

EFEKTIVITAS MEDIA TANGRAM TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS II SD N BAJING 2

Nurhayati¹, Budiharti²

^{1,2}Universitas PGRI Yogyakarta

¹nurhayati98770@gmail.com, ²budiharti@upy.ac.id

ABSTRACT

*This study began with observations indicating that students' interest in learning mathematics was relatively low, particularly in the topic of plane geometry. This low level of interest is presumed to be related to the use of conventional teaching methods that tend to be teacher-centered, resulting in limited student engagement during the learning process. Such conditions highlight the need for innovative instructional approaches that can foster students' interest and active participation. One potential solution is the use of concrete learning media based on tangram. The purpose of this study was to determine the effectiveness of using tangram-based concrete media in improving the learning interest of second-grade students at SD Negeri Bajing 2 Kroya. The research employed a quasi-experimental method with a nonequivalent control group design. The participants were divided into two groups: an experimental group consisting of 19 students and a control group consisting of 17 students. The experimental group received instruction using tangram-based concrete media, while the control group was taught using conventional methods. Data were collected through a learning interest questionnaire administered before and after the intervention. The collected data were analyzed using the Independent Samples *t*-test. The results showed that the average learning interest score in the experimental group reached 80.64%, while the control group achieved 69.41%. The significance value obtained was 0.000 (<0.05), leading to the rejection of the null hypothesis. Therefore, it can be concluded that the use of tangram-based concrete media is effective in enhancing students' learning interest compared to conventional teaching methods.*

Keywords: *concrete media, tangram, learning interest, plane geometry, mathematics, quasi-experimental.*

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari hasil observasi yang menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika masih tergolong rendah, khususnya pada materi geometri bangun datar. Rendahnya minat tersebut diduga berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi siswa. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran konkret berbasis tangram. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media konkret berbasis tangram dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II di SD Negeri Bajing 2 Kroya. Metode yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan desain nonequivalent control group design. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang berjumlah 19 siswa

dan kelompok kontrol yang berjumlah 17 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media tangram, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji Independent Samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 80,64%, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 69,41%. Nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konkret berbasis tangram efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: media konkret, tangram, minat belajar, bangun datar, matematika, quasi eksperimen

A. Pendahuluan

Matematika adalah disiplin ilmu yang memegang peranan krusial dalam ranah pendidikan. Ilmu ini juga berfungsi sebagai landasan bagi cabang-cabang ilmu pengetahuan lainnya Matematika adalah disiplin ilmu yang memegang peranan krusial dalam ranah pendidikan. Ilmu ini juga berfungsi sebagai landasan bagi cabang-cabang ilmu pengetahuan lainnya (Siliwangi et al., 2020). Sebagai ilmu fundamental, matematika memiliki signifikansi yang mendalam, baik dari sudut pandang aplikasinya maupun dari segi penalaran yang esensial dalam penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat urgensi perannya, matematika diajarkan secara berkelanjutan mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga institusi pendidikan tinggi. Sebagai ilmu fundamental, matematika memiliki signifikansi yang mendalam, baik dari sudut pandang aplikasinya maupun dari segi penalaran yang esensial dalam

penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat urgensi perannya, matematika diajarkan secara berkelanjutan mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga institusi pendidikan tinggi. Dalam (Ndraha et al., 2022) juga menyatakan bahwa matematika adalah disiplin ilmu yang berfokus pada ide atau konsep yang diproses melalui penalaran. Tujuannya adalah untuk mengembangkan dan melatih individu dalam berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif sebagai sarana untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman inilah yang memotivasi manusia untuk meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan dan mengaplikasikan matematika sebagai ilmu fundamental. Salah satu aspek yang memerlukan pengembangan lebih lanjut adalah metodologi pembelajaran matematika.

