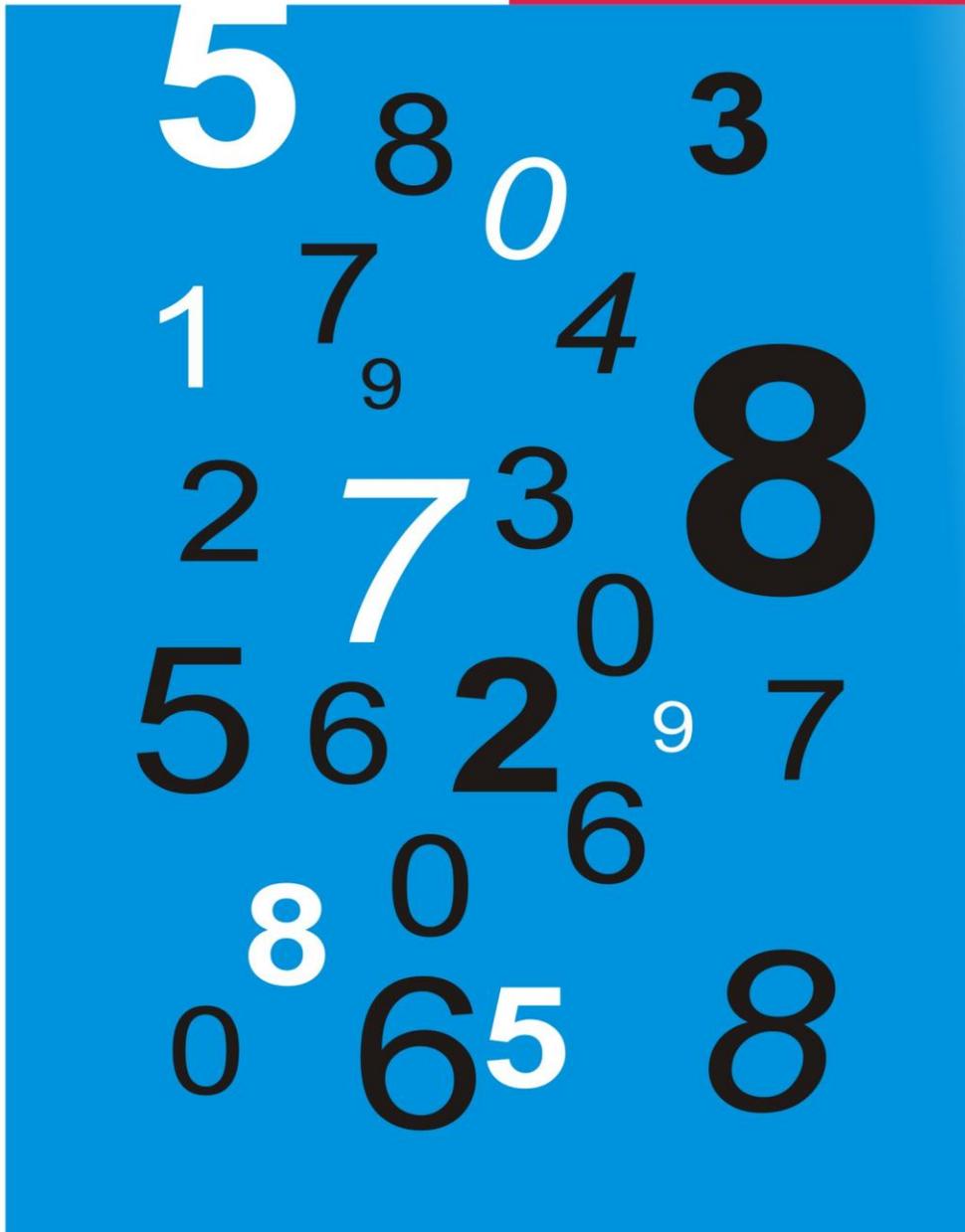


ISSN: 2337-7682

# eduMATH

JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA

Volume 6. Nomor 1. Agustus 2018



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA  
STKIP PGRI Jombang

## **REDAKSI**

### **Penanggung jawab :**

1. Dr. Munawaroh, M.Kes
2. Dr. Heny Sulistyowati, M.Hum
3. Dr. Nurwiani, M.Si
4. Dr. Nanik Sri Setyani, M.Si

### **Redaksi:**

Ketua : Ir. Slamet Boediono, M.Si.  
Sekretaris : Abd. Rozak, S.Pd., M.Si  
Safiil Maarif, M.Pd

