksudkan untuk menilai keterampilan siswa dalam menjelaskan dan menerapkan materi yang dipelajari.

b. Dokumentasi

Pada penelitian ini, dokumentasi digunakan sebagai teknik untuk memperoleh informasi terkait objek atau variabel, dengan memanfaatkan berbagai sumber tertulis seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, serta dokumen rapat berupa agenda dan notulen. Metode ini membantu mendapatkan data tentang berbagai hal di sekolah, seperti daftar siswa, nilai, dan kondisi lainnya, serta menyediakan informasi tambahan yang mendukung penelitian. Data yang dikumpulkan meliputi ATP, modul, dokumen yang berkaitan dengan penelitian, data siswa, dan catatan kegiatan belajar mengajar di SDIT Ummatan Wahidah.

2. Instrumen Penelitian

Dalam kegiatan penelitian, istilah instrumen sering diartikan sebagai alat ukur. Sugiyono menjelaskan bahwa instrumen penelitian memiliki fungsi utama untuk memperoleh data yang mencerminkan nilai dari variabel yang sedang dikaji. [53]

Instrumen dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari satu kelas yang menjadi fokus penelitian. Pengumpulan data dilakukan dua kali, yakni pada awal dan akhir pembelajaran. Tes esai diberikan pada awal sebagai pretest untuk menilai kreativitas siswa sebelum mendapatkan perlakuan menggunakan media tangram. Tes ini memberikan gambaran kemampuan berpikir kreatif dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Setelah pembelajaran selesai, tes esai diberikan kembali sebagai posttest untuk menilai perkembangan kreativitas siswa. Oleh karena itu, instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa tes esai yang diterapkan pada satu kelas sebagai alat ukur utama.

a. Tes

Tes esai atau deskriptif merupakan metode pengumpulan data yang memungkinkan responden memberikan jawaban yang mendalam. Instrumen ini terdiri dari beberapa pertanyaan terbuka yang harus dijawab oleh partisipan dengan penjelasan yang lebih rinci. Dengan kata lain, tes esai merupakan serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada individu untuk dijawab sesuai dengan pemahaman dan

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020, hlm. 92.

pandangannya. Responden diharapkan mampu memberikan jawaban yang paling relevan dengan menjelaskan argumen dan alasan di balik jawabannya, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang pemikiran dan kreativitasnya.

Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Indikator Kreativitas	Indikator Soal	Deskripsi	Level Kogniti f	No. Soal
Kreativitas	Kelancaran (*Fluency*)	Kemampu an menghasil kan banyak ide	Siswa mampu menghasil kan banyak ide atau jawaban yang tepat dan relevan terhadap suatu masalah	C1	1
				C3	2
				C3	3
	Keluwesan (*Flexibility*)	Kemampu an berpikir dengan berbagai cara	Siswa mampu menghasil kan bentuk yang beragam dari tangram.	C4	4
				C6	5
				C5	6
	Keaslian (*Originality*)	Kemampu an menghasil kan ide atau karya yang unik	Siswa dapat menghasil kan bentuk yang unik	C6	7
				C6	8
				C4	9

		dan berbeda	dan berbeda dari teman-temannya.		
	Perincian (*Elaboration*)	Kemampuan dalam mengembangkan dan memperkaya ide secara rinci dan mendalam	Siswa mampu membandingkan bangun dari potongan tangram berdasarkan sifat geometri.	C4	10
				C6	11
				C6	12

Tabel 3. 3 Rubrik Penilaian Instrumen

Aspek Kreativitas	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
Fluency (Kelancaran)	Mampu menghasilkan lebih dari 5 bentuk yang berbeda secara lancar.	Mampu menghasilkan 3–5 bentuk yang berbeda.	Hanya menghasilkan 2 bentuk dengan usaha.	Hanya menghasilkan 1 bentuk, bahkan dengan bantuan.
Flexibility (Keluwesan)	Menyusun bentuk dari kategori yang beragam (misalnya bangun datar, benda, makhluk	Menyusun bentuk dari 2–3 kategori berbeda.	Menyusun bentuk dari 1 kategori saja meski ada 2 variasi.	Menyusun bentuk berulang dari kategori yang sama.

Aspek Kreativitas	4 (Sangat Baik)	3 (Baik)	2 (Cukup)	1 (Kurang)
	hidup, objek lain).			
Originality (Keaslian)	Bentuk unik dan jarang dibuat siswa lain, dengan ide kreatif yang jelas.	Bentuk berbeda dari sebagian besar teman.	Bentuk hampir sama dengan teman, hanya sedikit berbeda.	Bentuk meniru contoh/guru atau sama persis dengan teman.
Elaboration (Perincian)	Menambahkan detail pada bentuk dan mampu menguraikan alasannya dengan jelas.	Memberi sedikit detail tambahan dan penjelasan sederhana.	Bentuk hanya dasar dengan penjelasan singkat.	Tidak ada detail tambahan, tidak mampu menjelaskan.

Skema Penilaian

1. Skor tiap aspek = 1–4
2. Total skor maksimal = 16
3. Kategori:
    a. 13–16 = Kreativitas sangat baik
    b. 9–12 = Kreativitas baik
    c. 5–8 = Kreativitas cukup
    d. 1–4 = Kreativitas kurang

b. Dokumentasi

Berikut dokumen-dokumen yang tercantum ialah:

Tabel 3. 4 Instrumen Dokumentasi

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

F. Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen dinyatakan layak oleh validator, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba instrumen. Uji coba ini dilaksanakan di SDIT Ummatan Wahidah dengan melibatkan siswa kelas V B sebagai peserta. Hasil uji coba kemudian dianalisis menggunakan program *IBM SPSS Statistics* 23 untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal. Analisis dari masing-masing aspek dijelaskan pada bagian berikutnya.

1. Uji Validitas

Validitas menggambarkan sejauh mana sebuah instrumen dapat dinyatakan benar-benar mengukur objek yang dimaksud. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah item pertanyaan dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Tiga jenis validitas yang umum digunakan adalah:

a. Validitas isi yang berhubungan dengan kesesuaian isi atau format instrumen,

b. Validitas konstruk yang berkaitan dengan aspek psikologis dan struktur yang diukur, dan
c. Validitas kriteria yang mengukur ketepatan instrumen dengan membandingkan hasilnya terhadap instrumen lain yang dijadikan acuan.

Evaluasi validitas konstruk sering kali melibatkan ahli untuk memberikan penilaian. Dalam penelitian ini, validator dari bidang Matematika menekankan pentingnya memperbaiki redaksi kalimat pada butir soal agar lebih mudah dipahami siswa. Informasi mengenai identitas validator dalam penelitian ini ditampilkan pada tabel berikut.

Tabel 3. 5 Nama Validator

Nama Validator	Keterangan	Kriteria
Anisya Septiana, M.Pd	**Validator**	**Layak digunakan**

Setelah dilakukan uji coba terhadap instrumen, tahap berikutnya adalah melakukan uji validitas. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS versi 23. Untuk menilai apakah sebuah soal valid, peneliti membandingkan nilai **r hitung** dengan nilai **r tabel**. Nilai **r tabel** diperoleh dari perhitungan derajat kebebasan dengan rumus **df = n – 2**, pada tingkat signifikansi 5%. Jika hasil **r hitung** lebih tinggi dari **r tabel**, maka soal tersebut dianggap valid dan layak digunakan dalam penelitian.

Disajikan berikut data hasil uji validitas terhadap soal esai yang dirancang untuk menilai kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika.

Tabel 3. 6 Hasil Uji Validitas

No. Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,530	0,468	Valid
2	0,483	0,468	Valid
3	0,520	0,468	Valid
4	0,513	0,468	Valid
5	0,510	0,468	Valid
6	0,342	0,468	Tidak Valid
7	0.472	0,468	Valid
8	0,468	0,468	Valid
9	0,473	0,468	Valid
10	0,495	0,468	Valid
11	0,491	0,468	Valid
12	0,384	0,468	Tidak Valid

Dari hasil pengujian, 2 dari 12 soal dinyatakan tidak valid karena nilai r **hitung**nya di bawah r **tabel** yaitu soal nomor 6 (0,342), 12 (0,384). Soal yang valid digunakan untuk penelitian, sedangkan yang tidak valid tidak dilanjutkan.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya dalam mengumpulkan data, karena memiliki kualitas yang layak. Pengujian reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil yang diberikan instrumen tersebut.[54]

Dalam analisis menggunakan SPSS, metode yang kerap dipakai untuk mengukur reliabilitas adalah *Cronbach's Alpha*, yakni teknik yang menilai sejauh mana instrumen memiliki konsistensi yang baik.

[54] Winarni, E. W., (2018), Pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran Kreatif dan Inovatif, Jakarta: Bumi Aksara.

Tabel 3. 7 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.665	10

Berdasarkan analisis reliabilitas yang dilakukan menggunakan *software* SPSS versi 23 dan ditampilkan pada Tabel 3.5, ada butir item dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,665. Karena nilai *Cronbach's Alpha* 0,665 > 0,60, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas diatas, dapat disimpulkan bahwa ke-10 atau semua item soal esai adalah reliable atau konsisten.

3. Uji Daya Pembeda

Daya beda suatu soal menggambarkan sejauh mana soal tersebut mampu membedakan siswa yang telah memahami materi dengan baik dari siswa yang masih kurang menguasainya. Biasanya, tiap soal punya nilai daya pembeda yang ditunjukkan dalam bentuk proporsi atau angka desimal. Kalau nilainya tinggi, artinya soal itu cukup efektif untuk membedakan siswa yang sudah paham dan yang belum paham.[55] Nilai ini disebut sebagai indeks diskriminasi dan disimbolkan dengan huruf D. Indeks ini menjadi petunjuk penting dalam menilai kualitas soal, apakah bisa membedakan kemampuan siswa secara adil atau tidak. Nilai ideal untuk indeks diskriminasi adalah lebih dari 0,20, karena itu sudah masuk kategori soal

[55] Zaenal Arifin, "*Kriteria instrument dalam Suatu Penelitian*", Jurnal Theorems (The Original Research Of Mathematics), Vol. 2, No. 1, DOI: http://dx.doi.org/10.31949/th.v2i1.571, (2017), hlm. 32

yang cukup baik.[56] Penjelasan lebih lanjut tentang rumus dan klasifikasi indeks ini bisa dilihat pada bagian berikut.

$$\mathrm{D} = \frac{JA - JB}{N}$$

Keterangan:

D : Indeks daya pembeda soal

J_A : Banyaknya siswa pada kelompok atas yang menjawab benar

J_B : Banyaknya siswa pada kelompok bawah yang menjawab benar

N : Jumlah peserta pada masing-masing kelompok (atas maupun bawah)

Tabel 3. 8 Kategori Indeks Beda Soal

Nilai D	Kategori Daya Beda
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
0,00-0,19	Buruk

Berikut ini adalah hasil dari analisis daya beda terhadap soal-soal yang sudah diuji coba sebelumnya.

Tabel 3. 9 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	Indeks Daya Beda (*Total Correlation*)	Kategori
1	0,49	Sangat Baik
2	0,40	Sangat Baik
3	0,41	Sangat Baik
4	0,39	Baik
5	0,38	Baik
6	0,37	Baik
7	0,46	Sangat Baik
8	0,35	Baik
9	0,43	Sangat Baik

[56] Bagiyono, "*Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butiran Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat I*", Jurnal Widyanuklida, Vol. 16, No. 1, (2017), hlm. 1-12

10	0,39	Baik

Dari hasil analisis yang ditampilkan pada tabel 3.8, ditemukan bahwa 5 soal tersebut memiliki daya pembeda yang sangat baik dan 5 soal yang memiliki kriteria baik.

4. Tingkat Kesukaran

Setelah dinyatakan valid, soal-soal tersebut dianalisis berdasarkan tingkat kesukaran untuk mengetahui berapa persen siswa yang menjawab tiap soal dengan benar. Hasilnya akan dikelompokkan ke dalam tiga kategori: mudah, sedang, dan sulit. Nilai tingkat kesukaran berada di antara 0,00 sampai 1,00. Nilai yang tinggi menunjukkan soal tersebut tergolong mudah, sedangkan nilai rendah berarti soalnya sulit. Jika nilainya 0,00, berarti tidak ada siswa yang menjawab benar, sedangkan nilai 1,00 menunjukkan semua siswa berhasil menjawab dengan benar. Perhitungan ini menggunakan rumus khusus.

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa tes

Ada beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan seberapa sulit suatu soal, yaitu:

Tabel 3. 10 Kategori Tingkat Kesukaran

Besar Nilai P	Kategori Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Tabel 3. 11 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,29	Sukar
2	0,33	Sedang
3	0,41	Sedang
4	0,33	Sedang
5	0,29	Sukar
6	0,35	Sedang
7	0,30	Sukar
8	0,38	Sedang
9	0,34	Sedang
10	0,35	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, dari 10 soal yang telah valid, tingkat kesukaran tiap soal bervariasi. Terdapat 3 soal yang termasuk dalam kategori sukar dan ada 7 soal yang memiliki kriteria sedang, yaitu soal nomor 2, 3, 4, 6, 8, 9 dan 10, serta 0 butir soal dengan kategori mudah.