Pengajaran matematika memegang peranan krusial bagi para siswa. Materi matematika hendaknya

diajarkan kepada seluruh siswa sejak jenjang sekolah dasar dan berlanjut ke jenjang berikutnya. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan kapabilitas berpikir kritis, cermat, dan inovatif, serta menumbuhkan kemampuan belajar mandiri dan kemandirian. (Idris et al., 2023). Oleh karena itu, sangatlah penting bagi para siswa untuk mempelajari matematika sejak usia dini. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan. (Moniz et al., 2024) menyatakan bahwa studi matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang berkontribusi pada pengembangan kapasitas penalaran. Diharapkan melalui pengajaran ini, peserta didik dapat mengoptimalkan keahlian mereka dan menerapkannya di berbagai bidang. (Mawarni & Asriyanti, 2023) Disampaikan pandangan bahwa pengajaran matematika merupakan salah satu disiplin ilmu esensial yang harus dikuasai oleh para pelajar. Namun demikian, matematika kerap kali dipandang sebagai subjek yang kompleks, mengingat proses pembelajarannya mensyaratkan pemahaman mendalam, fokus yang intens, serta implementasi metode pengajaran yang efektif. Situasi ini berkontribusi pada persepsi sebagian siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menantang dan menimbulkan kekhawatiran. Konsekuensinya, banyak siswa yang menunjukkan penurunan ketertarikan dan keengganan untuk mendalami matematika. Implikasinya adalah rendahnya antusiasme belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika.

Oleh karena itu, diperlukan serangkaian strategi yang efektif untuk menjawab tantangan ini, salah satunya melalui peningkatan motivasi belajar siswa dalam ranah pembelajaran matematika.

Minat belajar adalah ketertarikan, perhatian, serta keinginan yang kuat terhadap sesuatu tanpa adanya paksaan. Minat tersebut akan terus bertahan dan berkembang berkat dukungan lingkungan yang diperoleh dari pengalaman. Pengalaman itu sendiri muncul melalui interaksi dengan dunia luar, baik lewat latihan maupun proses pembelajaran.. Menurut (Pujiarti et al., 2025) Minat belajar menjadi salah satu faktor krusial yang mendukung keberhasilan proses belajar siswa. Hal ini semakin vital pada tingkat sekolah dasar, di mana siswa berada pada fase perkembangan kognitif. Pada tahap tersebut, peserta didik lebih mudah menangkap konsep pembelajaran melalui pengalaman konkret, visual, dan terkait dengan situasi kehidupan nyata. Dengan demikian, minat belajar memainkan peran penting bagi siswa dalam menjalani pembelajaran. Tanpa minat tersebut, siswa cenderung tidak serius dalam belajar. Faktor utama yang memengaruhi minat belajar adalah dorongan internal individu, seperti motivasi sosial dan emosional. Selain itu, faktor lain yang berpengaruh meliputi metode pengajaran yang diterapkan oleh guru.

Metode pengajaran yang monoton dan kurang variatif dapat

menurunkan minat belajar siswa, sehingga guru wajib berinovasi serta kreatif saat menyampaikan materi. Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. (Wirabumi, 2020) Karenanya, proses pembelajaran harus dirancang dengan pendekatan kontekstual serta memanfaatkan media yang membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang menyampaikan materi dengan cara lebih menarik, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan antusias dalam belajar. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan (Agustin, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang dipakai dalam proses belajar mengajar, seperti buku, film, atau rekaman, untuk menyampaikan materi kepada siswa. Penggunaan media ini bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga menarik perhatian, menumbuhkan minat belajar siswa, serta memudahkan guru menyampaikan informasi, sehingga proses belajar berjalan lebih optimal dan tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Dengan media pembelajaran inovatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu terus mengasah keterampilan dan kreativitas dalam merancang metode serta media

