

## EFEKTIFITAS PEMANFAATAN MEDIA TANGRAM TERHADAP KONSEP BANGUN DATAR PADA SISWA MI

Ade Dina Nurkhakiki<sup>1✉</sup> Fadhil Abu Jihad<sup>2</sup> Miftah Sabillah<sup>3</sup> Anggi Fitri Hasanah<sup>4</sup>, Anjar Sulistyani<sup>5</sup>

Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia

E-mail: [adedinanurkhakiki66@gmail.com](mailto:adedinanurkhakiki66@gmail.com) <sup>✉</sup>, [fadhilabujihad@gmail.com](mailto:fadhilabujihad@gmail.com) <sup>2</sup>, [miftahsabillah55@gmail.com](mailto:miftahsabillah55@gmail.com), [anggifitrihasanah@gmail.com](mailto:anggifitrihasanah@gmail.com) <sup>4</sup>, [anjar@iai-alzaytun.ac.id](mailto:anjar@iai-alzaytun.ac.id)

### Abstrak

Pendidikan matematika di tingkat dasar, khususnya pada materi geometri bangun datar, sering menghadapi tantangan dalam hal pemahaman konsep-konsep yang bersifat abstrak. Salah satu alternatif untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti tangram. Penelitian ini bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media tangram dalam pembelajaran geometri bangun datar di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Tangram, yang berbentuk puzzle geometri, dapat membantu siswa memahami sifat bangun datar serta melatih keterampilan berpikir spasial dan motorik halus. Selain itu, penggunaan tangram juga dapat merangsang kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa melalui proses belajar yang menyenangkan dan menantang. Berdasarkan tinjauan literatur, penggunaan tangram terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, memperdalam pemahaman konsep geometri, dan membantu siswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus, dalam mengenali dan mengkategorikan berbagai bentuk geometri. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada para pendidik untuk memanfaatkan media tangram dalam pembelajaran matematika, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar, terutama dalam bidang matematika.

**Kata Kunci:** *media pembelajaran, tangram, bangun datar, geometri, pembelajaran matematika, madrasah ibtidaiyah, keterampilan berpikir spasial, kreativitas, pemahaman konsep, pendidikan dasar*

### Abstract

Mathematics education at the elementary level, especially in flat geometric material, often faces challenges in terms of understanding abstract concepts. One alternative to overcome this is to use interactive learning media, such as tangram. The purpose of this study is to evaluate how well Madrasah Ibtidaiyah (MI) uses tangram media to teach plane geometry. Tangram, which takes the form of a geometric puzzle, can help students understand the nature of flat shapes and practice spatial thinking and fine motor skills. Apart from that, the use of tangram can also stimulate students' creativity, imagination and critical thinking skills through a fun and challenging learning process. Based on a literature review, the use of tangrams has proven effective in increasing students' interest in learning, deepening understanding of geometric concepts, and helping students, including those with special needs, in recognizing and categorizing various geometric

### Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker:

No 234.GT8.,35

Prefix DOI :

10.3483/trigonometri.v1i1.800

**Copyright : Author**

**Publishby : Trigonometri**

shapes. It is hoped that this research can provide recommendations to educators to utilize tangram media in mathematics learning, so that it can contribute to improving the quality of basic education, especially in the field of mathematics.

**Keywords:** *learning media, tangram, flat shapes, geometry, mathematics learning, madrasah ibtidaiyah, spatial thinking skills, creativity, understanding concepts, basic education*

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting sebagai fondasi dalam mengembangkan kemampuan berpikir siswa, terutama dalam mata pelajaran matematika. Sebagai salah satu disiplin ilmu, matematika berfungsi meningkatkan logika dan kemampuan berargumentasi, membantu menyelesaikan masalah sehari-hari, serta mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, tantangan terbesar dalam pembelajaran matematika adalah adanya stigma bahwa mata pelajaran ini sulit dan kurang menarik. Hal ini sering kali memengaruhi motivasi belajar siswa, terutama dalam mempelajari geometri, seperti bangun datar. Banyak siswa yang merasa kesulitan memahami konsep bangun datar yang bersifat abstrak, sehingga hasil belajar mereka menjadi kurang memuaskan.

Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung monoton, seperti ceramah, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan semacam ini menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang antusias untuk mendalami materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan pemahaman mereka. Salah satu media yang potensial digunakan adalah tangram, sebuah alat edukasi berbentuk puzzle geometri yang terdiri atas tujuh potongan bangun datar, seperti segitiga, persegi, dan jajar genjang.

Masalah ini semakin diperburuk oleh penerapan metode pengajaran yang konvensional dan kurang inovatif. Metode ceramah, misalnya sering kali hanya berpusat pada guru sehingga siswa tidak memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi atau mengembangkan pemahaman yang mendalam terhadap materi. Kondisi tersebut menciptakan kebosanan dan bahkan rasa enggan terhadap pelajaran matematika. Oleh sebab itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif untuk mengatasi kendala ini.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Tangram, sebagai media yang sudah dikenal luas, menawarkan solusi praktis dalam pembelajaran matematika. Tangram adalah puzzle geometri yang terdiri atas tujuh potongan bangun datar-segitiga, persegi, dan jajar genjang yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Media ini tidak hanya membantu siswa mengenal sifat-sifat bangun datar, tetapi juga melibatkan mereka dalam aktivitas belajar yang menyenangkan dan penuh tantangan.

Arsyad (dalam Umar) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi utama untuk memperjelas penyampaian materi, meningkatkan motivasi siswa, mendorong interaksi aktif, serta mengatasi keterbatasan waktu dan tempat dalam proses belajar. Tangram, sebagai media pembelajaran, tidak hanya membantu siswa memahami konsep bangun datar tetapi juga melatih kreativitas, imajinasi, serta kemampuan berpikir spasial. Selain itu, media ini menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap matematika.

Penting untuk dicatat bahwa pengenalan tangram tidak hanya berdampak pada kemampuan siswa memahami geometri, tetapi juga pada perkembangan motorik halus dan kemampuan visual-spasial mereka. Ketika siswa memanipulasi potongan-potongan tangram, mereka secara tidak langsung melatih koordinasi tangan-mata serta kemampuan mereka dalam memahami hubungan antara bentuk dan ruang. Hal ini memberikan nilai tambah,

terutama bagi siswa di jenjang MI, yang sedang berada pada fase perkembangan kognitif dan fisik yang pesat.

Penggunaan tangram dalam pembelajaran ini pun dapat dikombinasikan dengan kegiatan-kegiatan lain, seperti, menggambar atau menciptakan cerita dari bentuk yang telah disusun, untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih beragam. Misalnya, guru dapat mengintegrasikan tangram dengan materi-materi lain, seperti pengenalan bangun ruang atau perhitungan luas dan keliling. Dengan demikian, siswa dapat melihat keterkaitan antar konsep dalam matematika, yang sering kali dianggap sebagai disiplin ilmu yang terfragmentasi.

Bangun datar, sebagai salah satu materi geometri, merupakan objek dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung. Berdasarkan bentuknya, bangun datar dibagi menjadi dua jenis, yaitu yang memiliki sisi lengkung (seperti lingkaran) serta sisi lurus (seperti segitiga, persegi, dan jajar genjang). Sifatnya yang abstrak memerlukan media pembelajaran yang efektif agar konsep-konsep tersebut lebih mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, tangram hadir sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar.