G. Teknik Analisis Data

1. Deskripsi Data

a. **Nilai Rata-Rata (Mean)**

Mean merupakan cara untuk menggambarkan kelompok melalui perhitungan rata-rata. Prosesnya dilakukan dengan menambahkan semua data individu dalam kelompok, lalu hasilnya dibagi dengan

jumlah anggota kelompok tersebut.[57] Rumusnya mencari mean yaitu:

$$X = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan:

x : Mean

∑xi : Total nilai-nilai Xi

N : Jumlah keseluruhan data atau sampel

b. **Median (MD)**

Median merupakan salah satu cara untuk menggambarkan sekelompok data dengan mengambil nilai yang berada di tengah setelah data tersebut diurutkan, baik dari yang terkecil menuju yang terbesar ataupun sebaliknya..[58] Rumus dalam mencari median yaitu:

$$Md = b + p\left(\frac{\frac{1}{2}n - F}{f}\right)$$

Keterangan:

Md : Median

b : Batas bawah dimana median akan terletak

p : Panjang kelas Me

n : Total jumlah data

F : Total frekuensi sebelum kelas Me

F : Frekuensi yang terdapat di kelas Me

[57] Sugiyono, "*Metode Penelitian Kualitatif Data Display*." Metodel Penelitian, 2020, h. 23

[58] Ahyar elt al. *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif,* CV. Pustaka Ilmu Group h. 29

c. **Modus (MO)**

Menurut Sugiyono, modus merupakan metode untuk menjelaskan suatu kelompok berdasarkan nilai yang sedang populer atau sering muncul dalam kelompok tersebut. Dengan kata lain, modus adalah nilai yang paling sering diperoleh oleh siswa.[59]

$$Mo = b + p\left(\frac{b1}{b1-b2}\right)$$

Keterangan:

Mo : Modus

b : Batas kelas interval yang memiliki frekuensi terbesar

p : panjang kelas Mo

b1 : Selisih antara frekuensi kelas Mo dengan frekuensi kelas interval sebelumnya yang paling dekat

b2 : Selisih antara frekuensi kelas Mo dengan frekuensi kelas interval berikutnya yang paling dekat

2. Uji Prasyarat Analisis Statistik Inferensial

Proses analisis data dimulai setelah pengumpulan informasi dari sampel menggunakan instrumen yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang dirumuskan lewat penyajian data. Uji hipotesis digunakan untuk mengevaluasi dampak pemakaian media tangram (variabel X) dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V dalam mempelajari bangun datar (variabel Y). Dalam penelitian ini, metode komparatif dipakai untuk

[59] Ahyar elt al., *Buku Meltodel Pelnellitian Kualitatif & Kuantitatif*, CV.Pustaka Ilmu Group hal 28

membandingkan pengaruh pembelajaran melalui media tangram terhadap kreativitas siswa. Berikut ini adalah tahapan teknik analisis data.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal. Pada penelitian ini, pengujian dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* melalui program SPSS versi 25. Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

a. Nilai signifikan (α) ditetapkan sebesar 0.05.
b. Jika nilai Sig. lebih besar dari a, maka data dianggap berdistribusi normal.
c. Jika nilai Sig. lebih kecil dari a, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok sampel memiliki varians yang seragam. Dalam penelitian ini, metode uji *Levene Test*, yang digunakan untuk menilai homogenitas data. Kriteria penilaiannya adalah:

a. Tingkat signifikansi uji ditetapkan pada 0.05.
b. Jika nilai Sig. > 0.05, maka data dianggap homogen.
c. Jika nilai Sig. < 0.05, data dianggap tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji t (*paired sample t-test*). Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* dalam satu kelompok yang sama, yaitu siswa kelas V yang diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Tangram.

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, di mana pengukuran dilakukan dua kali pada kelompok yang sama:

Pretest, sebelum perlakuan diberikan

Posttest, setelah perlakuan diberikan.

Data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*), dengan menggunakan tingkat signifikansi ($\alpha = 0,05$).

Kriteria Pengambilan Keputusan:

a. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan, artinya media Tangram berpengaruh terhadap kreativitas siswa.
b. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan, artinya tidak ada pengaruh yang berarti dari penggunaan media Tangram.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Latar Belakang SDIT Ummatan Wahidah

SDIT Ummatan Wahidah merupakan salah satu sekolah dasar di Kabupaten Rejang Lebong yang berdiri pada 1 Januari 2013. Pada awal berdirinya, sekolah ini hanya memiliki empat ruang kelas, yaitu kelas 1, 2, 3, dan 4. Jumlah siswa pada tahun pertama berdiri dari 8 siswa di kelas 1, 18 siswa di kelas 2, 13 siswa di kelas 3, dan 18 siswa di kelas 4. SDIT ini berlokasi di Jalan Letjen Suprapto No. 9, Kelurahan Talang Rimbo Baru, Kecamatan Curup Tengah, dan berada dalam satu kompleks dengan TK RA Ummatan Wahidah.

Seiring berjalannya waktu, SDIT Ummatan Wahidah telah memasuki tahun ketujuh sejak berdiri. Dengan meningkatnya jumlah siswa, sekolah ini terus berkembang dalam hal kualitas pendidikan serta sarana dan prasarana. Untuk mendukung peningkatan fasilitas bagi peserta didik, pada tahun ajaran 2014-2015, sekolah ini memperluas lahan seluas ±1400 m^2 untuk pembangunan masjid dan ruang belajar.

Dalam menjalankan kegiatannya SDIT Ummatan Wahidah berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SDIT Ummatan Wahidah telah menjadi salah satu sekolah Islam Terpadu yang memiliki Akreditasi A berdasarkan sertifikat dari 1589/BAN-SM/SK.2022. Dan saat ini SDIT Ummatan Wahidah juga telah menerapkan kurikulum

merdeka belajar yang dimana penyelenggaraan pembelajarannya dilakukan selama 6 hari.[60]

Gambar 4. 1 Profil Sekolah SDIT Ummatan Wahidah

NO	IDENTITAS SEKOLAH	
1	NAMA SEKOLAH	SDIT UMMATAN WAHIDAH
2	NOMOR STATISTIK	102260205006
3	NPSN	6982778
4	STATUS SEKOLAH	SWASTA
5	NAMA YAYASAN	AS SALAM CURUP
6	TAHUN BERDIRI	2013
7	ALAMAT	JL. LETJEND SUPRAPTO NO. 90
8	DESA / KELURAHAN	KEL. TALANG RIMBO BARU
9	KECAMTAN	CURUP TENGAH
10	KABUPATEN / KOTA	REJANG LEBONG
11	PROVINSI	BENGKULU
12	KODE POS	39113
13	EMAIL	sditummatanw@gmail.com
14	TELEPON	0858 3001 5480
15	AKREDITASI	TERAKREDITASI A
16	SURAT KEPUTUSAN / SK	
17	IZIN OPERASIONAL SEKOLAH	NOMOR 421.2/6262/SET.3DIKBUD/2003
18	JUMLAH ROMBEL	13
19	LUAS TANAH	1513 M
20	LUAS BANGUNAN	
21	STATUS TANAH	HAK MILIK
22	ORGANISASI PENYELENGGARA	LEMBAGA SWASTA

2. Visi dan Misi SDIT Ummatan Wahidah

a. Visi

Menjadi lembaga pendidikan yang berkualitas yang membentuk generasi Qur'ani, berkarakter, berprestasi dan berwawasan global yang dilandasi iman dan taqwa.

b. Misi

1) Membina dan mewujudkan generasi Qur'ani.

2) Membentuk pribadi yang berkarakter.

[60] Dokumen SDIT Ummatan Wahidah

3) Membentuk generasi yang kreatif, inovatif, serta berprestasi dalam bidang akademik dan non akademik.

4) Mempersiapkan generasi yang memiliki penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai Keagamaan dan Pancasila.

3. Struktur Organisasi SDIT Ummatan Wahidah

Gambar 4. 2 Struktur Organisasi SDIT Ummatan Wahidah

4. Sarana dan Prasarana SDIT Ummatan Wahidah

Dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah, keberadaan sarana dan prasarana memegang peran penting dalam menunjang kelancaran proses belajar mengajar. Kualitas pendidikan akan dianggap optimal apabila

fasilitas yang tersedia mampu mendukung setiap aktivitas pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. SDIT Ummatan Wahidah juga memiliki berbagai sarana dan prasarana sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar, antara lain:

Tabel 4. 1 Sarana dan prasarana SDIT Ummatan Wahidah

No.	Prasarana	Jumlah
1.	Ruang Kelas	12
2.	Ruang guru	1
3.	Ruang Perpustakaan	1
4.	Kantin	1
5.	Ruang UKS	1
6.	Ruang Ibadah (Masjid)	1
7.	Gudang	1
8.	Ruang Pimpinan	1
9.	Toilet Guru	1
10.	Toilet Siswa/i	4
11.	Sumber Listrik	PLN 1000 kwh
12.	Akses Internet	Wifi 30 MB
13.	Lapangan	1
14.	Taman	1
15.	Pos Satpam	1
16.	Tempat Wudhu	3
17.	Ruang TU	1
18.	Meja Guru	12
19.	Kursi Guru	12
20.	Meja Siswa	119
21.	Kursi Siswa	238
Total		412

Berdasarkan tabel diatas, bahwa sarana dan prasarana yang ada di SDIT Ummatan Wahidah berjumlah 412.[61]

[61] Dokumen SDIT Ummatan Wahidah

5. Keadaan Guru dan Siswa SDIT Ummatan Wahidah

SDIT Ummatan Wahidah merupakan sekolah dasar Islam Terpadu yang memiliki visi menjadi lembaga pendidikan yang berkualitas yang membentuk generasi Qur'ani, berkarakter, berprestasi dan berwawasan global yang dilandasi iman dan taqwa. Dalam rangka mencapai visi tersebut, SDIT Ummatan Wahidah berkomitmen untuk menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan didukung oleh tenaga pendidik yang kompeten dan fasilitas yang memadai.

Jumlah guru di SDIT Ummatan Wahidah sebanyak 22 orang, terdiri dari kepala sekolah, bendahara sekolah, bendahara Dana BOS, guru kelas, guru mata pelajaran, staff dan satpam. Para guru di sekolah ini memiliki kualifikasi pendidikan minimal S1 dan sebagian besar telah mengikuti pelatihan pengembangan professional berkelanjutan. Hal ini bertujuan untuk memastikan kualitas pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

Tabel 3. 12 Jumlah Guru SDIT Ummatan Wahidah

No.	Nama	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru Kelas	12
3.	Bendahara	2
4.	Guru Mata Pelajaran	8
5.	Waka Kurikulum	1
6.	Waka Kesiswaan	1
7.	Staff	1
8.	Satpam	3

Sementara itu, jumlah siswa di SDIT Ummatan Wahidah adalah sebanyak 238 siswa yang terbagi dalam beberapa kelas dari kelas 1 hingga kelas 6. Siswa-siswa di sekolah ini berasal dari berbagai latar belakang

sosial ekonomi, namun secara umum mereka memiliki motivasi belajar yang baik dan mendapatkan dukungan penuh dari orang tua dalam proses pendidikan.

Tabel 3. 13 Jumlah Siswa SDIT Ummatan Wahidah

No.	Siswa	Jumlah
1.	Laki-Laki	151
2.	Perempuan	87
Total		**238**

Kondisi guru dan siswa SDIT Ummatan Wahidah menjadi salah satu faktor penting dalam penelitian ini terutama dalam konteks penggunaan media tangram pada materi bangun datar. Oleh karena itu, deskripsi mengenai keadaan guru dan siswa di sekolah ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai lingkungan belajar yang menjadi objek penelitian.

6. Program Kerja SDIT Ummatan Wahidah

SDIT Ummatan Wahidah menyelenggarakan berbagai kegiatan keagamaan secara berkala. Beberapa di antaranya adalah: (1) Shalat Dhuha, (2) Shalat Dzuhur, (3) Peringatan Isra' Mi'raj atau Maulid Nabi Muhammad SAW, (4) Pembacaan Iqra' atau Al-Qur'an, (5) Aktivitas kerohanian, (6) Peringatan Hari Guru, (7) Peringatan Hari Pahlawan, (8) Pembuatan majalah dinding, serta (9) Pelaksanaan kegiatan keagamaan setiap minggu dan pada hari-hari tertentu.

B. Hasil Penelitian

1. Data Hasil *Pretest* Siswa Sebelum Menggunakan Media Tangram

Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai subjek, yaitu kelas eksperimen. Tahap awal dilakukan *pretest* sebanyak 10 soal uraian untuk mengukur kemampuan awal siswa. Selanjutnya, kelas tersebut mendapatkan pembelajaran menggunakan media Tangram sebagai perlakuan. Data dari *pretest* tersebut dianalisis menggunakan program SPSS.

Tabel 4. 2 Hasil Nilai *Pretest* Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai *Pretest*
1.	Aditya Lutfi A.	56
2.	Afiq Al-Farras	61
3.	Afra Naila	63
4.	Alief Azka	52
5.	Aqifah Deva	49
6.	Arsenio Pradipta	50
7.	Azka Alnoyama	58
8.	Clovis Darka	49
9.	Danu Azka	55
10.	Destriza Dian	51
11.	Fatimah Aulia	54
12.	Gibran Jinara	50
13.	M. Aghna	52
14.	Mikayla Ashira	57
15.	Muhammad Hafiz	50
16.	Mutiara Sandi	49
17.	Qalesya Anindya	54
18.	Sirhan Muflih	64
Jumlah		**974**
Rata-Rata		**54,11**

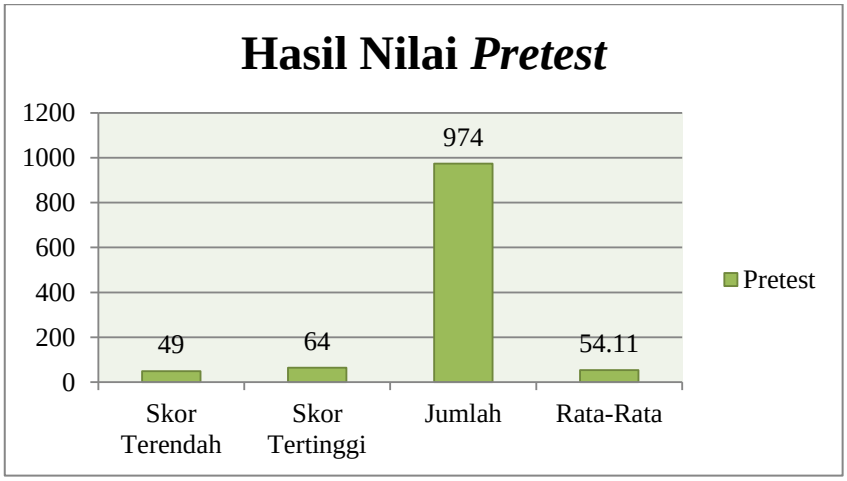
Berdasarkan data pada Tabel 4.2, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa sebelum pembelajaran dengan Media Tangram adalah sebesar 54,11.