pembelajaran yang efektif. Terutama pada mata pelajaran matematika, siswa sering menghadapi kesulitan dalam pembelajarannya.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika meliputi tantangan dalam perhitungan cepat, kemampuan logika, keterampilan menulis atau menggambar, serta rasa malas belajar matematika. Hal ini disebabkan pandangan siswa bahwa matematika adalah pelajaran sulit dan membosankan. Pernyataan tersebut selaras dengan masalah yang terjadi di SD N Bajing 2 Kroya pada siswa kelas II. Berdasarkan observasi pada Senin, 21 April 2025, peneliti mewawancarai wali kelas II, Ibu Winda Arianingsih, S.Pd. Dari wawancara tersebut, ditemukan masalah utama di SD N Bajing 2, yaitu rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Penyebabnya adalah metode pengajaran guru yang masih kurang efektif dan efisien. Di kelas 2 SD N Bajing 2 Kroya, pembelajaran matematika lebih banyak mengandalkan metode ceramah dan menulis semata, tanpa disertai media yang merangsang rasa ingin tahu siswa. Peneliti berusaha meningkatkan metode pengajaran agar proses belajar lebih efektif, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dan meningkatkan minat belajar matematika mereka.

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, pembelajaran

matematika perlu dibuat lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan pelajaran lain. Karenanya, penggunaan media dalam pengajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar, khususnya pada mata pelajaran matematika. Menurut (Nisa et al., 2025) Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam proses pendidikan karena berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Selain membantu penyampaian materi, penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai dan inovatif merupakan tanggung jawab utama guru untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik, serta menyenangkan bagi siswa. Dengan begitu, pemilihan media yang tepat menjadi kunci agar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran matematika materi ciri-ciri bangun datar adalah media tangram.

Media pembelajaran tangram Menurut (Ardhita Tohir et al., 2023) adalah permainan edukatif asal China yang terdiri dari tujuh potong bangun datar, yakni lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Permainan ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik, membantu meningkatkan minat belajar siswa, serta membuat proses pengajaran lebih menyenangkan. Dengan demikian,

siswa dapat memahami konsep ciri-ciri bangun datar secara lebih baik dan mencapai hasil optimal. Pendapat tersebut sesuai dengan penelitian (Indiati et al., 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran tangram dapat membantu siswa memahami konsep geometri. Selain itu, penggunaan media tangram juga mendukung perkembangan keterampilan psikomotorik dan berpikir logis. Salah satu keuntungan media tangram adalah pengembangan keterampilan psikomotorik siswa. Dalam konteks ini, tangram berperan meningkatkan pemahaman konsep geometri, mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, serta mengasah keterampilan psikomotorik mereka.

Keyakinan tersebut harus didasari oleh proses pembelajaran berbantuan media, khususnya tangram, yang mampu meningkatkan minat belajar siswa hingga tujuan pembelajaran matematika tercapai. Pendapat ini diperkuat oleh beberapa peneliti, seperti (Wahyu Jati, 2023). Penelitiannya menemukan beberapa masalah, dan untuk mengatasinya, peneliti menggunakan media tangram. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini berpengaruh terhadap minat belajar serta kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi bangun datar segi banyak beraturan dan tidak beraturan. Selanjutnya pada penelitian (Febrinurty, 2022) menyimpulkan bahwa media tangram sangat membantu siswa memahami materi matematika, terutama geometri

dasar, serta mendorong mereka berpikir lebih kreatif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas penggunaan media konkret berbasis tangram terhadap minat belajar siswa kelas II pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar di SD N Bajing 2 Kroya. Penelitian ini juga diharapkan memberikan pemahaman lebih dalam tentang pengaruh media tangram, tidak hanya pada minat belajar, tetapi juga motivasi dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penelitian ini membandingkan minat belajar siswa yang menggunakan media tangram dengan siswa yang belajar secara konvensional. Penelitian ini juga mengeksplorasi respons siswa terhadap media tangram dalam pembelajaran matematika kelas II SD N Bajing 2 Kroya, untuk menggambarkan sejauh mana media ini meningkatkan keterlibatan dan ketertarikan siswa dalam belajar