**Reviewer** : Dr. Wiwin Sri Hidayati, M.Pd ( Bidang Pendidikan Matematika)  
Nahlia Rahmawati, M.Si (Bidang Matematika)

### **Mitra Bestari :**

**Dr. Warly, M.Pd (Universitas Ronggolawe Tuban)**

**Dr. Iis Holisin, M.Pd (Universitas Muhammadiyah Surabaya)**

Penerbit :

Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Alamat :

Program Studi Pendidikan Matematika

Kampus STKIP PGRI Jombang

Jln. Pattimura III/20 Jombang, Telp : (0321)861319

p.matematika.stkipjb@gmail.com

## **PENGANTAR REDAKSI**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menerbitkan jurnal “*eduMATH*” volume 6 Nomor 1 edisi Agustus 2018.

Penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini untuk memfasilitasi dosen program studi pendidikan matematika, guru matematika, dan mahasiswa pendidikan matematika agar dapat mempublikasikan hasil karya yang dihasilkan. Jurnal ini berisikan tentang artikel yang membahas tentang matematika dan pendidikan matematika.

Kami menyadari bahwa jurnal “*eduMATH*” ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat konstruktif selalu kami harapkan demi kesempurnaan jurnal ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada Mitra Bestari dan semua pihak yang telah berperan serta dalam penerbitan jurnal “*eduMATH*” ini dari awal sampai akhir. Semoga Allah SWT senantiasa meridhai segala usaha kita. Amin.

## DAFTAR ISI

### ANALISIS KESALAHAN SISWA KELAS VIII E SMPN 2 JABUNG DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL BERDASARKAN PROSEDUR NEWMAN

**Hendrikus Tangur<sup>1</sup>, Askury<sup>2</sup>, Liza Tridiana Mahardhika<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Wisnuwardhana Malang

1 - 9

### ANALISIS KESALAHAN DALAM MENYELESAIKAN SOAL BILANGAN BERPANGKAT PADA SISWA KELAS VII

**Dorkas D.Raddi<sup>1</sup>, Askury<sup>2</sup>, SizilliaNoranda Mayangsari<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Jurusan Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Wisnuwardhana Malang

10 - 16

### GEOMETRI PADA BATIK JOMBANGAN

**Rizki Irfianti<sup>1</sup>, Yunia Muflihah<sup>2</sup>, Efi Oktavia<sup>3</sup>, Faridatul Masruroh<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

17 - 22

### PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN TAMBAKBERAS JOMBANG DENGAN DAN TANPA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TWO STAY TWO STRAY* TAHUN PELAJARAN 2017/2018

**Tri Wahyuni<sup>1</sup>, Syarifatul Maf'ulah<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> MAN 3 Jombang <sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

23 - 28

### PENERAPAN PETRI NET PADA SISTEM TRANSPORTASI UMUM (STUDI KASUS JALUR ANGKUTAN UMUM DI JOMBANG)

**Nahlia Rakhmawati<sup>1</sup>, Esty Saraswati Nur Hartiningrum<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

29 - 33

### PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGRAM UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENGENALAN BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS I SDN PESANTREN TEMBELANG JOMBANG TAHUN AJARAN 2016/2017

**Artining Wahyu**

SDN Pesantren Tembelang Jombang

34 - 41

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SDN PESANTREN  
TEMBELANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Sri Wicamari**

