

Penerapan Media Tangram untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dengan Metode Praktik pada Siswa Tunarungu

Nurhidayah¹, Etriana Meirista², Dian Mayasari³

¹Program Studi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan-Universitas Musamus

¹nhuuryhayha97@gmail.com

²etrian@unmus.ac.id

³mayasari_fkip@unmus.ac.id

Received: 30th November 2021; Revised: 14th Februari 2021; Accepted: 23rd Februari 2022

Abstrak: Penelitian Tindakan Kelas di SMALB Anim Ha Merauke menggunakan metode praktik dan media tangram dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa tunarungu. Pada penerapannya, dilakukan empat tahapan dalam dua siklus yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Materi yang diajarkan yaitu materi gabungan segitiga dan segiempat. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X-B SMALB Merauke yang berjumlah 1 siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan: (1) pada siklus I diperoleh nilai tes belajar dengan perolehan nilai sebesar 79 belum mencapai KKM, sedangkan observasi aktivitas guru berada kategori tinggi. (2) pada siklus II diperoleh hasil belajar siswa dengan perolehan nilai sebesar 83 yang mencapai nilai ketuntasan belajar. Skor rata-rata hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan kategori tinggi, sedangkan hasil observasi aktivitas guru telah mencapai kategori sangat tinggi. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media tangram dapat meningkatkan prestasi belajar siswa tunarungu.

Kata Kunci: *Media Tangram, Prestasi Belajar, Metode Praktek, Siswa Tunarungu.*

Abstract: Classroom Action Research at SMALB Anim Ha Merauke using practical methods and media tangrams was carried out to improve the learning achievement of deaf students. In its application, there are four stages in two cycles, namely: planning, implementation, observation, and reflection. The material being taught is a combination of triangles and quadrilaterals. The subjects in this study were students of class X-B SMALB Merauke, who opened with 1 student. The results of this study indicate that (1) in the first cycle, a learning test was obtained with a score of 79, which had not reached the KKM, while the observation of teacher activities was in the high category. (2) In the second cycle, students' learning outcomes were obtained with a score of 83, which reached the learning mastery value. The average score of the activity observation results showed a high category, while the results of the teacher's activity observations had reached a very high category. Based on this, it can be said that the application of tangram media can improve the learning achievement of deaf students.

Keywords: *Tangram Media, Learning Achievement, Practice Methods, Deaf Students.*

How to Cite: Nurhidayah, Meirista . E, Mayasari. D. (2021). Penerapan media Tangram untuk meningkatkan prestasi belajar dengan metode praktik pada siswa Tunarungu. *Musamus Journal of mathematics education*, 4(1), 43-53

PENDAHULUAN

Teknik yang dapat diterapkan untuk menentukan solusi dari suatu masalah keseharian yaitu menggunakan matematika. Hal ini terlihat dari cara mengaplikasikan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, serta cara berfikir seseorang itu sendiri dalam mengaplikasikan keterkaitan masalah.

Matematika juga dapat diartikan ilmu mengenai bilangan dan prosedur operasional yang bermanfaat dalam proses menemukan solusi dari masalah. Matematika merupakan bahasa simbolis yang memiliki manfaat praktis sebagai alat dalam menggambarkan ekspresi hubungan kuantitatif sedangkan manfaat teoritisnya sebagai alat memudahkan proses berfikir. Disisi lain matematika diartikan sebagai bahasa simbolis dan memiliki ciri utama yaitu prosesnya menggunakan cara bernalar deduktif dengan tidak meninggalkan cara bernalar induktif.

Harapan dari pembelajaran matematika yang dilakukan tidak hanya untuk membentuk pemahaman siswa agar terpenuhinya tujuan pembelajaran saja, namun juga dapat menimbulkan kemampuan yang lain. Kemampuan yang dimaksud meliputi dapat berfikir logis, kritis, kreatif, dan inovatif dalam

menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Kemampuan tersebut dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan abstrak yang terdapat pada matematika dengan cara bernalar deduktif. Pemahaman konsep matematika pada dasarnya merupakan modal utama dalam untuk membentuk kemampuan pemecahan masalah.

Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Anim Ha Merauke ialah lembaga pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan seorang siswa berkebutuhan khusus untuk memenuhi tujuan pendidikan nasional. Di SMALB Negeri Anim Ha Merauke diajarkan pelajaran matematika yang didalamnya terdapat materi segitiga dan segiempat khusus untuk tunarungu. Materi ini menuntut siswa untuk mengetahui jenis-segiempat. Agar dapat memudahkan siswa berkebutuhan khusus tunarungu dalam membentuk pemahaman materi tersebut dibutuhkan bantuan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Mahari, 2016).

Banyak siswa menganggap pelajaran matematika itu sulit untuk dipelajari. Faktor penyebab kesulitan siswa tersebut diantaranya dapat disebabkan karena minimalnya penggunaan media pembelajaran (Sardirman, 2016). Oleh

sebab itu, siswa merasa jenuh dalam belajar khususnya pada pelajaran matematika. Hal tersebut juga dialami siswa berkebutuhan khusus tunarungtu di SMALB tersebut. Kondisi seperti ini sebaiknya diberikan perhatian khusus dari guru, sehingga prestasi siswa tetap dapat dipertahankan (Utami, 2016)

Pemahaman yang dimiliki siswa yang hanya sebatas mencari luas dan keliling dengan menggunakan rumus yang telah diberikan sebelumnya. Guru tidak menjelaskan konsep untuk mendapatkan rumus tersebut dan menyelesaikannya sehingga bila diberikan materi gabungan segitiga dan segiempat siswa tidak dapat mengerjakannya. Misalnya dalam konsep luas, siswa hanya diberi tahu bahwa luas segitiga adalah $\frac{1}{2} a \times t$, yang kenyataannya siswa kesulitan untuk mempartisi atau membagi segitiga dan segiempat. Kemampuan mempartisi segitiga, segiempat ke dalam beberapa segitiga dan segiempat yang lain serta mengambarkan (Palupi, 2017) atau mengonversikan ilustrasi visual merupakan kemampuan yang penting untuk dikuasai dalam bangun datar (Febriana, 2015). Dalam hal ini khususnya pada materi pengukuran luas terutama luas gabungan segitiga dan segiempat

Pembelajaran matematika di dalam kelas bersifat abstrak sehingga pada prosesnya di dalam kelas dapat mengurangi pemahaman konsep matematika yang dimiliki siswa. Freudhental berasumsi mengenai matematika yaitu matematika harusnya dipelajari dengan menerapkan dan menjadikannya sebuah aktivitas belajar dan bukan hanya sebagai bentuk hafalan semata (Lusiana, 2018). Keterlibatan siswa dalam mencari konsep matematika secara mandiri dan aktif dapat membantunya untuk lebih memahami konsep yang dipelajari. Siswa akan menjadi lebih mudah dalam mempelajari konsep yang dengan kegiatan yang berbasis pengalaman yang dimiliki sendiri (Wirda Rahmani, 2017). Metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk memperdalam materi dan berbasis pengalaman yaitu metode praktik. Metode praktik menjadikan siswa lebih paham materi yang diberikan karena siswa dapat mencoba sendiri membangun pemahaman dari praktik yang dilakukan siswa itu sendiri. Metode praktik ini merupakan langkah dalam menyampaikan materi pelajaran dengan sebelumnya siswa diberikan kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dalam upaya menerapkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya mencapai tujuan pembelajaran. Metode praktik ini dapat mengembangkan

keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa.

Pengalaman yang dimiliki siswa dapat juga berasal dari arahan yang diberikan melalui lembar kerja siswa untuk lebih memperdalam materi bentuk bangun datar dengan kreativitas dalam mengembangkan konsep yang dimiliki (Wirda Rahmani, 2017). Selain itu, konsep media matematika ini dapat dibuat sendiri oleh siswa dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar siswa agar dapat belajar mandiri dan memperdalam konsep matematika khususnya materi mencari luas gabungan bangun segitiga dan segiempat.