Tabel 4. 3 Hasil Nilai *Pretest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS

Statistics		
Skor_Pretest		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		54.11
Median		53.00
Mode		49[a]
Minimum		49
Maximum		64
Sum		974
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Berdasarkan tabel tersebut, hasil *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan menunjukkan nilai rata-rata 54,11. Nilai median berada pada angka 53, sedangkan nilai yang paling sering muncul (mode atau modus) adalah 49. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 64 dan nilai terendah sebesar 49.

Grafik 4. 1 Hasil Nilai *Pretest* Siswa



Hasil pada grafik memperlihatkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika meningkat, dengan rata-rata *pretest* 54,11.

2. Data Hasil *Posttest* Siswa Setelah Menggunakan Media Tangram

Setelah seluruh pembelajaran dengan media Tangram selesai, siswa mengerjakan *posttest* yang terdiri dari 10 soal uraian. Soal-soal tersebut disusun dengan materi dan tingkat kesulitan yang setara dengan *pretest*, sehingga hasil kedua tes dapat dibandingkan secara objektif. Nilai dari *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa.

Tabel 4. 4 Hasil Nilai *Posttest* Siswa

No.	Nama	Nilai *Posttest*
1.	Aditya Lutfi A.	81
2.	Afiq Al-Farras	83
3.	Afra Naila	82
4.	Alief Azka	76
5.	Aqifah Deva	79
6.	Arsenio Pradipta	85
7.	Azka Alnoyama	81
8.	Clovis Darka	83
9.	Danu Azka	83
10.	Destriza Dian	83
11.	Fatimah Aulia	88
12.	Gibran Jinara	91
13.	M. Aghna	81
14.	Mikayla Ashira	79
15.	Muhammad Hafiz	73
16.	Mutiara Sandi	79
17.	Qalesya Anindya	78
18.	Sirhan Muflih	92
Jumlah		**1477**
Rata-Rata		**82,06**

Berdasarkan data pada Tabel 4.3, rata-rata nilai *posttest* siswa setelah mendapatkan pembelajaran dengan Media Tangram adalah sebesar 82,06.

Tabel 4. 5 Hasil Nilai *Posttest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS

Statistics		
Skor_Posttest		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		82.06
Median		81.50
Mode		83
Minimum		73
Maximum		92
Sum		1477

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada tahap *posttest* setelah siswa diberi perlakuan menunjukkan nilai rata-rata 82,06. Nilai median berada pada angka 81,50, sedangkan nilai yang paling sering muncul (mode atau modus) adalah 83. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebesar 92 dan nilai terendah sebesar 73.

Tabel 4. 6 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No.	Nama Siswa	Nilai *Pretest*	Nilai *Posttest*
1.	Aditya Lutfi A.	56	81
2.	Afiq Al-Farras	61	83
3.	Afra Naila	63	82
4.	Alief Azka	52	76
5.	Aqifah Deva	49	79
6.	Arsenio Pradipta	50	85
7.	Azka Alnoyama	58	81
8.	Clovis Darka	49	83
9.	Danu Azka	55	83
10.	Destriza Dian	51	83
11.	Fatimah Aulia	54	88
12.	Gibran Jinara	50	91
13.	M. Aghna	52	81
14.	Mikayla Ashira	57	79
15.	Muhammad Hafiz	50	73
16.	Mutiara Sandi	49	79

17.	Qalesya Anindya	54	78
18.	Sirhan Muflih	64	92
Jumlah		**974**	**1477**
Rata-Rata		**54,11**	**82,06**

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa sebelum mendapatkan pembelajaran menggunakan Media Tangram adalah 53,89, dan setelah perlakuan, nilai rata-rata meningkat menjadi 82,06.

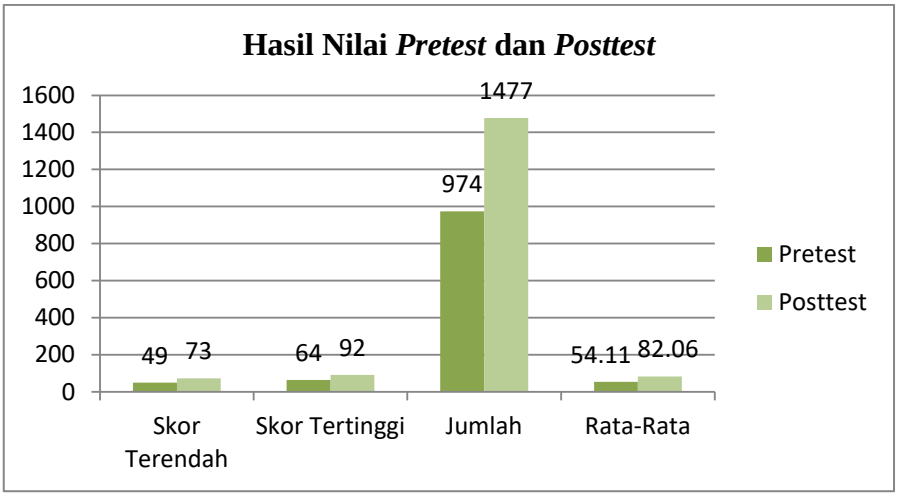
Tabel 4. 7 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Dianalisis Menggunakan SPSS

Statistics			
		Skor_Pretest	Skor_Posttest
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		54.11	82.06
Median		53.00	81.50
Mode		49[a]	83
Minimum		49	73
Maximum		64	92
Sum		974	1477
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Berdasarkan perolehan nilai *pretest* dan *posttest*, terlihat bahwa media Tangram memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa. Sebelum perlakuan, nilai rata-rata *pretest* sebesar 54,11, sedangkan setelah perlakuan, rata-rata nilai *posttest* naik menjadi 82,06.

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa, dari rata-rata 54,11 pada *pretest* menjadi 82,06 pada *posttest* setelah diberikan perlakuan menggunakan media Tangram.

Grafik 4. 2 Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa



Berdasarkan grafik, terlihat bahwa kreativitas siswa dalam mata pelajaran matematika meningkat secara signifikan setelah diberi perlakuan, dengan rata-rata nilai *pretest* 54,11 dan rata-rata nilai *posttest* mencapai 82,06

3. Pengaruh Penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah

Setelah melaksanakan *pretest* dan *posttest*, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media Tangram berpengaruh terhadap kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika di kelas V SDIT Ummatan Wahidah. Hasil perbandingan kedua tes tersebut digunakan untuk menilai efektivitas media Tangram dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan apakah data penelitian yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Pada

penelitian ini, data yang diuji meliputi nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen yang menjadi satu-satunya kelompok penelitian. Mengingat jumlah sampel kurang dari 50 siswa, maka pengujian normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro–Wilk*. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% (0,05), dengan ketentuan data dinyatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, dan tidak normal jika nilainya lebih kecil dari 0,05. Analisis uji normalitas ini diolah menggunakan perangkat lunak SPSS *Statistics* versi 23. Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas *Shapiro-Wilk*

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.211	20	.020	.909	20	.061
Posttest	.164	20	.166	.949	20	.356

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 4.6 melalui data *Shapiro–Wilk*, diperoleh nilai signifikansi untuk *pretest* sebesar 0,061 dan untuk *posttest* sebesar 0,356. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Sesuai kriteria, data dikatakan normal apabila nilai signifikansinya melebihi 0,05, sedangkan jika nilainya kurang dari 0,05 berarti tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians bertujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh berasal dari populasi dengan varians yang seragam atau tidak. Dalam penelitian ini, pengujian dilakukan terhadap hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis menggunakan program SPSS *Statistics* versi 23. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dianggap tidak homogen, sedangkan jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan homogen.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Variabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.172	1	34	.681

Dari tabel 4.8, terlihat bahwa hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* memiliki nilai signifikansi 0,681. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa sebaran data *pretest* dan *posttest* dengan kata lain bersifat homogen. Dengan demikian, langkah selanjutnya adalah melakukan uji-t untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

4. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas dilakukan, diperoleh hasil bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal serta memiliki varians yang homogen. Oleh karena itu, pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji ini bertujuan untuk membandingkan nilai *pretest*

dan *posttest* pada kelompok yang sama, guna mengetahui apakah penggunaan media Tangram dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Matematika kelas V SDIT Ummatan Wahidah. Penentuan keputusan didasarkan pada nilai Sig. (2-tailed) dari hasil analisis menggunakan SPSS *Statistics* versi 23, dengan ketentuan:

a. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka Ho ditolak dan Ha diterima.

b. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka Ho diterima dan Ha ditolak.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-27.944	5.734	1.352	-30.796	-25.093	-20.676	17	.000

Dari tabel tersebut, nilai Sig. (t 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000 < 0,05. Berdasarkan kriteria pengujian, hasil ini mengindikasikan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan adanya perbedaan rata-rata kreativitas siswa antara pembelajaran dengan media Tangram dan pembelajaran konvensional.

Hipotesis Analisis:

H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah

H_0: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah

5. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tangram terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V SDIT Ummatan Wahidah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*Quasi Experiment*), dimana penelitian ini hanya melibatkan satu kelas sebagai subjek. Tes yang digunakan dalam penelitian terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang dirancang untuk mengukur kreativitas siswa.

Tahapan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya, kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media tangram sebagai alat bantu utama. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa mengikuti *posttest* untuk melihat perkembangan kreativitas mereka setelah mengikuti pembelajaran berbasis media tangram.

Analisis hasil *pretest* siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah memperlihatkan rata-rata nilai sebesar 54,11 sebelum pembelajaran. Setelah diberi perlakuan berupa penggunaan media tangram, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,06. Perbedaan nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan signifikan pada kreativitas siswa.

Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menghasilkan nilai Sig. pada *pretest* sebesar 0,061 > 0,05 dan pada *posttest* sebesar 0,356 > 0,05. Hasil ini menandakan bahwa data kemampuan kreativitas siswa terdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji statistik parametrik untuk menguji hipotesis.

Melalui uji *Paired Sample T-test* pada hasil *posttest*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05, yang berarti Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media tangram berkontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

Berikut ini adalah tabel rekapitulasi hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah.

Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hipotesis Penelitian	Hasil Penelitian	Kriteria Interpretasi	Interpretasi	Kesimpulan
H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah H_0: Tidak terdapat pengaruh	Signifikansi pada tabel (Sig. 2-tailed) adalah 0,000)	0,000 < 0,05	H_1 diterima	H_1: Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT

yang signifikan antara penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah				Ummatan Wahidah

C. Pembahasan

1. Kreativitas Siswa Sebelum Menggunakan Media Tangram pada Materi Bangun Datar

Dalam penelitian ini, penulis bertindak sebagai pengajar pada kelas yang menjadi subjek penelitian. Dari hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas V A SDIT Ummatan Wahidah, didapat rata-rata nilai 54,11 dengan 10 siswa (56%) masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa tergolong rendah. Pada aspek kelancaran (*fluency*), sebagian besar siswa hanya mampu menghasilkan satu atau dua bentuk sederhana. Untuk aspek keluwesan (*flexibility*), variasi bentuk yang dibuat masih kurang karena siswa cenderung meniru contoh yang sudah dikenal. Dalam hal orisinalitas (*originality*), mayoritas siswa menghasilkan bentuk-bentuk umum tanpa menunjukkan keunikan. Sedangkan dalam aspek perincian (*elaboration*), siswa masih mengalami kesulitan dalam menguraikan detail dari bentuk yang dibuat.

Temuan tersebut sesuai dengan observasi awal di mana siswa terlihat pasif dan lebih banyak menunggu instruksi dari guru. Hal ini mengindikasikan bahwa sebelum menerapkan media tangram, kemampuan kreativitas siswa belum berkembang secara optimal.

Dilihat dari aspek indikator, pada *fluency* siswa mampu menghasilkan beberapa ide, namun jumlahnya belum banyak. Pada *flexibility*, variasi bentuk dan pendekatan penyelesaian masih rendah. Pada *originality*, ide-ide baru yang berbeda dari mayoritas jawaban belum banyak muncul. Sementara itu, pada *elaboration*, sebagian besar siswa hanya memberikan jawaban bentuk sederhana langsung ke inti tanpa penjelasan atau detail tambahan yang memperkaya solusi.

Temuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliana Ningsih dengan judul *"Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pujon*." Dalam studi tersebut, nilai rata-rata *pretest* peserta didik adalah **57,15**, dengan skor tertinggi mencapai **70** dan nilai terendah sebesar **45**. Setelah penerapan pembelajaran menggunakan media Tangram, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi **78,40**, dengan nilai tertinggi **90** dan nilai terendah **65**. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif setelah penggunaan media Tangram. Setelah pembelajaran berbasis Tangram, rata-rata nilai siswa pada penelitian tersebut meningkat secara

signifikan.[62] Faktor dari temuan ini adalah karena pembelajaran menggunakan Tangram memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan potongan-potongan bentuk geometri, sehingga mereka terdorong untuk menghasilkan banyak ide (*fluency*), mencoba berbagai strategi penyusunan (*flexibility*), menciptakan bentuk-bentuk yang unik (*originality*), dan menambahkan detail pada jawabannya (*elaboration*).