SDN Pesantren Tembelang Jombang

42 - 50

## KETENTUAN PENULISAN

1. Artikel yang dimuat dalam jurnal meliputi naskah tentang hasil penelitian, gagasan konseptual, kajian teori, aplikasi teori dan tinjauan kepustakaan tentang pendidikan Matematika.
2. Naskah belum diterbitkan dalam jurnal dan media cetak lain.
3. Naskah merupakan karya orisinal, bebas dari plagiasi dan mengikuti etika penulisan.
4. Segala sesuatu yang menyangkut perijinan pengutipan, penggunaan *softwere* untuk pembuatan naskah atau ihwal lain yang terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis artikel, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya menjadi tanggung jawab penulis naskah.
5. Semua naskah ditelaah oleh mitra bestari yang ditunjuk oleh penyunting menurut bidang kepakarannya. Penulis diberikan kesempatan untk melakukan revisi naskah atas dasar saran dari mitra bestari atau penyunting. Kepastian pemuatan naskah atau penolakan akan diberitahukan secara tertulis.
6. Ketentuan penulisan naskah:
  - a. Naskah ditulis dengan 1.5 spasi, kertas A4, panjang 10-20 halaman.
  - b. Berkas naskah ditulis dalam microsoft word, dan diserahkan melalui email [p.matematika.stkipjb@gmail.com](mailto:p.matematika.stkipjb@gmail.com) dan konfirmasi ke redaksi setelah pengiriman.
  - c. Sistimatika penulisan :
    - 1). Hasil penelitian
      - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Metode penelitian; g) Hasil penelitian; h) Pembahasan; i) Simpulan dan saran; j) Daftar rujukan
    - 2). Hasil non penelitian
      - a) Judul; b) Nama penulis; c) Abstrak; d) Kata kunci; e) Pendahuluan; f) Bahasan Utama; g) Penutup atau Simpulan; h) Daftar rujukan

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TANGRAM  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PENGENALAN BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS I  
SDN PESANTREN TEMBELANG JOMBANG  
TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Artining Wahyu**

SDN Pesantren Tembelang Jombang  
artiningwahyu11@gmail.com

**Abstrak:** Konsep pelajaran matematika secara umum sifatnya abstrak. Begitu juga pada materi bangun datar. Perwujudannya hanya ditampilkan dalam bentuk gambar. Sehingga dalam memahaminya siswa masih berimajinasi. Oleh karena itu agar pemahaman siswa lebih maksimal maka konsep materi bangun datar dapat diwujudkan dengan permainan edukatif menggunakan media pembelajaran Tangram. Berdasarkan hal tersebut, peneliti perlu untuk melakukan penelitian tentang pengenalan bangun datar melalui media pembelajaran Tangram. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Adapun subjek penelitian adalah siswa kelas I Pesantren Tembelang tahun ajaran 2016/2017 dengan jumlah siswa 11 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan metode tes dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media Tangram dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari seluruh aktivitas belajar siswa diantaranya dalam berdiskusi kelompok pada siklus I mencapai 60% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 80%, mengajukan pertanyaan pada siklus I mencapai 56.7% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 73.3%, memperhatikan presentasi pada siklus I mencapai 73.3% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 83.3%, dan tertib selama pembelajaran pada siklus I mencapai 70% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 83.3%. Sedangkan hasil belajar siswa dapat dilihat dari pencapaian ketuntasan belajar siswa pada siklus I mencapai 63,6% dengan nilai rata-rata 65, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 90,9% dengan nilai rata-rata 85. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Tangram dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang tahun ajaran 2016/2017.

**Kata Kunci:** Hasil belajar, Aktivitas belajar, Tangram.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk membangun dan meningkatkan mutu SDM menuju era globalisasi yang penuh dengan tantangan sehingga didasari bahwa pendidikan merupakan sesuatu yang sangat fundamental bagi setiap individu. Menurut Veithzal dan Sylviana (dalam Muslich,

2008:2). Pendidikan tidak hanya mempersiapkan para siswanya untuk sesuatu profesi atau jabatan, tetapi untuk menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamalik (2011:79) pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik

mungkin terhadap lingkungannya dan dengan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi memadai dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan dapat dilaksanakan pada tiga ranah, yaitu informal, formal, dan nonformal. Pendidikan yang pertama di dapatkan individu adalah pendidikan informal, pendidikan ini terjadi pada lingkungan keluarga. Selanjutnya pendidikan formal yaitu di sekolah, dan pendidikan nonformal di masyarakat. Dalam pembahasan ini peneliti fokus pada pendidikan formal. Salah satu pelajaran pada pendidikan formal adalah matematika.

Matematika merupakan suatu mata pelajaran yang di ajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA). Matematika mempunyai sifat abstrak, sehingga pemahaman konsep yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya. Penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari telah menunjukkan hasil nyata seperti dasar bagi ilmu teknik, inspirasi kepada pemikir di bidang sosial dan ekonomi. Matematika juga penting untuk kemajuan suatu negara. Hal ini sejalan dengan yang dinyatakan Susilo dalam Suparni dan Ibrahim (2009:13) bahwa matematika dipandang dari aktivitas metode, cara penalaran, bahasa, dan objek penyelidikannya memiliki kekhasan, yang

seluruhnya itu merupakan bagian dari kebudayaan manusia yang bersifat universal.