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas yang diteliti masih berpusat pada guru. Pada saat dilakukan observasi, terlihat guru memberikan materi dengan berbagai macam metode pembelajaran seperti diskusi dan tanya jawab. Namun guru masih terlihat jarang mempergunakan media sebagai alat bantu pembelajaran agar materi yang disampaikan lebih terlihat menarik dan menyenangkan. Hal ini berakibat selama pembelajaran di dalam kelas siswa hanya sekedar mendengarkan dan menuliskan materi di dalam bukunya. Terlihat siswa kurang memiliki motivasi belajar dan kurang bersemangat saat pembelajaran matematika. Bila ada materi

yang di rasa sulit atau belum dipahami, siswa hanya memendamnya sendiri tanpa bertanya kepada guru.

Permasalahan lainnya yang diperoleh yaitu siswa banyak yang lebih menyukai mata pelajaran lain dibandingkan dengan matematika. Hal ini dikarenakan matematika memiliki banyak rumus yang harus diaplikasikan dan harus dapat menghubungkan rumus satu dengan lainnya. Pemahaman konsep untuk materi awal pun harus dikuasai agar bisa mengerjakan permasalahan yang lebih rumit. Hal inilah yang membuat siswa menjadi tidak terlibat aktif dalam pembelajaran di dalam kelas dan tingkat pengetahuan siswa menjadi rendah yang berkaitan juga dengan prestasi belajar matematika itu sendiri yang menjadi rendah juga. Hal ini ditunjukkan dari nilai ulangan harian matematika yang didapatkan siswa tunarungu.

Pemahaman siswa SMALB Negeri Anim Ha Merauke terhadap materi ajar sangat rendah yang berdampak pada prestasi belajar siswa. Kurangnya pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika disebabkan salah satu faktornya ialah penyampaian pembelajaran yang monoton dan tidak menggunakan pengalaman dari siswa dari hasil mempraktekkan sendiri menggunakan media pembelajaran.

Mengakibatkan pembelajaran menjadi kurang bermakna, dan kurang motivasi dari siswa saat proses belajar matematika berlangsung. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pembelajaran dibutuhkan guru agar dapat memenuhi tujuan dari pendidikan terutama guru SMALB.

Tujuan pendidikan yang tercantum pada kurikulum 2013 yakni menyiapkan manusia di Indonesia yang mempunyai kemampuan sebagai pribadi dan warga bermasyarakat yang beriman, kreatif, produktif, dan inovatif, serta dapat terlibat dan bermanfaat dalam kehidupan bermasyarakat. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kemajuan suatu bangsa.

Terdapat beberapa manfaat yang dapat diterima siswa bila menggunakan media pembelajaran yaitu 1) membentuk rasa ingin tahu siswa yang besar; 2) membuat siswa termotivasi dalam belajar dengan baik; 3) menjadikan siswa lebih mudah dalam memperdalam materi pelajaran yang diberikan secara sistematis; 4) menjadikan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Media pembelajaran yang diterapkan harus memiliki manfaat tersebut, agar siswa prestasi siswa tunarungu di SMALB tersebut menjadi meningkat. Media pembelajaran tersebut

diaplikasikan pada materi geometri dan media yang dapat digunakan yaitu tangram.

Tangram merupakan alat peraga atau media yang berbentuk teka-teki dan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Permainan matematika orang Cina Kuno yang paling tua yaitu tangram. Permainan ini bukan hanya menarik perhatian dari kalangan anak jaman dahulu, namun siswa dalam pembelajaran di dalam kelas pun ikut merasakan pembelajaran yang menyenangkan dari media ini. Media ini dapat dibuat menggunakan baha-bahan yang ada disekitar. Bisa menggunakan karton bekas atau juga dapat menggunakan tripleks agar alat peraga ini menjadi lebih kuat dan tahan lama.