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas media yang digunakan. Dalam konteks ini, tangram hadir sebagai interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Penggunaan tangram juga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih efisien karena siswa dapat langsung mempraktikkan konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, di mana siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa tangram dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini membantu siswa mengenali berbagai bentuk bangun datar sekaligus melatih konsentrasi dan kesabaran. Meski demikian, tangram memiliki keterbatasan, seperti hanya efektif untuk materi tertentu dan memerlukan perhatian guru dalam pembuatannya. Namun, kelebihanannya sebagai alat pembelajaran interaktif menjadikan tangram sangat relevan untuk digunakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI). (Tohir, Soraya, Qomario, & Mahrany, 2023)

Pada jenjang ini, pembelajaran difokuskan untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Misalnya, penggunaan tangram dapat diterapkan untuk membantu siswa memahami sifat-sifat bangun datar sambil melatih kemampuan visualisasi mereka. Dengan aktivitas ini, siswa tidak hanya belajar secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis yang menyenangkan dan mendalam.

Lebih jauh lagi, penelitian mengenai efektifitas tangram dalam pembelajaran matematika dapat menjadi dasar untuk pengembangan kebijakan pendidikan yang lebih luas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong pihak sekolah dan lembaga pendidikan untuk lebih serius mengadopsi media pembelajaran interaktif dalam kurikulum merdeka. Dukungan berupa pengadaan alat dan pelatihan guru dalam penggunaan tangram juga perlu menjadi perhatian utama.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik media tangram dapat digunakan untuk mengajar bangun datar di MI. Hal ini bertujuan dengan menggunakan media ini siswa dapat lebih mudah memahami materi geometri serta meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, penelitian ini berupaya memberikan saran kepada guru mengenai penggabungan media interaktif ke dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, temuan penelitian ini diyakini dapat membantu meningkatkan taraf pendidikan, khususnya di bidang matematika.

## METODE

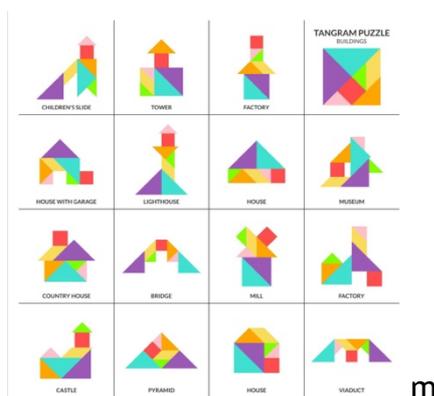
Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kepustakaan, yang didasarkan pada pengumpulan informasi dari berbagai sumber literatur, termasuk buku, artikel jurnal, prosiding, dan penelitian sebelumnya. Tujuan utama metode ini adalah untuk menyelidiki pengetahuan teoritis dan praktis tentang seberapa baik Madrasah Ibtidaiyah menggunakan media tangram dalam mengajar materi bangun datar

Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui serangkaian langkah yang terstruktur untuk memastikan hasil yang relevan dan valid. Langkah pertama adalah mencari dan mengumpulkan informasi dari sumber yang kredibel, seperti perpustakaan digital dan Google Scholar, dengan menggunakan kata kunci yang tepat. Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan berdasarkan kesesuaiannya, mencakup manfaat media tangram dan teori-teori pembelajaran geometri. Selanjutnya, dilakukan analisis deskriptif terhadap literatur yang ditemukan untuk menghubungkan konsep-konsep yang ada. Tahap terakhir adalah menyusun sintesis dari temuan-temuan tersebut untuk memberikan jawaban yang komprehensif terhadap tujuan penelitian.

Pendekatan ini tidak hanya memberikan dasar teori yang kuat, tetapi juga memperdalam pemahaman tentang bagaimana media pembelajaran interaktif, seperti tangram, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat pendidikan dasar. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan metode dan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di Madrasah Ibtidaiyah. (Kiyarsi & Bharata, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tangram merupakan permainan edukatif yang dapat dibuat dengan menggunakan bahan-bahan sederhana ( Sarah & Lathifaturrahmah (2015: 84) dalam jurnal (Astuti, Supriyono, & Pangestika, 2021) Permainan puzzle ini dibagi menjadi tujuh bagian: dua segitiga besar, satu persegi, satu jajar genjang, satu segitiga sedang, dan dua segitiga kecil. Berikut ini contoh gambar media tangram yang dapat disusun ulang menjadi beberapa bentuk untuk meningkatkan kreativitas sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.