Menurut H.W. Fowler dalam Pandoyo (1997:1) matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental siswa. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

Konsep pembelajaran matematika secara umum sifatnya abstrak. Begitu juga objek materi bangun datar yang dipelajari di kelas I MI/SD. Berdasarkan hasil pembelajaran pada siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang dalam mempelajari materi bangun datar mengalami sedikit kesulitan. Kebanyakan siswa salah menafsirkan, serta kurang memahami konsep. Sehingga hasil belajarnya belum memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu sebesar 70. Berdasarkan hasil tes awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan siswa dalam mengenal bangun datar sebesar 45. Jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 4 siswa atau 45,5% dari 11 siswa. Salah satu penyebabnya adalah siswa belum mampu membayangkan benda-benda yang abstrak, dalam penyampaian materi perwujudannya hanya ditampilkan dalam bentuk gambar. Sehingga dalam memahaminya siswa masih berimajinasi. Oleh karena itu, agar pemahaman siswa lebih maksimal dan hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan yang

diharapkan maka dalam penyampaian materi bangun datar dapat mewujudkannya dengan menampilkan permainan Tangram sebagai media pembelajaran.

Tangram merupakan permainan *puzzle* yang berasal dari China kuno. Terdiri dari tujuh bidang geometri yang disebut Tan ( 2 segitiga sama kaki besar, 1 segitiga sama kaki sedang, 2 segitiga sama kaki kecil, 1 bujur sangkar, dan 1 jajargenjang ). Ketujuh Tan ini merupakan potongan dari sebuah persegi empat (Ruseffendi, 1979:35)

Tangram adalah permainan paling tua dalam matematika. Permainan ini pertama kali dikembangkan di negeri Cina dan sering juga disebut sebagai *puzzle* Cina. Terkadang tangram juga dikenal dengan “Bujursangkar Ajaib” atau “Tujuh Keping Ajaib”. Tiap keping memiliki bentuk dasar, yaitu: bujursangkar, segitiga siku-siku sama kaki, dan jajaran genjang, dan ketujuh keping itu bersama-sama membentuk bujur sangkar (Wahyu, 2009)

Media Pembelajaran Tangram ini dapat dijadikan guru dalam menyampaikan konsep materi, sedangkan bagi siswa dapat digunakan sebagai sumber belajarnya untuk menggali informasi mengenai konsep materi secara menyenangkan. Dengan menggunakan media pembelajaran maka proses belajar mengajar akan menyenangkan, selain itu guru akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga pada akhirnya aktivitas belajar dan hasil belajar siswa akan meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Arikunto (2006) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Berdasarkan tujuan, penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas siswa dan aktivitas guru selama proses pembelajaran menggunakan media Tangram.

Subyek dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang sebanyak 11 siswa. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017. Sedangkan instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi pembelajaran, lembar tes.

### **1. Lembar Observasi**

Lembar observasi adalah instrumen penelitian yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Tangram.

### **2. Lembar tes**

Tes yang digunakan adalah tes subjektif berbentuk uraian. Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa menjawab

dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, mendiskusikan, membandingkan, memberi alasan, dan bentuk lain yang sejenis sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan kata-kata dan bahasa sendiri (Sudjana, 2010:35). Tes uraian ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar siswa tentang materi pengenalan bangun datar..

Sedangkan metode pengumpulan data pada penelitian menggunakan metode observasi, metode tes.:

### 1. Metode Observasi

Metode observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dengan penerapan pembelajaran menggunakan media Tangram.

### 2. Metode Tes

Metode tes digunakan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa dapat mencapai ketuntasan pada materi pengenalan bangun datar setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Tangram.

Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan yaitu valid dan reliabel. Uji Validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson.

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

$r_{xy}$  : koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y

$N$  : banyaknya peserta tes

$X$  : nilai hasil uji coba

$Y$  : nilai rata-rata

Interferensi dari besarnya koefisien korelasi diatas menggunakan kriteria sebagai berikut:

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	=	sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	=	tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	=	sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	=	rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	=	sangat rendah

Butir tes dikatakan valid jika  $0,40 < r_{xy} \leq 1,00$ (Arikunto, 2010:75).