Permainan tangram ini dapat diartikan suatu permainan puzzle segitiga dan segiempat yang terbagi atas 7 bagian yang terdiri dari dua bagian berbentuk segitiga besar, satu persegi, satu jajargenjang, satu segitiga sedang, dan dua segitiga kecil yang dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Media Tangram

Media ini bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman mengenai sifat-sifat bangun datar, untuk menemukan keliling dan luas bangun datar, serta dalam penyelesaian masalah real yang berhubungan dengan bangun datar yang ada di dunia nyata. Media ini pun dapat menunjang tujuan pembelajaran matematika.

Tangram merupakan media yang dapat diterapkan dalam mempelajari materi geometri. Permainan berbentuk puzzle ini berasal dari Cina yang terdiri atas tujuh bangun datar yang meliputi lima buah segitiga, satu buah persegi, dan satu buah jajar genjang. Ketujuh bangun datar tersebut disusun dan ditempel sedemikian hingga membentuk berbagai pola seperti gambar hewan, rumah dan pola lainnya.

Penggunaan media pada pembelajaran memiliki makna yang sangat penting khususnya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan hasil buah pemikiran manusia yang berkaitan dengan ide, proses dan penalaran. Belajar matematika tentunya berawal dari pengetahuan yang rendah ke yang lebih tinggi. Penggunaan media tangram diharapkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan peningkatan prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Penerapan media tangram sebagai media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran yang aktif dan kreatif serta interaktif di dalam pembelajaran Matematika. Tangram dapat digambarkan dengan potongan-potongan bujur sangkar yang dibagi menjadi tujuh bagian bangun-geometri. Potongan-potongan tersebut dapat dibentuk menjadi banyak bentuk bangunan sehingga siswa akan lebih mudah paham bahwa dari gabungan segitiga dan segiempat dapat dijadikan dan membentuk sebuah bentuk bangunan yang lain. Hal ini dapat berakibat siswa menjadi lebih mudah untuk menjelaskan dan memahami konsep sifat-sifat yang dimiliki bangun datar. Media Tangram dapat dikatakan sebagai media berbasis permainan yang dapat meningkatkan edukasi.

Media ini terdiri dari bangun datar segitiga dan segiempat dengan berbagai warna sehingga membuat pembelajaran semakin menarik dan menyederhanakan permasalahan. Pembelajaran menggunakan media ini dapat menjadikan siswa lebih semangat belajar matematika dikarenakan pembelajaran jauh lebih menyenangkan.

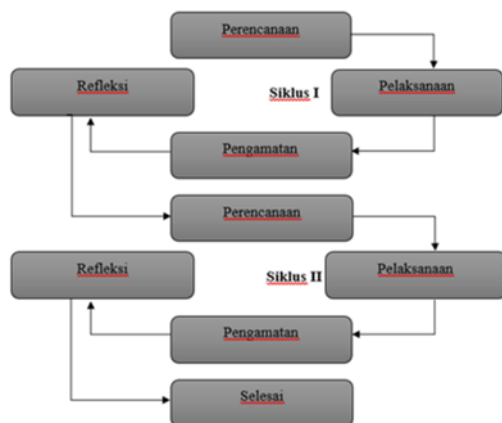
Media Tangram tidak hanya menyenangkan namun dapat membiasakan siswa dalam berimajinasi dan berkreasi. Sejalan dengan itu, Ausubel (Mulyadi,

2016) berasumsi bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berasal dari pengalaman pembelajaran menggunakan media tangram dengan menghubungkan konsep materi yang sebelumnya dengan materi yang baru sangat baik digunakan.

Uraian yang telah diberikan sebelumnya yang membuat penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Tangram Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Materi Gabungan Segitiga Dan Segiempat Dengan Menggunakan Metode Praktik Pada Siswa Tunarungu”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dengan mengacu pada desain PTK yang dikembangkan oleh Kemmis & Mc. Taggart yang terbagi dalam 4 tahap diantaranya: tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 (dua) siklus.