Kemampuan awal siswa adalah keterampilan dan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelum mengikuti proses pembelajaran yang direncanakan. Kemampuan ini mencerminkan sejauh mana kesiapan siswa dalam menerima materi, sekaligus menunjukkan tingkat pemahaman mereka terhadap topik yang akan dipelajari. Dalam dunia pendidikan, kemampuan awal sangat penting untuk diperhatikan karena dapat menjadi tolok ukur pemahaman siswa terhadap konsep atau materi terkait. Sumber kemampuan awal ini dapat berasal dari pengalaman belajar sebelumnya di sekolah, pembelajaran di luar sekolah, maupun pengalaman dalam kehidupan sehari-hari.[63]

---

[62] Yuliana Ningsih, *Pengaruh Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD Negeri 3 Pujon* (Malang: Universitas Negeri Malang, 2021).

[63] Siwi Puji Astuti, "*Pengaruh Kemampuan Awal Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika*," Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA 5, no. 1 (2015): 69, https://doi.org/10.30998/formatif.v5i1.167.

2. Kreativitas Siswa Sesudah Menggunakan Media Tangram pada Materi Bangun Datar

Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa kelas V A menjadi 82,06, dengan sekitar 80% siswa sudah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal Pembelajaran (KKTP). Hal ini menandakan adanya peningkatan kreativitas siswa setelah menggunakan media tangram dalam pembelajaran. Peningkatan ini terlihat pada seluruh aspek kreativitas. Pada aspek kelancaran (*fluency*), siswa mampu menghasilkan lebih banyak ide dalam membentuk pola. Pada aspek keluwesan (*flexibility*), siswa dapat mengkreasikan potongan tangram menjadi berbagai bentuk yang berbeda. Dalam aspek orisinalitas (*originality*), banyak siswa menghasilkan bentuk yang lebih unik dan berbeda dari yang lain. Sementara itu, pada aspek perincian (*elaboration*), siswa menjadi lebih mampu menjelaskan dengan detail bentuk karya mereka. Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan media tangram terbukti efektif dalam mendorong siswa agar lebih aktif, berani bereksperimen, dan berpikir secara kreatif dibandingkan kondisi sebelum penggunaan media tersebut.

Menurut Torrance, kreativitas mencakup kemampuan menghasilkan banyak ide (*fluency*), melihat dari berbagai sudut pandang (*flexibility*), mencipta ide unik (*originality*), dan mengembangkan ide secara detail (*elaboration*). Keempat aspek ini tampak meningkat setelah siswa belajar dengan media tangram.[64] Arsyad menegaskan, media pembelajaran yang

[64] E. Paul Torrance, *Torrance Tests of Creative Thinking*, 1974.

tepat dapat memudahkan pemahaman konsep, menumbuhkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif. Hal ini menunjukkan bahwa tangram sebagai media visual-manipulatif efektif menstimulasi berpikir kreatif siswa.[65]

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Sirajuddin, Hamdana Hadaming, dan Nurtisa Amelia yang menunjukkan rata-rata nilai siswa meningkat dari 65,00 sebelum pembelajaran menjadi 84,07 setelah pembelajaran, dengan hasil yang membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media tangram terhadap hasil belajar matematika siswa.[66]

3. Pengaruh Penggunaan Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Ummatan Wahidah dengan melibatkan siswa kelas V A sebagai kelompok eksperimen. Tujuannya adalah mengkaji pengaruh penerapan media Tangram dalam meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil *posttest* yang dilaksanakan di kelas V SDIT Ummatan Wahidah, pembelajaran dengan memanfaatkan media tangram menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas siswa. Nilai rata-rata *posttest* mencapai 82,06, yang menggambarkan bahwa penggunaan media ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan ide, keluwesan berpikir, serta kemampuan siswa dalam menghasilkan karya yang beragam. Hasil ini mengindikasikan bahwa

[65] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
[66] Sirajuddin, Hamdana Hadaming, dan Nurtisa Amelia, *Pengaruh Media Tangram terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV UPT SD Negeri Bissoloro*, skripsi, 2023.

pembelajaran berbasis media konkret seperti tangram mampu menumbuhkan minat dan semangat siswa untuk bereksplorasi secara kreatif.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis dilakukan menggunakan analisis *Paired Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 25. Uji tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan signifikan antara nilai kreativitas siswa kelas V A SDIT Ummatan Wahidah sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan media tangram. Hasil dari analisis menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menyebabkan hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menyatakan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* kreativitas siswa. Rata-rata nilai meningkat sebesar 27,95 poin, dari 54,11 menjadi 82,06, menandakan bahwa penggunaan media tangram memberikan dampak positif terhadap kreativitas siswa kelas V A SDIT Ummatan Wahidah.

Pengaruh tersebut dapat dilihat pada keempat dimensi kreativitas, yakni siswa menjadi lebih lancar dalam menciptakan ide (*fluency*), lebih fleksibel dalam mengubah potongan tangram menjadi bentuk-bentuk yang bermacam-macam (*flexibility*), menunjukkan bentuk yang lebih orisinal dan unik (*originality*), serta mampu memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai hasil karya mereka (*elaboration*). Hal ini sejalan dengan indikator penelitian yang digunakan. Menurut Guilford dan Torrance, kreativitas meliputi empat aspek utama yaitu fluency, flexibility,

originality, dan elaboration. Penemuan ini membuktikan bahwa keempat aspek tersebut berkembang melalui penggunaan media tangram.[67] Selain itu, Uno menegaskan bahwa kreativitas berkembang maksimal ketika siswa diberi ruang untuk bereksplorasi dalam suasana belajar yang menyenangkan.[68]

Kreativitas sendiri memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Munandar menjelaskan bahwa matematika tidak hanya menuntut ketepatan logika, tetapi juga kemampuan berpikir kreatif untuk menemukan berbagai strategi penyelesaian masalah.[69] Pehkonen menambahkan bahwa kreativitas matematis memungkinkan siswa mengeksplorasi banyak kemungkinan solusi, sehingga mereka tidak terpaku pada satu jawaban tunggal.[70] Dengan demikian, pengembangan kreativitas sangat penting dalam matematika karena membantu siswa memahami konsep lebih mendalam, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar.

Hasil penelitian juga menguatkan temuan sebelumnya. Susanto membuktikan efektivitas tangram dalam meningkatkan kreativitas matematis siswa[71], serta penelitian Rahmawati dan Yasin yang menemukan bahwa pendekatan tangram berbasis HOTS dapat meningkatkan

---

[67] Guilford, J. P. (1950). *Creativity*. American Psychologist, 5 (9).
[68] Uno, H. B., *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.
[69] Munandar, Ulil Absari, *Psikologi* Kreativitas, 2009.
[70] Pehkonen, Erkki, *Creativity in Mathematics Education*, 1997.
[71] Susanto, A., *Efektivitas Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Matematis Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika, 2024, 8(1).

kemampuan berpikir kritis siswa.[72] Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tangram secara signifikan dan berkontribusi terhadap peningkatan kreativitas siswa sekolah dasar, baik dari segi kelancaran ide, keluwesan berpikir, keaslian gagasan, maupun pengembangan detail karya.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai memiliki peran strategis dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media yang dirancang dan digunakan dengan tepat mampu memperjelas penyampaian materi, menarik minat peserta didik, serta menyesuaikan proses pembelajaran dengan karakteristik mereka. Dengan demikian, media tidak hanya menjadi alat bantu guru, tetapi juga menjadi jembatan interaksi yang membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan.[73]

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, pada dasarnya media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Pemilihan media yang tepat mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menumbuhkan motivasi belajar. Media yang digunakan juga harus disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Salah satu bentuk media yang relevan untuk pembelajaran matematika, khususnya geometri, adalah Tangram.

---

[72] Rahmawati, A., & Yasin, M., *Pengaruh Tangram Berbasis HOTS terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Jurnal Pendidikan, 2023, 10(2).

[73] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019), hlm. 19.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tangram berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Siswa terlihat antusias, saling berdiskusi, dan berusaha membentuk berbagai pola sesuai instruksi guru. Interaksi positif antara guru dan siswa menjadi lebih intens, di mana guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa mengeksplorasi potongan tangram untuk membentuk berbagai bangun datar. Suasana ini membuat keterlibatan siswa meningkat dan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan.

Penggunaan media tangram mampu meningkatkan kreativitas siswa. Kegiatan menyusun potongan menjadi berbagai bentuk membuat mereka lebih cepat memahami konsep, lebih luwes dalam menemukan solusi, dan lebih berani menciptakan pola baru. Suasana belajar pun menjadi menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, berikut merupakan kesimpulan yang data diambil, yaitu:

1. Kreativitas siswa sebelum diterapkannya media Tangram masih tergolong rendah. Hal ini tampak dari nilai rata-rata *pretest* sebesar **54,11** dan dari perilaku belajar yang cenderung pasif. Siswa umumnya belum mampu menghasilkan banyak ide, kurang fleksibel dalam berpikir, belum menampilkan bentuk yang orisinal, serta belum mendetailkan gagasan dengan baik.
2. Setelah pembelajaran dengan menggunakan media Tangram, kreativitas siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata nilai *posttest* naik menjadi **82,06**, dengan perkembangan pada keempat indikator kreativitas yaitu kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan perincian (*elaboration*). Hal ini menunjukkan bahwa media Tangram mampu mendorong siswa lebih aktif, berimajinasi, dan berani mengemukakan ide.
3. Hasil analisis menggunakan *Paired Sample t-Test* menghasilkan nilai signifikansi **0,000 < 0,05**, sehingga **H0 ditolak dan H1 diterima.** Artinya terdapat **pengaruh yang signifikan** antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, media Tangram terbukti berpengaruh secara nyata terhadap peningkatan kreativitas siswa pada materi bangun datar.

B. Saran

Hasil penelitian ini menjadi dasar bagi penulis untuk menyampaikan beberapa saran, berikut yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

1. Bagi Guru

   Guru disarankan memanfaatkan media Tangram secara rutin dalam pembelajaran, terutama pada materi geometri. Selain itu, guru dapat memodifikasi bwntuk Tangram agar lebih variatif sehingga dapat menstimulasi seluruh aspek kreativitas siswa, baik dari segi kelancaran ide, keluwesan, keaslian, maupun kemampuan elaborasi.

2. Bagi Sekolah

   Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk memperkaya strategi pembelajaran berbasis media konkret. Sekolah dapat memfasilitasi guru dengan menyediakan media pembelajaran seperti Tangram agar proses belajar lebih inovatif dan mendukung peningkatan kreativitas.

3. Bagi Siswa

   Siswa diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan Tangram. Dengan banyak berlatih menyusun bentuk., siswa akan terbiasa mengeluarkan ide baru, lebih percaya diri, serta mampu mengembangkan gagsan secara lebih detail.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Penelitian ini terbatas pada desain *one group pretest-posttest design* dengan satu kelas sebagai subjek. Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk

mengembangkan penelitian dengan cakupan yang lebih luas, baik dari segi jenjang kelas, variasi materi, maupun metode yang digunakan, agar hasilnya dapat lebih general dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L. W. dan Krathwohl, D. R. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.

Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2019.

Astuti, Dwi, Supriyono, dan Rintis Rizkia Pangestika. *Keefektifan Penggunaan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020*. Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 2, No. 13, 2021.

Hermawan, Yudi. *Pengaruh Media Tangram terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 1 Kotabumi Tengah*. Skripsi. Tidak disebutkan institusi, t.t.

Hidayatus Sholikhah, Oktarina, dkk. *Geometri untuk Pendidikan Dasar*. Magetan: CV AE Media Grafika, 2018.

Hudria, Erlina. *Fungsi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan SMKN 1 Kuala Baru Aceh Singkil*. Banda Aceh: t.p., 2017.

Indiati, Puji, Wina Dwi Puspitasari, dan Budi Febriyanto. *Pentingnya Media Tangram terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar*. Majalengka: Jurnal Transformasi Pembelajaran, 2021.

Innana, Risa dan M. Hasan. *Evaluasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Tahta Media Group, 2021.

Istikomah, Purwoko, R. Y., dan Nugraheni, P. *Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan*. Surakarta: JIPM, 2020.

Kumfardiah, Hilmiyati, dan Khaeroni. *Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V SD pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Education and Science* (JES), Vol. 7, No. 1, 2025. https://journal.staitaruna.ac.id/index.php/jes/article/view/460.

Latifah, Anis. *Implementasi Media Tangram pada Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geometri Siswa Kelas II SDN I Surodikraman Ponorogo Tahun Pelajaran 2023/2024*. Skripsi. IAIN Ponorogo, 2023.

Lutfi, Rosdiah dan Aryanti Nursapitri. *Penggunaan Media Pembelajaran Tangram untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III UPT SPF SDI Malengkeri Bertingkat 1 Kota Makassar*. Makassar: Pinisi Press, 2023.

Magdalena, Ika, E. N. Syariah, M. Mahromiyah, dan S. Nurkamilah. *Analisis Instrumen Tes sebagai Alat Evaluasi pada Pembelajaran SBdP Siswa Kelas II SDN Duri Kosambi 06 Pagi*. Jakarta: Nusantara Publisher, 2021.

Nainggolan, Eflin. *Penggunaan Sumber Belajar dalam Pengajaran Matematika*. Jakarta: Jurnal Matematika dan IPA, 2023.

Nika, Carli Aprya. *Pengembangan E-Modul Matematika Bahasa Rejang pada Siswa Kelas V SD*. Skripsi. Universitas Bengkulu, 2022.

Nuraeni, Annisa Suci. *Hakikat Matematika*. Sumedang: Universitas Pendidikan Indonesia, t.t.

Nurrita, Tenni. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta: Jurnal Misykat, 2018.

Resilita, Restina, Dwi Nila Asmara, dan R. Husni. *Pengembangan E-Module Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Koto Baru*. Surabaya: UNARS, 2021.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.

Sanjaya, Wina. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.

Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Stepanus Daling, dkk. *Pengembangan Media Booklet Bermuatan Ideal Problem Solving terhadap Kemampuan Pemecahan Matematis pada Siswa SMP*. Pontianak: IKIP PGRI, 2017.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2020, hlm. 92.

Wardani, A., & Putra, Y. (2024). *Penerapan Media Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa pada Materi Geometri*. Jurnal Pendidikan Matematika, 9(1), 45–56.

Wiranti, Puput Ary Desi. *Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis HOTS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar*. Skripsi. Universitas Negeri Malang, 2021.

Wulandari, Rini. *Pengembangan HOTS dalam Proses Pembelajaran*. Jakarta: Jurnal Pendidikan, 2019.

L

A

M

P

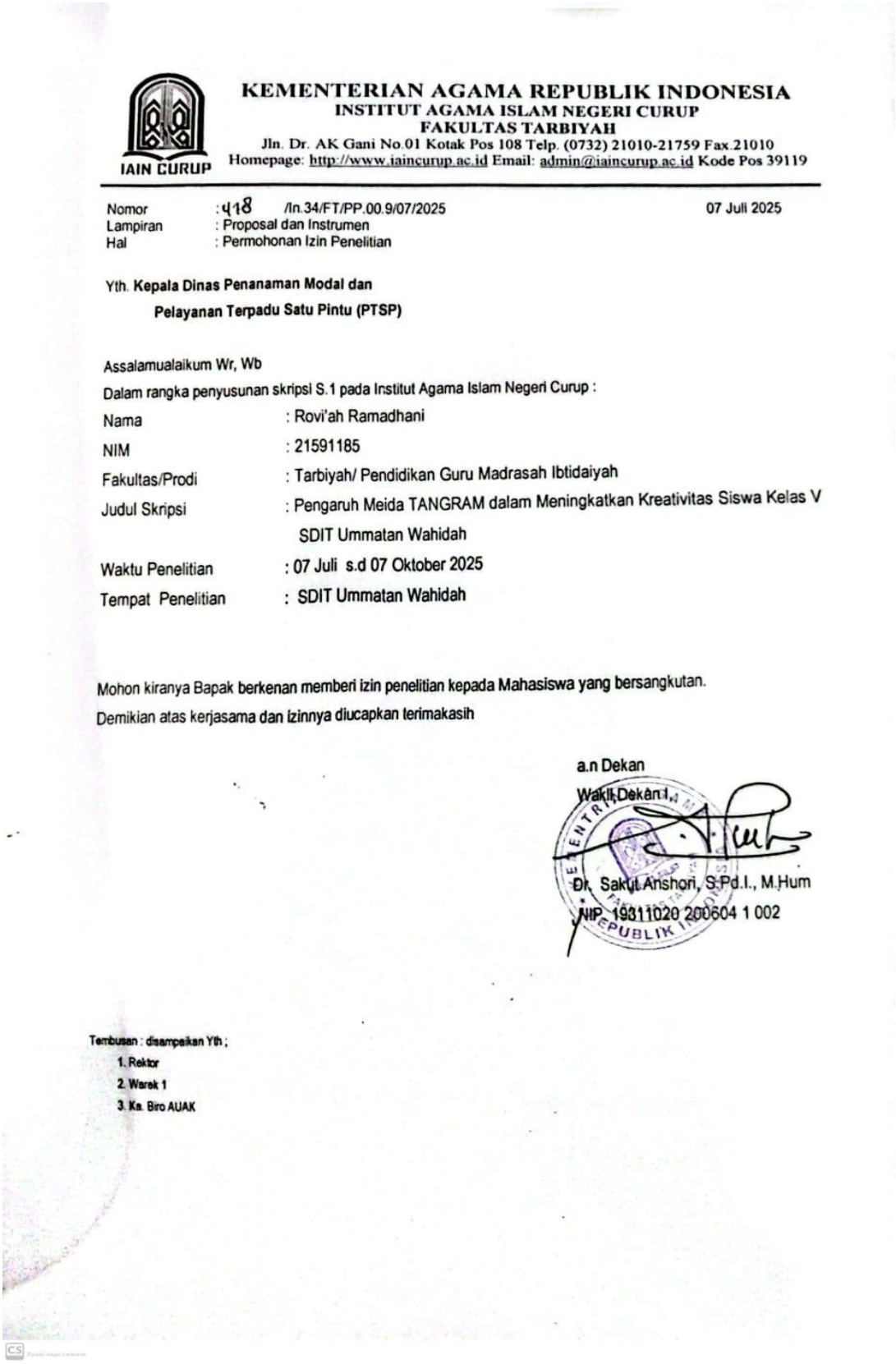
I

R

A

N

Lampiran 1 Surat Permohonan izin penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
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

IAIN CURUP

Nomor : 418 /In.34/FT/PP.00.9/07/2025 07 Juli 2025
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	: Rovi'ah Ramadhani
NIM	: 21591185
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengaruh Meida TANGRAM dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah
Waktu Penelitian	: 07 Juli s.d 07 Oktober 2025
Tempat Penelitian	: SDIT Ummatan Wahidah

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

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 2 Surat Izin penelitian

PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Basuki Rahmat No. 10 Kelurahan Dwi Tunggal

SURAT IZIN
Nomor: 503/90726021/IP/DPMPTSP/VII/2025

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
2. - -- Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian Kepada

Nama / TTL	: ROVI'AH RAMADHANI
NIM	: 21591185
Program Studi/Fakultas	: PGMI/ TARBIYAH
Judul Proposal Penelitian	: **PENGARUH MEDIA TANGRAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDIT UMMATAN WAHIDAH**
Lokasi Penelitian	: SDIT UMMATAN WAHIDAH
Waktu Penelitian	: 2025-07-10 s/d 2025-10-10
Pernanggung Jawab	: WAKIL DEKAN I

Dengan ketentuan sebagai berikut :
a. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku.
b. Selesai melakukan penelitian agar melaporkan / menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
c. Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon
d. Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati mengidahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : C U R U P
Pada Tanggal : 09 Juli 2025

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KABUPATEN REJANG LEBONG

ZULKARNAIN, SH
Pembina
NIP. 19751010 200704 1 001

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), BSSN.

Lampiran 3 Surat Keputusan Pembimbing

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id.

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 803 Tahun 2024
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan :
1. Permohonan Sdr. Rovi'ah Ramadhani tanggal 24 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
Pertama :
1. **Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I** **198412092011012009**
2. **H.M.Taufik Amrillah, M.Pd** **199005232019031006**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Rovi'ah Ramadhani**
N I M : **21591185**
JUDUL SKRIPSI : **Pengembangan Media Tangram Berbasis HOTS pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 15 Rejang Lebong**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarah kan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ,

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ,

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ,

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 24 Desember 2024
Dekan,

Sutarto

Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4 Surat Telah Selesai Penelitian

YAYASAN AS-SALAM CURUP
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU (SDIT)
UMMATAN WAHIDAH
Jl. Letjend. Suprapto No. 90 Kel.Talang Rimbo Baru Kec. Curup Tengah
Kab.Rejang Lebong, Kode Pos 39114

SURAT TELAH SELESAI PENELITIAN
Nomor : 421/ 102 /D/SDIT.UW/RL/VII /2025

Saya yang bertanda tanggan dibawah ini :

Nama	: Alfera Zelviani, S.Pd.I
NIY	: 102260205006 13 0032
Jabatan	: Kepala Sekolah
Asal Sekolah	: SDIT Ummatan Wahidah

Menerangkan dengan sesunggunya bahwa :

Nama	: Rovi'ah Ramadhani
NIM	: 21591185
Asal Perguruan Tinggi	: IAIN CURUP
Jurusan	: PGMI

Telah melaksankan Penelitian di SDIT Ummatan Wahidah mulai Juli Sampai dengan Bulan Agustus 2025 untuk memperoleh data guna penyusunan Skripsi dengan Judul ***"Pengaruh Media Tangram Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah".***

Demikian surat telah selesai penelitian ini dibuat untuk dapat diperguna sebagaimana mestinya.

Rejang Lebong, 26 Juli 2025
Kepala SDIT Ummatan Wahidah

Alfera Zelviani, S.Pd.I
NIY. 102260205006 13 0032

Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 1

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Bentuk Soal : Essay

Peneliti : Rovi'ah Ramadhani

NIM : 21591185

Judul Penelitian : **Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah**

Pembimbing : 1. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
2. H.M. Taufik Amrillah, M.Pd

Validator: Anisya Septiana, M.Pd

Hari/Tanggal : Selasa / 24 Juni 2025

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar validasi ini bertujuan untuk menilai kualitas soal bentuk uraian (essay) dalam instrumen penelitian.
2. Validator dimohon memberikan penilaian berdasarkan indikator yang tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor yang sesuai.
3. Validator juga dapat menambahkan saran perbaikan pada kolom yang tersedia.

Keterangan Skala Penilaian:

Skor 4 = Sangat Baik (SB)

Skor 3 = Baik (B)

Skor 2 = Kurang Baik (KB)

Skor 1 = Tidak Baik (TB)

Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 2

A. Penilaian Isi (Content)

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian
1	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
2	Pertanyaan sesuai dengan tujuan dan kompetensi dasar	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
3	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan dan kemampuan siswa	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
4	Soal mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS)	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
5	Jawaban soal memungkinkan penilaian kreativitas siswa	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑

B. Penilaian Konstruksi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian
6	Rumusan soal menggunakan kata tanya atau perintah yang jelas	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
7	Terdapat petunjuk yang jelas dalam menjawab soal	1 ☐ 2 ☑ 3 ☐ 4 ☐
8	Terdapat pedoman penskoran (rubrik)	1 ☐ 2 ☑ 3 ☐ 4 ☐

C. Penilaian Bahasa

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian
9	Kalimat soal komunikatif dan mudah dipahami	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
10	Menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑
11	Tidak menimbulkan makna ganda atau multitafsir	1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☑

Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Penelitian 3

Komentar dan Saran:

- tambahkan pedoman penskoran yang jelas
- Untuk lembar soal tambahkan identitas soal, petunjuk pengerjaan dan desain soal secara menarik.
- Soal sebaiknya diurangi jumlahnya. sesuaikan dg alokasi waktu pengerjaan.

Kesimpulan Validator:

1. ☐ Valid untuk diuji coba tanpa revisi
2. ☑ Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran
3. ☐ Tidak/belum valid untuk diuji cobakan

Rejang Lebong, 24 Juni 2025

Validator

Anisya Septiana, M.Pd

NIP. 199009202023212037

Lampiran 8 Lampiran Hasil Uji Validitas

Correlations

		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10	Soal_11	Soal_12	Skor_Total
Soal_1	Pearson Correlation	1	.438	.648**	.192	.234	.088	.120	.120	-.159	.051	-.056	.360	.530*
	Sig. (2-tailed)		.053	.002	.418	.321	.712	.614	.614	.504	.832	.814	.119	.016
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_2	Pearson Correlation	.438	1	.383	.035	.055	.215	-.107	.452*	.037	.201	.119	.218	.483*
	Sig. (2-tailed)	.053		.095	.885	.817	.363	.653	.046	.875	.396	.616	.356	.031
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_3	Pearson Correlation	.648**	.383	1	.303	.418	.106	.174	.008	-.267	-.148	-.028	.211	.520*
	Sig. (2-tailed)	.002	.095		.194	.067	.658	.463	.974	.256	.535	.908	.373	.019
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_4	Pearson Correlation	.192	.035	.303	1	.161	-.111	.348	.073	.062	.363	.347	-.038	.513*
	Sig. (2-tailed)	.418	.885	.194		.498	.641	.133	.760	.795	.116	.133	.873	.021
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_5	Pearson Correlation	.234	.055	.418	.161	1	.316	.321	.223	.144	-.283	-.059	-.045	.510*
	Sig. (2-tailed)	.321	.817	.067	.498		.174	.168	.345	.545	.227	.805	.850	.022
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_6	Pearson Correlation	.088	.215	.106	-.111	.316	1	.162	.022	.320	-.101	.052	-.014	.342
	Sig. (2-tailed)	.712	.363	.658	.641	.174		.496	.926	.169	.672	.827	.952	.140
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_7	Pearson Correlation	.120	-.107	.174	.348	.321	.162	1	.334	.114	.000	-.033	.041	.472*
	Sig. (2-tailed)	.614	.653	.463	.133	.168	.496		.151	.633	1.000	.891	.863	.036
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Soal_8	Pearson Correlation	.120	.452*	.008	.073	.223	.022	.334	1	.364	.173	-.050	-.025	.468*
	Sig. (2-tailed)	.614	.046	.974	.760	.345	.926	.151		.115	.466	.833	.918	.038
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_9	Pearson Correlation	-.159	.037	-.267	.062	.144	.320	.114	.364	1	.619**	.533*	-.003	.473*
	Sig. (2-tailed)	.504	.875	.256	.795	.545	.169	.633	.115		.004	.016	.991	.035
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_10	Pearson Correlation	.051	.201	-.148	.363	-.283	-.101	.000	.173	.619**	1	.816**	.420	.495*
	Sig. (2-tailed)	.832	.396	.535	.116	.227	.672	1.000	.466	.004		.000	.065	.026
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_11	Pearson Correlation	-.056	.119	-.028	.347	-.059	.052	-.033	-.050	.533*	.816**	1	.353	.491*
	Sig. (2-tailed)	.814	.616	.908	.133	.805	.827	.891	.833	.016	.000		.127	.028
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Soal_12	Pearson Correlation	.360	.218	.211	-.038	-.045	-.014	.041	-.025	-.003	.420	.353	1	.384
	Sig. (2-tailed)	.119	.356	.373	.873	.850	.952	.863	.918	.991	.065	.127		.095
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
Skor_Total	Pearson Correlation	.530*	.483*	.520*	.513*	.510*	.342	.472*	.468*	.473*	.495*	.491*	.384	1
	Sig. (2-tailed)	.016	.031	.019	.021	.022	.140	.036	.038	.035	.026	.028	.095	
	N	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