Untuk uji Reliabilitas digunakan rumus Alpha sebagai berikut :

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

Keterangan :

$r_{11}$  : rebiabilitas instrumen

$K$  : banyaknya butir pertanyaan atau banyak

$\sum \sigma_b^2$  : jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  : varians total

Interpretasi koefisien reliabilitas adalah sebagai berikut :

$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	=	sangat tinggi
$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	=	tinggi
$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	=	sedang
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	=	rendah
$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	=	sangat rendah

Butir tes memenuhi kriteria reliabel dalam penelitian ini adalah jika  $0,40 < r_{11} \leq 1,00$  (Arikunto, 2010:109).

Data yang telah terkumpul dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Analisis data keaktifan siswa aktifitas yang ada pada lembar observasi diberi kriteria skor sebagai berikut. 1=kurang aktif; 2=cukup aktif; 3= aktif; 4=sangat aktif. Analisis aktifitas siswa dihitung dengan rumus :

$$P = \frac{t}{l} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keaktifan siswa

t = Jumlah aktifitas

l = Total aktifitas (Arikunto, 2011:245)

Tabel 1. Kriteria keaktifan siswa dan guru

Interval	Keterangan
76 % - 100 %	sangat tinggi
51 % - 75 %	sedang
26 % - 50 %	rendah
0 % - 25 %	sangat rendah

Dalam penelitian ini, persentase keaktifan siswa pembelajaran minimal aktif.

b) Analisis data ketuntasan hasil belajar siswa dengan rumus ketuntasan belajar secara klasikal, yaitu:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Rata-rata hasil belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dalam penelitian ini, persentase ketuntasan belajar secara klasikal minimal 70 atau  $P \geq 70$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Uji Validitas dan Realibilitas

Hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen pada siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Uji validitas dan realibilitas Siklus I

Alpha Cronbach'	No soal	r <sub>xy</sub>	Interpretasi
0.642	1	0.742	Tinggi
	2	0.672	Tinggi
	3	0.464	Sedang
	4	0.663	Tinggi
	5	0.745	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 2, tingkat validitas dari masing-masing butir berada pada kategori sedang dan tinggi.

Tabel 3 Hasil Uji validitas dan realibilitas pada Siklus II

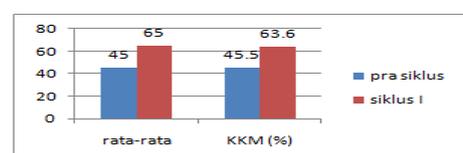
Alpha Cronbach'	No soal	r <sub>xy</sub>	Interpretasi
0.632	1	0.669	Tinggi
	2	0.598	Sedang
	3	0.737	Tinggi
	4	0.631	Tinggi
	5	0.597	Sedang

Berdasarkan data pada Tabel 3, tingkat validitas dari masing-masing butir tes berada pada kategori sedang dan tinggi.

### Siklus I

#### 1. Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari kemajuan siswa dalam belajar serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar. Pada pretes nilai rata-rata hasil belajar sebesar 45 dengan persentase ketuntasan sebesar 45,5% meningkat pada siklus I nilai rata-rata menjadi 65 dengan persentase ketuntasan sebesar 63,6%. Untuk lebih jelasnya perhatikan diagram batang berikut ini.



Gambar 1 Diagram hasil belajar prasiklus dan Siklus I

## 2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I diperoleh presentase aktifitas siswa pada kegiatan berdiskusi = 60 %, kegiatan memperhatikan presentasi kelompok = 73.3 %, kegiatan mengajukan pertanyaan = 56.7 %, dan ketertiban dalam pembelajaran = 70 %. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum serius selama kegiatan pembelajaran berlangsung, masih banyak siswa yang tidak aktif dalam berdiskusi, siswa kurang memperhatikan kelompok lain yang presentasi, sebagian siswa belum berani mengajukan pertanyaan, dan ada beberapa siswa yang belum berani mengajukan pertanyaan, dan ada beberapa siswa yang belum tertib selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun, melalui penggunaan permainan edukatif Tangram terlihat antusias siswa dalam belajar, sehingga suasana kelas terasa lebih hidup dan tidak membosankan.