Gambar 1. Alur penelitian PTK (Kusuma & Dwitagama, 2010)

Penelitian ini dilaksanakan di SMALB Negeri Anim Ha Merauke yang beralamat di Biankuk Kelurahan Karang Indah, Merauke. Waktu penelitian pada semester genap tahun 2020/2021 di bulan Desember 2020 sampai Januari 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa Tunarungu kelas X-B SMALB Anim Ha Merauke yang berjumlah 1 siswa laki-laki. Prosedur penelitian adalah penelitian tindakan kelas ialah penelitian terstruktur yang melakukan sebuah desain yang matang untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di dalam kelas, mengacu pada desain model Kemmis & Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahap (Megawati, n.d.) yaitu: Penelitian direncanakan terdiri dari 4 proses yang terbagi menjadi 2 pertemuan untuk tatap muka sebanyak 2 kali dan 1 kali pertemuan untuk tes akhir siklus (*Gambar 1*). Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi dilakukan dengan cara mengamati segala aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Tes digunakan untuk melihat keberhasilan media tangram proses pembelajaran berlangsung. Soal yang dipakai untuk mengetahui kemampuan siswa (Fitriyani, 2019). Berdasarkan hasil analisis tes bisa mengetahui peningkatan prestasi belajar

segitiga dan segiempat siswa. Teknik analisis data dilakukan yang suatu penelitian agar menyimpulkan semua data yang didapatkan. Data yang dianalisis yaitu hasil belajar siswa, hasil observasi aktivitas siswa dan guru.

Pada analisis data hasil observasi tentang aktivitas guru dan siswa dilihat dari kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan berdasarkan pada hasil lembar observasi selama proses pembelajaran. Skala yang digunakan adalah skala 5 untuk aktivitas siswa dan skala 4 untuk aktivitas guru. selain itu, setelah diperoleh nilai tes siswa pada siklus I dan II, langkah selanjutnya adalah menentukan skor hasil tes tiap siklus. Untuk menentukan skor hasil tes tiap siklus yaitu dengan rumus sebagai berikut (Fitriyani, 2019):

$$p = \frac{\text{nilai siswa}}{\text{nilai maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) di SMALB Negeri Anim Ha Merauke dilaksanakan sebanyak dua siklus, dimana pada siklus I dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali tes akhir, pada siklus II juga dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dan satu kali tes akhir. Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan dimulai

pada hari Selasa tanggal 15 Desember 2020 dan berakhir pada hari Rabu tanggal 13 Januari 2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMALB Negeri Anim Ha Merauke yang berjumlah 1 siswa dengan kebutuhan khusus yakni Tunarungu

Penerapan media untuk meningkatkan prestasi belajar materi gabungan segitiga dan segiempat dengan menggunakan metode praktek pada siswa tunarungu.

Kegiatan siklus I dimulai pada tanggal 16-17 Desember 2020 dan kegiatan siklus II dimulai pada tanggal 7-11 Januari 2021 dengan menggunakan materi “gabungan segitiga dan segiempat” sebagai bahan ajar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah hasil observasi aktivitas guru dan siswa serta nilai tes hasil belajar siswa yang diberikan pada setiap akhir pembelajaran yang kemudian dirata-ratakan agar dapat menghasilkan nilai siklus I dan siklus II.

Hasil observasi aktivitas siswa siklus I mendapat hambatan yaitu siswa masih kurang aktif karena belum terbiasa saat pelajaran dilakukan dengan media pembelajaran dan metode praktik. Saat proses pembelajaran siswa masih belum memahami cara mengoperasikan materi segitiga dan segiempat ke dalam media tangram. Hasil persentase observasi aktivitas siswa siklus I yaitu sebesar 76%, sementara pada siklus II tahapan yang

dilakukan merupakan perbaikan pada siklus I sebelumnya. Sehingga hasil persentase observasi yang diperoleh di siklus II meningkat dari siklus I yaitu sebesar 84%.

Pada siklus II, siswa mulai aktif dalam menggunakan media tangram. Saat proses pembelajaran berlangsung, siswa diarahkan untuk mempraktekkan media tangram tersebut ke dalam materi segitiga dan segiempat yang sedang dipelajari. Selanjutnya, siswa memaparkan hasil pengerjaannya di depan kelas agar penulis dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Wirda Rahmani, 2017) bahwa metode praktek mengajarkan siswa agar dapat mengaplikasikan materi yang diterimanya ke dalam sebuah media pembelajaran yang interaktif.