Sumber: Vectorstock.com

Dalam jurnal (Indiati, Puspitasari, & Febriyanto, 2021), Bohning dan Althouse (Mufti et al, 2020: 95) mencantumkan sejumlah keunggulan media tangram, antara lain:

1. Tumbuh mencintai geometri
2. Mampu membedakan bentuk
3. Memperoleh pemahaman naluriah tentang hubungan dan bentuk geometris.
4. Dapatkan kemahiran dalam rotasi spasial
5. Meningkatkan kemahiran dalam memanipulasi bentuk dengan kata-kata (misalnya membalik, memutar, menggeser).
6. Temukan apa yang dimaksud dengan kongruensi (bentuk-bentuk yang sama dan sebanding).

Berdasarkan temuan penelitian oleh (Mufti et al., 2020: 95) dalam jurnal (Indiati, Puspitasari, & Febriyanto, 2021) siswa yang menggunakan media tangram meningkatkan kemampuannya dalam mengenali dan mengkategorikan benda serta pemahamannya terhadap gagasan dan hubungan dasar geometri.

Menurut Wirasto (Fitriyani, 2019:29) dalam jurnal (Indiati, Puspitasari, & Febriyanto, 2021) permainan tangram mempunyai banyak nilai pembelajaran. Dengan bantuan permainan ini, siswa dapat secara aktif memotong, menata, dan membuat bentuk geometris atau bangun

datar, mempelajari wujud dan susunan geometris bidang datar, memperluas pengetahuan umum, dan terlibat dalam penemuan untuk meningkatkan kreativitas mereka.

Fitriyani (2019:29) dalam jurnal (Indiati, Puspitasari, & Febriyanto, 2021) menegaskan manfaat media tangram antara lain mengembangkan imajinasi dan kreatifitas serta melatih kesabaran dan fokus. Meskipun media tangram hanya menampilkan sedikit bentuk datar, namun kekurangannya adalah memerlukan ketelitian guru dalam menciptakannya. Namun guru dapat mengirit durasi dan anggaran karena tidak perlu lagi membuat media tangram karena kini dapat mengaksesnya melalui aplikasi tangram atau website <https://mathplayground.com> (Tangram Puzzles). Berikut ilustrasi gambar media tangram dari website <https://mathplayground.com>.



*Gambar 2* Tangram Puzzles

Sumber: <https://mathplayground.com>

“Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangunan Datar Kelas IV SD Negeri 2 Pacekelan Tahun Pelajaran 2019/2020” demikian judul penelitian Dwi Astuti, Supriyono, dan Rintis Rizkia Pangestika yang bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan penggunaan media tangram dalam kegiatan pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Karena siswa lebih terlibat dan merasa materi pembelajaran dasar lebih mudah dipahami, temuan penelitian menunjukkan efektivitas media tangram dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika yang melibatkan bangun datar. Untuk mendorong pembelajaran holistik siswa, para ahli yakin bahwa guru akan mampu menggunakan media tangram. Kemampuan siswa dalam membuat berbagai jenis media tangram dengan menggunakan imajinasinya dan kemudian membagikan hasil kreasinya menunjukkan bahwa media tangram juga efektif dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatifnya. Untuk itu media pembelajaran sangat penting digunakan pada saat kegiatan pembelajaran guna menunjang pemahaman siswa (Astuti, Supriyono, & Pangestika, 2021).