Hasil analisis data baik pada aktivitas belajar siswa maupun prosentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II. Adapun refleksi dan revisi pada siklus I adalah sebagai berikut :

### Refleksi

Refleksi pada siklus I adalah

- Siswa tidak terbiasa dengan penggunaan media game edukatif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang terkondisi dan

menyebabkan ada beberapa siswa yang kurang tertib dalam pembelajaran dan kurang memperhatikan kelompok lain yang presentasi

- Guru kurang memotivasi siswa sehingga ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam berdiskusi
- Guru kurang memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan atau mengeluarkan pendapatnya baik terhadap guru maupun hasil kerja kelompok lain.

### Revisi

Adapun revisi pada siklus I adalah :

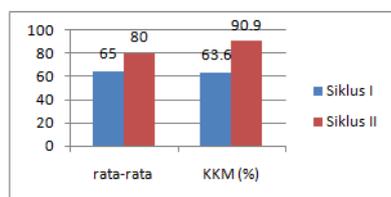
- Guru harus mampu mengondisikan siswa agar kelas menjadi tertib dan siswa memperhatikan ketika kelompok lain presentasi
- Guru perlu memberikan perhatian dan motivasi lebih kepada siswa terutama siswa yang kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas
- Guru perlu memberikan kesempatan bertanya dan mengeluarkan pendapat lebih banyak lagi, terutama kepada siswa yang masih pasif.

## Siklus II

### 1. Hasil Belajar

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi pengenalan bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari kemajuan siswa dalam belajar serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke

siklus II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar sebesar 65 dengan persentase ketuntasan sebesar 63,6% meningkat pada siklus II nilai rata-rata menjadi 85 dengan persentase ketuntasan sebesar 90,9%. Untuk lebih jelasnya perhatikan diagram batang berikut ini. Untuk lebih jelasnya perhatikan diagram batang berikut ini.



Gambar 1 Diagram hasil belajar Siklus I dan Siklus II

## 2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II diperoleh presentase aktivitas siswa pada kegiatan berdiskusi adalah 80 %, kegiatan memperhatikan presentasi kelompok adalah 83.3 %, kegiatan mengajukan pertanyaan 73.3 %, dan ketertiban dalam pembelajaran adalah 83.3 %. Ini berarti bahwa pada siklus II seluruh aktivitas siswa telah mengalami peningkatan, serta kegiatan pembelajaran sudah terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II, baik pada aktivitas belajar siswa maupun prosentase ketuntasan secara klasikal sudah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75%, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan

dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penggunaan permainan edukatif Tangram dalam pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang tahun ajaran 2016/ 2017 materi pengenalan bangun datar. Aktivitas siswa dalam memperhatikan presentasi kelompok pada siklus I adalah 73.3 %, pada siklus II meningkat menjadi 83.3 %. Keaktifan berdiskusi pada siklus I adalah 60 %, pada siklus II meningkat menjadi 80 %, mengajukan pertanyaan pada siklus I adalah 56.7 %, pada siklus II meningkat 73.3 %, dan tertib dalam pembelajaran pada siklus I adalah 70 %, pada siklus II meningkat menjadi 83.3 %.
2. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I SDN Pesantren Tembelang Jombang tahun ajaran 2016/ 2017. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata siswa adalah 65 dengan ketuntasan belajar mencapai 63,6 %, sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 85 dengan ketuntasan belajar mencapai 90,9%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan permainan edukatif Tangram dalam pembelajaran memberikan hasil yang positif, oleh karena itu media ini dapat

dijadikan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru untuk pembelajaran matematika di sekolah;

2. Saat penggunaan permainan edukatif Tangram hendaknya guru telah mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat kegiatan pembelajaran. Sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar dan hasil belajar siswa yang dicapai dapat maksimal.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan permainan edukatif Tangram, siswa perlu banyak diberi arahan dan motivasi agar siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

Suparni dan Ibrahim. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Teras.

Wahyu. 2009. Tangram. <http://Wahyu.wordpress.com/Wahyu:Tangram/>. (Diakses 20 November 2012)

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muslich, Manshur. 2008. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontektual (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Munandi, Y. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Pandoyo. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Semarang: IKIP Semarang Press
- Ruseffendi. 1979. *Pengajaran Matematika Modern*. Bandung: Tarsito