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-eksperimen*. Desain yang digunakan adalah *nonequivalent*

control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok tanpa randomisasi, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa media konkret berbasis tangram dalam pembelajaran, sementara kelas kontrol menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah. Penelitian dilakukan di SD Negeri Bajing 2 Kroya pada siswa kelas II selama tahun ajaran berlangsung. Subjek penelitian mencakup dua kelas: kelas eksperimen (19 siswa) dan kelas kontrol (17 siswa), sehingga total 36 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket minat belajar siswa pada tahap pretest dan posttest. Angket disusun berdasarkan indikator minat belajar, seperti perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Data angket dikonversi menjadi skor persentase. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan bantuan SPSS, dimulai dari uji prasyarat (normalitas dan homogenitas). Setelah data memenuhi syarat, dilanjutkan dengan uji independent samples t-test untuk membandingkan minat belajar antara kelas eksperimen dan kontrol. Kriteria pengujian hipotesis: jika nilai signifikansi $< 0,05$,

maka H0 ditolak dan H1 diterima, yang menandakan adanya pengaruh media konkret berbasis tangram terhadap minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan metode *quasi-eksperimen* menggunakan desain *nonequivalent control group design*, yang melibatkan dua kelompok kelas (eksperimen dan kontrol) tanpa randomisasi. Kelas eksperimen menerima perlakuan berupa media konkret berbasis tangram dalam pembelajaran, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode konvensional seperti ceramah tanpa media tersebut. Tujuan utama penelitian adalah mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media tangram, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar pada pelajaran matematika materi bangun datar. Pengumpulan data melalui angket minat belajar siswa pada dua tahap: pretest (sebelum perlakuan) dan posttest (sesudah perlakuan). Data dianalisis untuk melihat perubahan dan peningkatan minat belajar setelah penerapan media tangram. Peneliti

mengidentifikasi dua jenis hasil: minat belajar siswa kelas eksperimen (menggunakan media tangram) dan kelas kontrol (metode ceramah). Perbandingan keduanya menjadi dasar penilaian efektivitas media tangram. Data yang dianalisis adalah nilai minat belajar siswa kelas 2 SD Negeri Bajing 2 Kroya dari angket pretest dan posttest, yang disajikan dalam bentuk tabel untuk memudahkan analisis dan interpretasi hasil penelitian.

a. Data Minat Belajar Kelas Kontrol

Data minat belajar siswa kelas kontrol berasal dari 17 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hasil persentase minat belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Table 1.1 Data minat belajar siswa kelas kontrol

| No. | Nama Siswa | Skor |
|-----|------------|-------|
| 1. | ANH | 67,3% |
| 2. | AOS | 65,3% |
| 3. | AKR | 73,0% |
| 4. | AY | 65,3% |
| 5. | AMZ | 75% |
| 6. | DA | 67,3% |
| 7. | DDS | 69,2% |
| 8. | FIP | 63,4% |
| 9. | HZI | 73,0% |
| 10. | NTAP | 80,7% |
| 11. | NAA | 69,2% |

| | | |
|------------------|-----|--------|
| 12. | NA | 65,3% |
| 13. | RAA | 63,4% |
| 14. | SCA | 65,3% |
| 15. | SHM | 76,9% |
| 16. | STF | 69,2% |
| 17. | UMM | 71,1% |
| Jumlah Rata-Rata | | 69,41% |

Berdasarkan Tabel 1.1, rata-rata minat belajar siswa kelas kontrol mencapai 69,41%. Nilai ini termasuk kategori tinggi, tetapi masih relatif rendah. Hal tersebut disebabkan proses pembelajaran yang masih mengandalkan metode ceramah, sehingga keterlibatan siswa belum optimal.