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

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

Lampiran 9 Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded[a]	0	.0
	Total	20	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.665	10

Lampiran 10 Hasil Nilai *Pretest* Siswa

Statistics		
Skor_Pretest		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		54.11
Median		53.00
Mode		49[a]
Minimum		49
Maximum		64
Sum		974
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Lampiran 11 Hasil Nilai *Posttest*

Statistics		
Skor_Posttest		
N	Valid	18
	Missing	0
Mean		82.06
Median		81.50
Mode		83
Minimum		73
Maximum		92
Sum		1477

Lampiran 12 Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest Siswa*

Statistics			
		Skor_Pretest	Skor_Posttest
N	Valid	18	18
	Missing	0	0
Mean		54.11	82.06
Median		53.00	81.50
Mode		49[a]	83
Minimum		49	73
Maximum		64	92
Sum		974	1477
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.211	20	.020	.909	20	.061
Posttest	.164	20	.166	.949	20	.356

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Variabel

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.172	1	34	.681

Lampiran 15 Hasil Uji T/Hipotesis

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-24.667	7.669	1.980	-28.913	-20.420	-12.458	14	.000

Lampiran 16 Hasil Uji Daya Pembeda

No. Soal	Indeks Daya Beda (*Total Correlation*)	Kategori
1	0,49	Sangat Baik
2	0,40	Sangat Baik
3	0,41	Sangat Baik
4	0,39	Baik
5	0,38	Baik
6	0,37	Baik
7	0,46	Sangat Baik
8	0,35	Baik
9	0,43	Sangat Baik
10	0,39	Baik

Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

No. Soal	Indeks Kesukaran	Kategori
1	0,29	Sukar
2	0,33	Sedang
3	0,41	Sedang
4	0,33	Sedang
5	0,29	Sukar
6	0,35	Sedang
7	0,30	Sukar
8	0,38	Sedang
9	0,34	Sedang
10	0,35	Sedang

Lampiran 18 Modul Ajar *Pretest*

MODUL AJAR MATEMATIKA SD (BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun	:	Rovi'ah Ramadhani
Instansi	:	SDIT Ummatan Wahidah
Kurikulum	:	Merdeka
Mata Pelajaran	:	Matematika
Materi	:	Bangun Datar
Jenjang Sekolah/Kelas	:	Sekolah Dasar/5
Semester	:	1 / Ganjil
Metode Pembelajaran	:	Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan
Jumlah Peserta Didik	:	18 Peserta didik

FASE DAN ELEMEN
Fase C / Geometri
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan berbagai jenis dan sifat bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak dan lingkaran).
TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui bermain media Tangram sederhana, peserta didik dapat memilih beberapa bangun datar membentuk sebuah bentuk dengan mandiri. (A4) 2. Melalui media macam-macam bentuk bangun datar, peserta didik dapat mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar sesuai jenisnya dengan tepat. (C4) 3. Melalui bermain media Tangram sederhana, peserta didik dapat mengembangkan sebuah bentuk dari beberapa bangun datar dengan tepat. (P4)
PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, saat pembelajaran dimulai peserta didik berdoa sebelum belajar bersama-sama. 2. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan tugas.
MODEL PEMBELAJARAN
Problem Based Leraning (Luring)
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN
1. Buku guru 2. Buku peserta didik 3. Internet
SARANA DAN PRASARANA
1. Alat Pembelajaran : Spidol, penghapus 2. Ruang kelas yang cukup luas

TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik 104egular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
JUMLAH PESERTA DIDIK
Jumlah peserta didik kelas V A ada 18 peserta didik
KOMPETENSI AWAL
Peserta didik sudah memahami bentuk-bentuk dan nama-nama bangun datar.
PERTANYAAN PEMANTIK
1. Pernahkah kamu mengamati bentuk permukaan papan tulis? Seperti apa bentuknya? 2. Pernahkah kamu mengamati jam dinding yang ada di kelas ini? Apa bentuk bangun datar itu? 3. Bisakah kamu menyebutkan bentuk-bentuk yang lain?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
A. KEGIATAN PEMBUKA (5 menit) 1. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik. 2. Guru mengajak siswaberdo'a sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran serta kesiapan belajar peserta didik. 4. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa melakukan *ice breaking.* 5. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran. 6. Guru melakukan apersepsi. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
B. KEGIATAN INTI (45 menit) 1. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu topi saya bundar Bersama-sama. 2. Guru mengajak peserta didik untuk menyebutkan bentuk dari topi yang dinyanyikan sebelumnya. 3. Guru mengajak peserta didik untuk memperhatikan dan mengamati benda-benda yang ada disekitar kelas serta menganalisis berbentuk apa benda-benda tersebut? 4. Guru meminta peserta didik menyebutkan bentuk-bentuk benda tersebut. 5. Guru menjelaskan tentang materi bangun datar dan jenis serta sifat-sifatnya. 6. Guru meminta siswa untuk menggambar bentuk bangun datar serta mewarnainya semenarik mungkin.
C. KEGIATAN PENUTUP (10 menit) 1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran. 2. Guru merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan.

3. Guru menutup kelas dengan mengajak peserta didik berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam.

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (*self assessment*)
2. Keterampilan : asesmen kinerja
3. Pengetahuan : asesmen tertulis.

REMEDIAL

1. Peserta didik diminta menyebutkan benda apa saja yang ada di rumah.
2. Kemudian mintalah peserta didik untuk menyebutkan bentuk permukaan dari benda-benda tersebut.
3. RemEdial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Sed
1.	Apakah kegiatan mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar dan merancang sebuah gambar pada mata pelajaran matematika menyenangkan?		
2.	Apakah kegiatan mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar dan merancang sebuah gambar membuatmu memahami materi pelajaran?		

REFLEKSI GURU

1. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 6 ini:
   .....
2. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
   .....
3. Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
   .....
4. Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
   .....
5. Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:
   .....

Curup, ….. Juli 2025

Mengetahui,

Kepala SDIT Ummatan Wahidah

Alvera Zelviani, S.Pd

NIY. 102260205006130032

Guru Kelas V A

Winda Malika, S.Pd

Lampiran 19 Modul Ajar *Posttest*

MODUL AJAR MATEMATIKA SD (BANGUN DATAR)

INFORMASI UMUM		
Nama Penyusun	:	Rovi'ah Ramadhani
Instansi	:	SDIT Ummatan Wahidah
Kurikulum	:	Merdeka
Mata Pelajaran	:	Matematika
Materi	:	Bangun Datar
Jenjang Sekolah/Kelas	:	Sekolah Dasar/5
Semester	:	1 / Ganjil
Metode Pembelajaran	:	Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan
Jumlah Peserta Didik	:	18 Peserta didik

FASE DAN ELEMEN
Fase C / Geometri
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik dapat mengenal dan menyebutkan berbagai jenis dan sifat bangun datar (segitiga, segiempat, segibanyak dan lingkaran).
TUJUAN PEMBELAJARAN
1. Melalui bermain media Tangram sederhana, peserta didik dapat memilih beberapa bangun datar membentuk sebuah bentuk dengan mandiri. (A4) 2. Melalui media macam-macam bentuk bangun datar, peserta didik dapat mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar sesuai jenisnya dengan tepat. (C4) 3. Melalui bermain media Tangram sederhana, peserta didik dapat mengembangkan sebuah bentuk dari beberapa bangun datar dengan tepat. (P4)
PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia, saat pembelajaran dimulai peserta didik berdoa sebelum belajar bersama-sama. 2. Mandiri, saat peserta didik menyelesaikan tugas.
MODEL PEMBELAJARAN
Problem Based Leraning (Luring)
MEDIA PEMBELAJARAN
Media pembelajaran Tangram sederhana
SUMBER BAHAN PEMBELAJARAN
1. Buku guru 2. Buku peserta didik 3. Internet
SARANA DAN PRASARANA
1. Alat Pembelajaran : Spidol, penghapus, media visual Tangram

2. Ruang kelas yang cukup luas

TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik 107egular/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

JUMLAH PESERTA DIDIK

Jumlah peserta didik kelas V A ada 18 peserta didik

KOMPETENSI AWAL

Peserta didik sudah memahami bentuk-bentuk dan nama-nama bangun datar.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu mengamati bentuk permukaan papan tulis? Seperti apa bentuknya?
2. Pernahkah kamu mengamati jam dinding yang ada di kelas ini? Apa bentuk bangun datar itu?
3. Bisakah kamu menyebutkan bentuk-bentuk yang lain?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

A. KEGIATAN PEMBUKA (5 menit)

1. Guru mengucapkan salam dan dijawab oleh peserta didik.
2. Guru mengajak siswaberdo'a sebelum memulai pembelajaran.
3. Guru menanyakan kabar dan mengecek kehadiran serta kesiapan belajar peserta didik.
4. Guru memotivasi siswa dengan mengajak siswa melakukan *ice breaking.*
5. Guru memberikan pertanyaan pemantik yang berkaitan dengan pembelajaran.
6. Guru melakukan apersepsi.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. KEGIATAN INTI (45 menit)

1. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu topi saya bundar Bersama-sama.
2. Guru mengajak peserta didik untuk menyebutkan bentuk dari topi yang dinyanyikan sebelumnya.
3. Guru mengajak peserta didik untuk memperhatikan dan mengamati benda-benda yang ada disekitar kelas serta menganalisis berbentuk apa benda-benda tersebut?
4. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok.
5. Guru membagikan media pembelajaran Tangram ke setiap kelompok.
6. Guru mengajak peserta didik bermain dengan media pembelajaran Tangram sederhana.
7. Guru mengajak peserta didik menyebutkan apa saja bentuk bangun datar dalam media Tangram sederhana.
8. Kemudian guru membimbing peserta didik untuk merancang sebuah

bentuk berdasarkan media Tangram sederhana.

9. Guru membimbing peserta didik menempel bangun datar menjadi sebuah bentuk benda hingga siap untuk dipresentasikan.
10. Peserta didik mempresentasikan hasil yang telah dibuat bersama teman sekelompoknya.

C. KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran.
2. Guru merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan.
3. Guru menutup kelas dengan mengajak peserta didik berdoa setelah belajar dan mengucapkan salam.

ASESMEN FORMATIF

1. Sikap : penilaian diri (*self assessment*)
2. Keterampilan : asesmen kinerja
3. Pengetahuan : asesmen tertuliS.

REMEDIAL

1. Peserta didik diminta menyebutkan benda apa saja yang ada di rumah.
2. Kemudian mintalah peserta didik untuk menyebutkan bentuk permukaan dari benda-benda tersebut.
3. RemEdial dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.

REFLEKSI PESERTA DIDIK

No.	Aspek yang Dinilai	Ya	Sedar
1	Apakah kegiatan mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar dan merancang sebuah gambar pada mata pelajaran matematika menyenangkan?		
2.	Apakah kegiatan mengelompokkan bentuk-bentuk bangun datar dan merancang sebuah gambar membuatmu memahami materi pelajaran?		

REFLEKSI GURU

1. Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Bab 6 ini:
   .....
2. Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
   .....
3. Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
   .....
4. Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
   .....
5. Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar bab ini:
   .....

Curup, ….. Juli 2025

Mengetahui,

Kepala SDIT Ummatan Wahidah

Alfera Zelviani, S.Pd

NIY. 102260205006130032

Guru Kelas V A

Winda Malika, S.Pd

Lampiran 20 Dokumentasi

Lampiran 21 Pelaksanaan *Pretest*

Lampiran 22 Pelaksanaan *Posttest*

Lampiran 23 Lembar Soal Instrumen

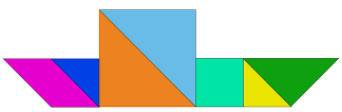
INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDIT Ummatan Wahidah
Nama Peserta Didik : ……
Kelas : ……
Mata Pelajaran : ……
Jenis Kelamin : ……
Jenis Soal : Esai

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah setiap soal dengan seksama!
2. Jawablah setiap soal secara lengkap dan jelas di tempat yang tersedia!
3. Gunakan kreativitas dan logika berpikir dalam menjawab!
4. Setiap soal bernilai maksimal 5.
5. Kerjakan dengan jujur dan penuh tanggung jawab!

Soal Esai:

1. Sebutkan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang dapat kamu buat menggunakan potongan tangram!
2. Bayangkan kamu sedang berada di sebuah hutan ajaib yang penuh dengan hewan dari tangram! Bisa berapa banyak jenis hewan yang kamu buat?
3. Sebutkan sebanyak mungkin benda atau objek nyata yang menurutmu bisa dibentuk dari potongan tangram, selain hewan dan bangun datar!
4. Jika kamu diminta membuat bentuk rumah dari tangram, ceritakan beberapa cara berbeda yang bisa kamu lakukan untuk menyusunnya!
5.  Ubah bentuk perahu pada gambardisamping menjadi bentuk hewan atau benda lain! Gambarlah hasil kreasimu menggunakan media tangram di kotak kosong!

6. Bentuk apa yang ingin kamu buat dari tangram? Apa yang membuat bentukmu itu istimewa atau berbeda dari bentuk lainnya?
7. Pernahkah kamu membuat bentuk dari tangram yang berbeda dari teman-temanmu? Ceritakan bentuknya dan kenapa kamu berani mencobanya!
8. Bandingkan dua potongan tangram yang memiliki bentuk berbeda! Jelaskan perbedaan jumlah sisi dan sudutnya!
9. Pilih dua potongan tangram yang berbeda, lalu jelaskan perbedaan bentuk, ukuran, dan banyaknya sisi pada masing-masing potongan!
10. Ceritakan bentuk apa yang kamu buat dari tangram. Jelaskan bangun datar apa saja yang kamu gunakan dalam bentuk tersebut, serta ciri-ciri dari bangun datar itu!