Prestasi belajar siswa dapat dikatakan meningkat setelah dilihat dari nilai tes yang diperoleh dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Hasil tes pada siklus I menunjukkan bahwa siswa mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu 79 dan setelah diberikan tes pada siklus II siswa mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes pada siklus I yaitu sebesar 79, sementara nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes

pada siklus II yaitu sebesar 83. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mencapai nilai di atas KKM.

Melalui dua proses tersebut, terdapat peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas X-B SMALB Negeri Anim Ha Merauke dengan menggunakan metode praktek dan media tangram. Hal tersebut tidak terlepas dari peran penting yang harus dilakukan oleh guru yaitu: guru harus berusaha untuk bisa mendekati diri dengan siswa, selalu mengarahkan siswa dengan baik dalam proses penyelesaian masalah, tidak menekan siswa dengan pertanyaan yang terlalu sulit, selalu memberi dukungan apabila siswa tidak sanggup untuk menjawab pertanyaan, selalu meminta siswa untuk meningkatkan kualitas belajarnya di rumah, selalu memotivasi siswa dengan semangat belajar yang tinggi, dan selalu memberikan penguatan untuk rasa percaya diri agar siswa termotivasi serta merasa diperhatikan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perlakuan yang diberikan oleh penulis selama pembelajaran matematika menggunakan media tangram dan metode praktek dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X-B di SMALB Negeri Anim Ha Merauke.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Asmita (Rochamina ddk, 2014) mengenai tujuan dalam metode praktek yaitu salah satunya adalah pencapaian prestasi belajar yang meningkat.

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil penelitian yang diperoleh dari siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan terhadap siswa kelas X-B pada materi gabungan segitiga dan segiempat. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan juga bahwa penggunaan metode praktek dan media tangram secara signifikan dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas X-B SMALB Negeri Anim Ha Merauke.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan prestasi belajar dan aktivitas siswa melalui penerapan media tangram pada materi gabungan segitiga dan segiempat untuk siswa tunarungu di kelas X-B SMALB Negeri Anim Ha Merauke. Hal ini ditunjukkan dengan prestasi belajar matematika yang lebih baik, yaitu siswa memperoleh nilai 83 pada siklus II. Selain itu, aktivitas siswa dan guru pada siklus II mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Saran pada penelitian selanjutnya dengan subjek yang lebih banyak.

Guru hendaknya menggunakan metode praktik dan mengembangkan media pembelajaran di sekolah yaitu dengan menggunakan media tangram agar proses pembelajaran lebih menyenangkan khususnya di SMALB.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, D. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Media Tangram Pada Materi Sifat Bangun Datar Tema 8 Subtema 2 Pembelajaran 6 Kelas III B Mi Darun Najah Kloposepuluh Sidoarjo. In *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Lusiana. (2018). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*.
- Mahari, R. (2016). *Penggunaan Media Tangram Pada Pembelajaran Matematika Materi Luas Datar Ditinjau Dari Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII A SMPN 1 Banguntapan Bantul*.
- Megawati, R. F. (n.d.). Pengembangan Alat Peraga Geometri Berbasis Tangram Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Matematika Di MTS Pondok Pesantren Mawaridussalam Batang Kuis TP. 2019/2020. 2019.
- Palupi, E. L. (2017). Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia Berbantuan Puzzle Tangram Untuk Mengajarakan Luas Bangun Datar Gabungan. *Jurnal Elemen*.
- Sardirman, A. (2016). *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Raja Grfino.

Seto Mulyadi, M. P. (2016). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Teori-Teori Baru Dalam Psikologi*. Rajawali Pers.

Utami, R. A. (n.d.). *Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Kelas Iii Semester Genap Melalui Media Tangram Di Sd Muhammadiyah Sidomulyo Tahun Ajaran 2015/2016*.

Wirda Rahmani, N. W. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram*. Universitas Muhammadiyah. *Jurnal Ilmiah PGSD*.