b. Data Minat Belajar Kelas Eksperimen

Data minat belajar siswa kelas eksperimen berasal dari 19 siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media konkret berbasis tangram. Hasil persentase minat belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 data minat belajar siswa kelas eksperimen

| No. | Nama Siswa | Skor |
|-----|------------|-------|
| 1. | AM | 87,6% |
| 2. | ASN | 88,4% |
| 3. | AFSA | 78,8% |
| 4. | AAZ | 82,6% |
| 5. | AHN | 84,6% |
| 6. | BMA | 82,6% |
| 7. | CAW | 82,6% |
| 8. | FFM | 71,1% |
| 9. | FSL | 80,7% |
| 10 | JJAJ | 84,6% |
| 11. | KA | 88,4% |
| 12. | NZA | 76,9% |
| 13. | NPA | 71,1% |
| 14. | RNH | 75% |
| 15. | RNR | 75% |

| | | |
|------------------|-----|--------|
| 16. | SAA | 84,6% |
| 17. | SAW | 76,1% |
| 18. | SM | 75% |
| 19. | ZAR | 86,5% |
| Jumlah Rata-Rata | | 80,64% |

Berdasarkan Tabel 1.2, rata-rata minat belajar siswa kelas eksperimen mencapai 80,64%. Nilai ini menunjukkan kategori tinggi dan mendekati sangat tinggi. Hasil tersebut membuktikan bahwa media konkret berbasis tangram berhasil meningkatkan ketertarikan, perhatian, serta keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis data angket minat belajar siswa, rata-rata kelas eksperimen adalah 80,64%, sedangkan kelas kontrol 69,41%. Tingkat minat belajar kelas eksperimen termasuk tinggi dan hampir sangat tinggi, sementara kelas kontrol tinggi tetapi lebih rendah. Perbedaan rata-rata sebesar 11,23% menandakan adanya selisih signifikan antara kedua kelas.

Untuk menguji perbedaan signifikan antara kedua kelas, dilakukan uji Independent Samples t-test menggunakan program SPSS. Hasil uji disajikan pada tabel berikut.

Table 1.3 hasil Statistik Deskriptif minat belajar siswa

| kelompok | N | Mean | Std. | Std. | Error |
|----------|----|--------|-----------|-------|-------|
| | | | Deviation | Mean | |
| nilai 1 | 17 | 69.414 | 9.952 | 1.201 | |
| 2 | 19 | 80.645 | 6.663 | 1.299 | |

Table 1.4 Hasil uji independent sample t-test

| | | minat belajar siswa | | | | | | | | |
|-------------------------|-----------------------|---|------|---|----|-----------------|-----------------|-----------------------|---|--------|
| | | Levene's Test for Equality of Variances | | | | | | | | |
| | | t-test for Equality of Means | | | | | | | | |
| | | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference | |
| | | | | | | | | | Lower | Upper |
| Equal variances assumed | Equal | 1.039 | .315 | - | 34 | .000 | -11.236 | 1.783 | -14.859 | -7.613 |
| | variances not assumed | | | | 33 | .000 | -11.236 | 1.769 | -14.832 | -7.641 |

Berdasarkan hasil uji Independent Samples t-test, nilai Levene's Test sebesar $0,647 > 0,05$ menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen. Selanjutnya, nilai signifikansi uji t adalah $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini membuktikan adanya perbedaan signifikan dalam minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata kelas eksperimen (80,64) lebih tinggi daripada kelas

kontrol (69,41). Temuan ini menandakan bahwa media pembelajaran konkret berbasis tangram lebih efektif meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru.

Peningkatan minat belajar di kelas eksperimen disebabkan media tangram menyajikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat aktif melalui manipulasi bentuk tangram, yang merangsang rasa ingin tahu, perhatian, dan keterlibatan. Sebaliknya, di kelas kontrol, metode ceramah membuat siswa kurang aktif dan mudah bosan, sehingga minat belajar tidak meningkat signifikan. Hal ini sesuai dengan sifat pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah.