Lampiran 24 Penerapan Media Tangram

Lampiran 25 Hasil *Pretest*

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDIT Ummatan Wahidah
Nama Peserta Didik : Afia Nalla
Kelas : 5A
Mata Pelajaran : matematika
Jenis Kelamin : Perempuan
Jenis Soal : Esai

63

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah setiap soal dengan seksama!
2. Jawablah setiap soal secara lengkap dan jelas di tempat yang tersedia!
3. Gunakan kreativitas dan logika berpikir dalam menjawab!
4. Setiap soal bernilai maksimal 5.
5. Kerjakan dengan jujur dan penuh tanggung jawab!

Soal Esai:

1. Sebutkan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang dapat kamu buat menggunakan potongan tangram!
2. Bayangkan kamu sedang berada di sebuah hutan ajaib yang penuh dengan hewan dari tangram! Bisa berapa banyak jenis hewan yang kamu buat?
3. Sebutkan sebanyak mungkin benda atau objek nyata yang menurutmu bisa dibentuk dari potongan tangram, selain hewan dan bangun datar!
4. Jika kamu diminta membuat bentuk rumah dari tangram, ceritakan beberapa cara berbeda yang bisa kamu lakukan untuk menyusunnya!
5. Ubah bentuk perahu pada gambardisamping menjadi bentuk hewan atau benda lain! Gambarlah hasil kreasimu menggunakan media tangram di kotak kosong!

6. Bentuk apa yang ingin kamu buat dari tangram? Apa yang membuat bentukmu itu istimewa atau berbeda dari bentuk lainnya?
7. Pernahkah kamu membuat bentuk dari tangram yang berbeda dari teman-temanmu? Ceritakan bentuknya dan kenapa kamu berani mencobanya!
8. Bandingkan dua potongan tangram yang memiliki bentuk berbeda! Jelaskan perbedaan jumlah sisi dan sudutnya!
9. Pilih dua potongan tangram yang berbeda, lalu jelaskan perbedaan bentuk, ukuran, dan banyaknya sisi pada masing-masing potongan!
10. Ceritakan bentuk apa yang kamu buat dari tangram. Jelaskan bangun datar apa saja yang kamu gunakan dalam bentuk tersebut, serta ciri-ciri dari bangun datar itu!

Jawaban :

1. Saya membuat segitiga kecil, besar, jajar genjang, persegi
2. saya buat kucing, burung. dan bebek
3. saya buat jam dinggding dan meja
4. saya susun rumah dari persegi dan segitiga diatasnya
5. saya ubah menjadi burung dengan sayap dari segitiga
6. saya ingin membuat tiang ~~petunjuk arah~~
7. saya pernah membuat bendera dari tangram
8. segitiga, trunjing, jajar genjang panjang
9. segitiga 3 sisi, jajar genjang 4 sisi ~~berjajar~~
10. Saya membuat meja belajar

Lampiran 26 Hasil *Posttest*

INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Sekolah : SDIT Ummatan Wahidah
Nama Peserta Didik : Hafiz Rivaya
Kelas : V A
Mata Pelajaran : matematika
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Jenis Soal : Esai

81

Petunjuk pengerjaan!

1. Bacalah setiap soal dengan seksama!
2. Jawablah setiap soal secara lengkap dan jelas di tempat yang tersedia!
3. Gunakan kreativitas dan logika berpikir dalam menjawab!
4. Setiap soal bernilai maksimal 5.
5. Kerjakan dengan jujur dan penuh tanggung jawab!

Soal Esai:

15 1. Sebutkan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang dapat kamu buat menggunakan potongan tangram! persegi, segitiga, dan bentuk seperti panah

14 2. Bayangkan kamu sedang berada di sebuah hutan ajaib yang penuh dengan hewan dari tangram! Bisa berapa banyak jenis hewan yang kamu buat? mungkin saya bisa buat jika

12 3. Sebutkan sebanyak mungkin benda atau objek nyata yang menurutmu bisa dibentuk dari potongan tangram, selain hewan dan bangun datar! saya pernah buat jam dan payung

15 4. Jika kamu diminta membuat bentuk rumah dari tangram, ceritakan beberapa cara berbeda yang bisa kamu lakukan untuk menyusunnya! saya pikir, saya bisa pakai segitiga jadi atap, dan pakai persegi untuk dinding rumah

15 5. Ubah bentuk perahu pada gambardisamping menjadi bentuk hewan atau benda lain! Gambarlah hasil kreasimu menggunakan media tangram di kotak kosong! = saya ubah perahu jadi bentuk seperti rocket

13 6. Bentuk apa yang ingin kamu buat dari tangram? Apa yang membuat bentukmu itu istimewa atau berbeda dari bentuk lainnya? saya ingin coba bentuk kipas angin karena unik

12 7. Pernahkah kamu membuat bentuk dari tangram yang berbeda dari teman-temanmu? Ceritakan bentuknya dan kenapa kamu berani mencobanya! saya buat bentuk pohon dari potongan teman-teman saya karena

12 8. Bandingkan dua potongan tangram yang memiliki bentuk berbeda! Jelaskan perbedaan jumlah sisi dan sudutnya! segitiga punya 3 sisi dan 3 sudut, sedangkan persegi punya 4, tapi sudutnya sama besar

11 9. Pilih dua potongan tangram yang berbeda, lalu jelaskan perbedaan bentuk, ukuran, dan banyaknya sisi pada masing-masing potongan! sajar sejajar agak miring

14 10. Ceritakan bentuk apa yang kamu buat dari tangram. Jelaskan bangun datar apa saja yang kamu gunakan dalam bentuk tersebut, serta ciri-ciri dari bangun datar itu!

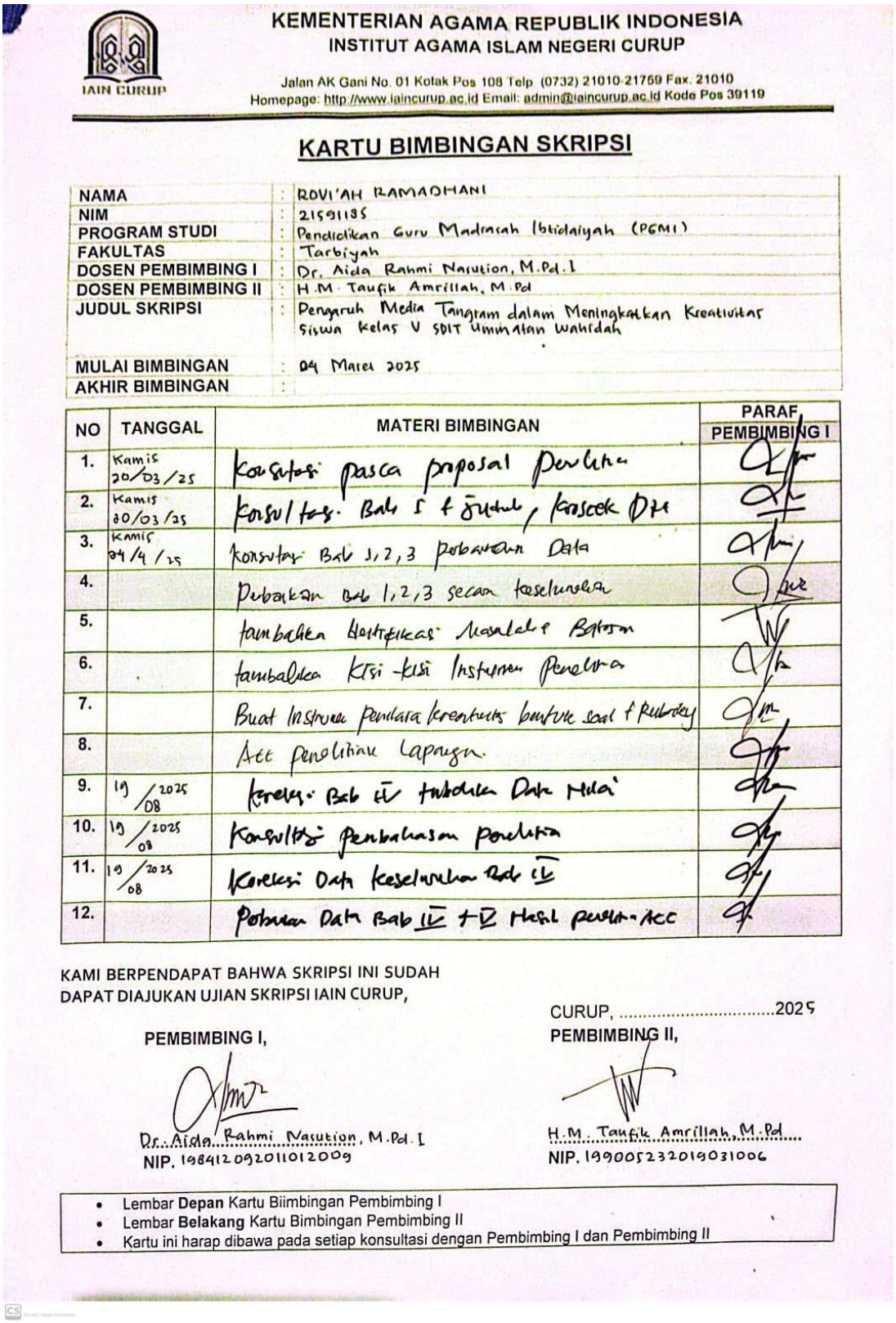
Lampiran 27 Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama Siswa	Hasil *Pretest* Siswa										Skor Total	Skor Maksimal
		Soal_1	Soal_2	Soal_3	Soal_4	Soal_5	Soal_6	Soal_7	Soal_8	Soal_9	Soal_10		
1	Aditya Lutfi A.	8	7	12	7	9	6	12	8	12	8	89	56
2	Afiq Al-Farras	11	11	10	11	9	11	11	7	7	9	97	61
3	Afra Naila	12	12	12	11	10	9	9	8	9	9	101	63
4	Alief Azka	10	8	11	11	8	8	8	6	6	7	83	52
5	Aqifah Deva	9	6	7	8	9	8	9	8	7	8	79	49
6	Arsenio Pradipta	8	8	12	6	5	7	10	7	8	9	80	50
7	Azka Alnoyama	12	12	12	12	6	10	11	8	6	4	93	58
8	Clovis Darka	8	12	8	8	6	8	7	7	7	7	78	49
9	Danu Azka	8	7	8	7	7	7	11	11	10	12	88	55
10	Destriza Dian	11	9	10	11	12	7	10	4	4	4	82	51
11	Fatimah Aulia	8	8	7	10	12	10	9	8	8	7	87	54
12	Gibran Jinara	12	5	6	12	8	10	8	8	6	5	80	50
13	M. Aghna	8	6	11	8	9	4	12	8	8	9	83	52
14	Mikayla Ashira	10	8	10	12	10	7	7	9	8	10	91	57
15	Muhammad Hafiz	11	8	11	9	9	8	8	8	4	4	80	50
16	Mutiara Sandi	11	12	7	8	8	6	11	7	4	4	78	49
17	Qalesya Anindya	13	7	11	11	8	9	8	6	6	7	86	54
18	Sirhan Muflih	8	9	12	13	11	13	10	8	8	11	103	64

Lampiran 18 Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama Siswa	**Hasil *Posttest* Siswa**										Skor Total	Skor Maksimal
		Soal _1	Soal _2	Soal _3	Soal _4	Soal _5	Soal _6	Soal_ 7	Soal_ 8	Soal _9	Soal _10		
1	Aditya Lutfi A.	14	13	12	15	12	13	12	13	12	13	129	81
2	Afiq Al-Farras	15	13	13	14	13	12	14	12	13	14	133	83
3	Afra Naila	16	12	15	12	13	12	12	13	12	14	131	82
4	Alief Azka	13	12	12	14	12	12	11	12	11	12	121	76
5	Aqifah Deva	13	11	11	13	13	13	13	13	12	14	126	79
6	Arsenio Pradipta	16	14	12	14	12	14	15	16	12	11	136	85
7	Azka Alnoyama	14	12	13	13	13	14	13	13	13	12	130	81
8	Clovis Darka	13	14	14	14	12	13	14	13	11	14	132	83
9	Danu Azka	16	12	11	11	14	12	14	14	13	15	132	83
10	Destriza Dian	14	16	15	12	12	13	11	14	15	11	133	83
11	Fatimah Aulia	13	15	13	15	15	14	14	15	12	14	140	88
12	Gibran Jinara	16	16	15	15	16	13	16	12	11	16	146	91
13	M. Aghna	15	14	12	13	13	13	12	12	11	14	129	81
14	Mikayla Ashira	16	12	13	12	13	15	11	12	11	11	126	79
15	Muhammad Hafiz	14	13	11	10	9	12	10	15	11	12	117	73
16	Mutiara Sandi	13	13	13	14	10	13	11	10	15	14	126	79
17	Qalesya Anindya	14	12	14	11	12	14	12	10	11	15	125	78
18	Sirhan Muflih	16	13	13	15	15	15	16	14	15	15	147	92

Lampiran 19 Kartu Bimbingan Dospem 1 dan 2



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
IAIN CURUP
Jalan 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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	ROVI'AH RAMADHANI
NIM	:	21591135
PROGRAM STUDI	:	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	:	Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	:	Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
DOSEN PEMBIMBING II	:	H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:	Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah
MULAI BIMBINGAN	:	24 Maret 2025
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	Kamis 20/03/25	Konsultasi pasca proposal Penelitian	
2.	Kamis 20/03/25	Konsultasi Bab I & Judul, Kroscek DH	
3.	Kamis 24/4/25	Konsultasi Bab 1,2,3 perbaikan Data	
4.		Perbaikan Bab 1,2,3 secara keseluruhan	
5.		tambahkan Identifikasi Masalah & Batasan	
6.		tambahkan Kisi-kisi Instrumen Penelitian	
7.		Buat Instrumen penilaian kreativitas bentuk soal & Rubriky	
8.		Acc penelitian Lapangan.	
9.	19/08/2025	Koreksi Bab IV tambahkan Data Nilai	
10.	19/08/2025	Konsultasi pembahasan penelitian	
11.	19/08/2025	Koreksi Data keseluruhan Bab IV	
12.		Perbaikan Data Bab IV + V Hasil penelitian Acc	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, ...2025

PEMBIMBING I,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

PEMBIMBING II,

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

- Lembar **Depan** Kartu Biimbingan Pembimbing I
- Lembar **Belakang** Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
IAIN CURUP
Jalan 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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	ROVI'AH RAMADHANI
NIM	21591185
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Alda Rahmi Nasution, M.Pd.I
PEMBIMBING II	H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa kelas V SDIT Ummatan Wahidah
MULAI BIMBINGAN0	04 Maret 2025
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	Selasa 04 Maret 2025	-Ayat di Latar belakang Bukti konkrit masalah yang diangkat di SD tersebut	
2.	Selasa 04/03/2025	Perbedaan & Persamaan setiap Penelitian yg relevan Materi bangun datar dibuat tersendiri	
3.	Kamis 06/03/2025	Teori Kreativitas Belum acc	
4.		Latar Belakang	
5.		Buku Utama	
6.		Populasi	
7.		Instrumen	
8.	05/2025 08	Indikator Kreativitas	
9.	05/2025 08	Bodynote	
10.		Revisi pembahasan Bab IV	
11.		Koreksi keseluruhan Bab IV dan V	
12.		ACC sidang Skripsi	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, ...2025

PEMBIMBING I,

Dr. Alda Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

PEMBIMBING II,

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

Lampiran 20 Berita Acara Seminar Proposal

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan 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

IAIN CURUP

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI ..Kamis........JAM 10.00..TANGGAL ..11...Juli... TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : Rovi'ah Ramadhani.........