Penelitian ini didasarkan pada sejumlah studi lainnya, termasuk penelitian yang dilakukan oleh (Riyanti & Angga, 2023) yang berjudul "Dampak Media Tangram terhadap Hasil Belajar di SD Negeri 07 Bantan Bangun Datar". Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media tangram terhadap hasil belajar materi bangun datar di kelas II SD Negeri 07 Bantan. Hasil dari pengujian hipotesis menggunakan uji t mengindikasikan bahwa nilai t yang dihitung (3,987) lebih besar daripada nilai t tabel (2,093). Oleh karena itu, hipotesis alternatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_0) juga ditolak. Dengan demikian,

penggunaan media tangram memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar materi bangun datar di kelas V SD Negeri 07 Bantan 1. Keterkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan Berdasarkan bukti teori dan empirical, pemanfaatan media tangram dengan baik dapat meningkatkan hasil studi siswa, terutama dalam mata pelajaran yang berkaitan dengan bangun ruang.

Dengan demikian, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis tangram tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana peningkatan keaktifan dan minat belajar siswa. Karenanya, media tangram dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran matematika, terutama materi bangun datar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret berbasis tangram berpengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Hal ini dibuktikan oleh analisis data yang menunjukkan rata-rata minat belajar kelas eksperimen sebesar 80,64% (kategori tinggi, mendekati sangat tinggi), sementara kelas kontrol 69,41% (kategori tinggi, tetapi lebih rendah). Selisih rata-rata 11,23% mengindikasikan perbedaan signifikan antara kedua kelas. Dengan demikian, pembelajaran dengan

media tangram lebih efektif daripada metode konvensional dalam meningkatkan minat belajar. Media ini berhasil menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan aktif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, media berbasis tangram direkomendasikan sebagai inovasi alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. D. (2025). *ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI*. 2(1).
- Ardhita Mahrany Qomario Rahayu Soraya Ahmad Tohir, T., Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung Matematika, S., & Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung, S. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 The Effect of Using Tangram Media in Mathematics Subjects on Learning Outcomes Learning Outcomes of Third Grade Students of SD Negeri 3 Serdang Tanjung Bintang District South Lampung Regency*. 1(2), 25–30.
<http://dx.doi.org/10.1jptunasbangs.a.v1i1.1-8>
- Febrinurty. (2022). *Penggunaan Media Tangram dalam Pembelajaran Segi Banyak di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Idris, M., Saabighoot, Y. A., Studi, P., Pendidikan, M., Reguler, D., Terbuka, U., Muhammadiyah, U., Indonesia, P., & Koresponden, P. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbantuan*

- Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar.* 8(1), 35–44.
- Indiati, P., Dwi Puspitasari, W., & Febriyanto, B. (2021). *PENTINGNYA MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR.*
- Mawarni, R. S., & Asriyanti, F. D. (2023). *ANALISIS KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS V DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI PENGUMPULAN DAN PENYAJIAN DATA DI SDN 2.* 3(1).
- Moniz, S., Nuryani, E., & Yogyakarta, U. P. (2024). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Kelas VIII A SMP Bopkri 5 Yogyakarta.* 2(4).
- Ndraha, I. S., Mendrofa, R. N., & Lase, R. (2022). Analisis Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Matematika. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 672–681. <https://doi.org/10.56248/educativ.o.v1i2.92>
- Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). *Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025.* 14(3), 4999–5010.
- Pujiarti, T., Wulan, P., Dompou, Y., & Barat, N. T. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Smart Cards untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.* 2, 46–50.
- Riyanti, V., & Angga, M. (2023). *Pengaruh Media Tangram terhadap Hasil Belajar pada Materi Bangun Datar di SD Negeri 07 Bantan.*
- Siliwangi, I., Terusan, J. L., Sudirman, J., Tengah, C., Cimahi, K., & Barat, J. (2020). *PENGARUH MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DI SMKN 1 CIHAMPELAS* Irna Daulatina Islamiah.
- Wahyu Jati. (2023). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN TANGRAM TERHADAP KEMAMPUANPEMECAHAN MASALAH SISWA KELAS IV SDN PANDEANLAMPER 04 MATERI BANGUN DATAR SEGI BANYAK BERATURAN DAN TIDAK BERATURAN.*
- Wirabumi, R. (2020). *METODE PEMBELAJARAN CERAMAH.* In *Annual Conference on Islamic Education and Thought ACIET: Vol. 1 (Issue 1).*