NIM : 21591185.........................

PRODI : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

SEMESTER : 6 (enam)......................

JUDUL PROPOSAL : "Pengembangan Media Tangram Berbasis HOTS pada Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 17 Rejang Lebong"..................

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANG-KAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

   a. ....
   ....
   ....

   b. ....
   ....
   ....

   c. ....
   ....
   ....

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI .

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CURUP, 11 Juli 2024

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Aida Rahmi, M.Pd.I)

CALON PEMBIMBING II

(H.M. TAUFIK AMPILLAH, M.Pd)

MODERATOR,

(SINDI PARAMITA)

Lampiran 21 Data Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas V A

No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	KKTP (70)	Ket
1.	Aditya Lutfi A.	65	60	70	65	Belum Tuntas
2.	Afiq Al-Farras	70	72	68	70	Tuntas
3.	Afra Naila	55	60	65	60	Belum Tuntas
4.	Alief Azka	75	70	80	75	Tuntas
5.	Aqifah Deva	60	62	58	60	Belum Tuntas
6.	Arsenio Pradipta	72	74	70	72	Tuntas
7.	Azka Alnoyama	68	65	66	66	Belum Tuntas
8.	Clovis Darka	58	62	60	60	Belum Tuntas
9.	Danu Azka	63	60	65	62	Belum Tuntas
10.	Destriza Dian	75	78	72	75	Tuntas
11.	Fatimah Aulia	62	65	60	62	Belum Tuntas
12.	Gibran Jinara	90	92	89	90	Tuntas
13.	M. Aghna	68	70	72	70	Tuntas
14.	Mikayla Ashira	55	58	60	57	Belum Tuntas
15.	Muhammad Hafiz	78	75	80	77	Tuntas
16	Mutiara Sandi	65	68	70	67	Belum Tuntas
17.	Qalesya Anindya	70	72	74	72	Tuntas
18.	Sirhan Muflih	85	88	90	87	Tuntas

Lampiran 22 Data Nilai Harian Siswa Kelas VB

No.	Nama Siswa	P1	P2	P3	KKTP (70)	Ket
1	Ageira Zahratul Hayyah	74	76	78	76	Tuntas
2	Alpati Aditifah	80	82	78	80	Tuntas
3	Athar Gian Aditya	76	74	80	77	Tuntas
4	Azkia Zahwa Diansyah	82	84	80	82	Tuntas
5	Bryan Brahmastra	78	80	82	80	Tuntas
6	Dzaqira Elsa Oktavia	66	68	69	68	Belum Tuntas
7	Fathan Azka Al Ghifari	72	74	76	74	Tuntas
8	Hafizar Rahmadan	68	66	69	68	Belum Tuntas
9	Haniza Fitri Zahra	80	78	82	80	Tuntas
10	Jabbar Kenzi Alhafidzi	86	84	88	86	Tuntas
11	M. Rayhand HRP	67	69	68	68	Belum Tuntas
12	Muhammad Alfa Subhan	78	80	82	80	Tuntas
13	Muhammad Alfi Rehan	74	76	78	76	Tuntas
14	Muhammad Raffa Azka Putra	88	90	86	88	Tuntas
15	Sakha Adrian Wiratama	76	78	80	78	Tuntas
16	Zaki Noval Fadilah	82	80	84	82	Tuntas
17	Zakiyya Talita Sakhi	74	72	76	74	Tuntas
18	Zaufan Azhari Raihan	80	82	78	80	Tuntas
19	Zhafira Hayu Nastari	86	88	84	86	Tuntas
20	Ziya Bilqis Khumaira	69	68	70	69	Belum Tuntas

Lampiran 23 Instrumen Soal dan Kisi-Kisi yang Divalidasi

Instrumen Tes Esai - Media Tangram dan Kreativitas Siswa Kelas 5

No	Soal	Jawaban
1	Sebutkan nama dan bentuk dari potongan tangram yang kamu gunakan! Jelaskan bentuk geometri dari masing-masing potongan tersebut!	
2	Susun potongan tangram menjadi bangun segitiga dan persegi! Jelaskan langkah-langkahmu!	
3	Buatlah bentuk bebas dari potongan tangram sesuai imajinasimu. Beri nama dan gambar hasil kreasimu!	
4	Sebutkan dan gambar 3 bentuk berbeda yang bisa kamu buat dari tangram! Ceritakan kenapa kamu memilih bentuk tersebut!	
5	Buatlah bentuk dari tangram yang menurutmu paling unik! Jelaskan apa yang membuatnya berbeda dari bentuk lainnya!	
6	Ubah bentuk perahu yang kamu buat sebelumnya menjadi hewan atau benda lain. Jelaskan ide dan perubahanmu!	
7	Buat bentuk manusia dari potongan tangram. Tambahkan detail agar terlihat lebih jelas (misalnya: kepala, tangan, kaki). Jelaskan bagian mana yang menurutmu paling menarik!	
8	Saat kamu menyusun tangram, adakah hal baru yang kamu temukan? Ceritakan apa yang membuatmu penasaran dan bagaimana kamu mencobanya!	
9	Pernahkah kamu membuat bentuk dari tangram yang berbeda dari teman-temanmu? Ceritakan bentuknya dan kenapa kamu berani mencobanya!	
10	Saat kamu bekerja dalam kelompok membuat bentuk dari tangram, adakah temanmu yang punya ide menarik? Ceritakan bagaimana kamu menerima atau mengembangkan idenya!	
11	Bandingkan dua potongan tangram yang memiliki bentuk berbeda. Jelaskan perbedaan jumlah sisi dan sudutnya!	
12	Gunakan semua potongan tangram untuk membuat satu bentuk utuh. Gambarkan dan jelaskan proses perancangannya!	

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Pengaruh Media Tangram dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Ummatan Wahidah

Bentuk Instrumen : Soal Esai

Jumlah Soal : 12

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Soal	Nomor Soal
Media Tangram (X)	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan bentuk-bentuk potongan tangram berdasarkan bangun geometri.	Siswa mampu menyebutkan bentuk dan nama potongan tangram.	C1 – Mengingat	Jelaskan apa yang dimaksud dengan tangram dan sebutkan bagian bagiannya!	1
Media Tangram (X)	Siswa mampu menyusun bangun datar dari potongan tangram secara tepat.	Siswa mampu menyusun bangun datar dari potongan tangram.	C3 – Menerapkan	Susun potongan tangram menjadi bangun segitiga dan persegi! Jelaskan langkah-langkahmu!	2
Media Tangram (X)	Siswa mampu menciptakan bentuk baru dari potongan tangram secara mandiri.	Siswa mampu menciptakan bentuk baru dari tangram secara mandiri.	C6 – Menciptakan	Buatlah bentuk bebas dari potongan tangram sesuai imajinasimu. Beri nama dan gambar hasil kreasimu.	3
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menunjukkan kelancaran dalam menghasilkan berbagai bentuk.	Siswa mampu menghasilkan bentuk yang beragam dari tangram.	C3 – Menerapkan	Sebutkan dan gambar 3 bentuk berbeda yang bisa kamu buat dari tangram! Ceritakan kenapa kamu memilih bentuk tersebut.	4
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menghasilkan bentuk yang unik dan tidak biasa.	Siswa mampu menciptakan bentuk yang unik dari tangram.	C6 – Menciptakan	Buatlah bentuk dari tangram yang menurutmu paling unik! Jelaskan apa yang membuatnya berbeda dari bentuk lainnya.	5
Kreativitas (Y)	Siswa mampu mengubah bentuk menjadi bentuk baru.	Siswa mampu mengubah bentuk menjadi bentuk lain.	C6 – Menciptakan	Ubah bentuk perahu yang kamu buat sebelumnya menjadi hewan atau benda lain!	6
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menambahkan detail dan menyempurnakan bentuk dari tangram.	Siswa mampu mengembangkan bentuk dari tangram secara detail.	C5 – Mengevaluasi	Buat bentuk manusia dari potongan tangram. Tambahkan detail agar terlihat lebih	7

				jelas (misalnya: kepala, tangan, kaki). Jelaskan bagian mana yang menurutmu paling menarik!	
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menunjukkan rasa ingin tahu dalam proses menyusun bentuk tangram.	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu saat membuat bentuk dari tangram.	C4 – Menganalisis	Saat kamu menyusun tangram, adakah hal baru yang kamu temukan? Ceritakan apa yang membuatmu penasaran dan bagaimana kamu mencobanya.	8
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menunjukkan keberanian mencoba bentuk baru yang belum umum.	Siswa berani mencoba bentuk baru yang belum umum.	C5 – Mengevaluasi	Pernahkah kamu membuat bentuk dari tangram yang berbeda dari teman-temanmu? Ceritakan bentuknya dan kenapa kamu berani mencobanya!	9
Kreativitas (Y)	Siswa mampu menghargai ide dan kerja sama saat menggunakan tangram.	Siswa mampu menjelaskan pengalaman kerja sama atau menghargai ide orang lain saat membuat tangram.	C4 – Menganalisis	Saat kamu bekerja dalam kelompok membuat bentuk dari tangram, adakah temanmu yang punya ide menarik? Ceritakan bagaimana kamu menerima atau mengembangkan idenya.	10
Kreativitas (Y)	Siswa mampu membandingkan bentuk tangram berdasarkan jumlah sisi dan sudutnya.	Siswa mampu membandingkan bangun dari potongan tangram berdasarkan sifat geometri.	C2 – Memahami	Bandingkan dua potongan tangram yang memiliki bentuk berbeda! Jelaskan perbedaan jumlah sisi dan sudutnya!	11
Kreativitas (Y)	Siswa mampu merancang bentuk baru menggunakan seluruh potongan tangram.	Siswa mampu merancang bentuk utuh dari seluruh potongan tangram.	C6 - Menciptakan	Gunakan semua potongan tangram untuk membuat satu bentuk utuh. Jelaskan prosesnya!	12

Lampiran 24 Lembar Observasi Unjuk Kerja Kreativitas Siswa

Lembar Observasi Unjuk Kerja Kreativitas Siswa

Nama Siswa :.....

Kelas : V A

No	Aspek Kreativitas	Indikator Penilaian	Skor (1–4)	Keterangan / Catatan Pengamat
1	Fluency (Kelancaran)	Jumlah bentuk yang dapat dihasilkan siswa dengan tangram.	…	…
2	Flexibility (Keluwesan)	Keberagaman kategori bentuk yang dibuat siswa.	…	…
3	Originality (Keaslian)	Keunikan bentuk dibandingkan teman lain / contoh guru.	…	…
4	Elaboration (Perincian)	Penambahan detail dan kemampuan menjelaskan hasil karya.	…	…
Total Skor			…	…

Interpretasi Skor:

- 13–16 = Kreativitas sangat baik
- 9–12 = Kreativitas baik
- 5–8 = Kreativitas cukup
- 1–4 = Kreativitas kurang

BIODATA PENULIS

Penulis bernama ROVI'AH RAMADHANI dilahirkan di Curup pada tanggal 13 November 2002, anak ke-1 dari 2 bersaudara, dari pasangan Bapak Sutresno dan Ibu Zubaidah . Dan sekarang merupakan anak ke dua dari 4 bersaudara dari pasangan Bapak Sutresno dan Ibu Al Wakiah. Penulis merupakan alumni SD Negeri 17 Rejang Lebong tahun 2014, alumni SMP Negeri 10 Rejang Lebong tahun 2018, alumni SMK Negeri 1 Rejang Lebong, kemudian melanjutkan jenjang S1 di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, mengambil jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Angkatan 2021.

Dengan tekun, dorongan dan motivasi serta doa dari orang-orang terdekat hingga penulis berhasil menyelesaikan pendidikan S1 pada tahun 2025 dengan judul "**PENGARUH MEDIA TANGRAM DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SDIT UMMATAN WAHIDAH"**. Semoga dengan karya sederhana ini dapat memberikan semangat, motivasi serta kontribusi positif, baik untuk penulis sendiri, untuk lembaga Pendidikan, masyarakat, bangsa dan Negara.