Dengan judul artikel “Efektifitas Media Tangram dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar pada Anak berkesulitan Belajar”, Siti Mayalis dan Yarmis Hasan pun melakukan kajian terkait. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menunjukkan seberapa baik media Tangram dapat membantu siswa dengan ketidakmampuan belajar mengidentifikasi bentuk datar. SDN 15 Bukit Bais kelas IV. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ketika siswa dengan ketidakmampuan belajar menggunakan media tangram, kemampuan mereka dalam mengidentifikasi bentuk segitiga datar meningkat. Dilakukan 15 observasi, termasuk 4 pada kondisi *baseline* (A1), dan terlihat bahwa siswa berkesulitan belajar masih memiliki kemampuan pengenalan bangun segitiga datar di bawah rata-rata. Selama tujuh observasi, siswa pada kondisi *intervensi* (B) mendapat terapi dengan media tangram. Kapasitas untuk mengidentifikasi bentuk segitiga datar meningkat secara signifikan setelah menerima materi dari media tangram. Kemudian pada kondisi A2 tidak menggunakan media tangram dilakukan pengamatan kembali. Empat observasi dilakukan pada observasi ini, dan temuannya menunjukkan bahwa kemampuan siswa mengalami peningkatan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa media tangram membantu anak berkebutuhan khusus menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi bangun datar (Mayalis & Hasan, 2019).

Berdasarkan penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal “Penggunaan Media Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Matematika di

Sekolah Dasar” oleh Linda Ayu Pertiwi, Meisy Andriani, Novia Indah Ramadhani, dan Tania Indah Sari, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perolehan pada siswa. ' kemampuan berpikir kritis, khususnya pada mata pelajaran matematika. Media tangram digunakan dalam kelas matematika. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media tangram dalam pembelajaran matematika sekolah dasar telah dipikirkan dengan baik dengan tujuan tertentu. Bentuk-bentuk geometri dasar diperkenalkan, tangram digunakan untuk membuat pola atau gambar tertentu, prinsip-prinsip geometri seperti simetri, rotasi, dan refleksi dipahami, dan konsep pecahan diterapkan dalam konteks tangram. Media Tangram yang membuat pembelajaran menjadi dinamis, menyenangkan, dan relevan bagi siswa menjadi alasan peningkatan pembelajaran matematika yang luar biasa ini. Menurut penelitian, penggunaan tangram mempunyai dampak positif yang cukup besar terhadap keterampilan berpikir kritis siswa, seperti yang terlihat dari peningkatan kecepatan pemecahan masalah dan kolaborasi kelompok (Pertiwi, Andriani, Ramadhani, & Sari, 2023). Hasilnya, pembelajaran dapat dianggap efektif jika siswa terlibat dan memahami materi pelajaran.

Penelitian bertajuk “Pengembangan Media Tangram Materi Bangunan Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin” demikian judul penelitian yang dilakukan oleh Nesta Marienty Partisya, Nurdiana Siregar, dan Lailatun Nur Kamalia Siregar. Tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media tangram yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Media tangram dirancang untuk digunakan di kelas II MIS Ikhwanul Muslimin, sesuai dengan temuan penelitian ini. Telah dibuktikan bahwa penggunaan media tangram selama pengajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dengan nilai *pretest* sebesar 48,46 dan nilai *posttest* sebesar 98,84, hasil pembelajaran yang diterima siswa kelas II MIS Ikhwanul Muslimin menunjukkan perbedaan yang signifikan. Selain itu, analisis N-Gain menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata gain sebesar 0,88 dalam kategori tinggi. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media tangram dibandingkan yang tidak menggunakan media tangram, hal ini terlihat dari nilai *posttest* yang lebih besar dibandingkan dengan nilai *pretest* (Partisya, Siregar, & Kamalia, 2024).

Penelitian berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa” oleh Ririn Prihantini, Azin Taufik, dan Mohamad Riyadi dalam jurnal (Faniya, et al., 2022-2023) penelitian tersebut memiliki tujuan untuk membandingkan respon siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (kelas kontrol) dan kelas yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan media tangram (kelas eksperimen) guna mengetahui perbedaan respon siswa. kemampuan berpikir kreatif matematis.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara siswa di kelas yang menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (kelas kontrol) dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran yang sama namun berbantuan media Tangram. Siswa harus menyelidiki pembuatan bangun datar dari potongan tangram di kelas yang menerapkan metodologi Pembelajaran Berbasis Masalah dengan bantuan media tangram. Selain membantu anak lebih memahami ide luas dan keliling segitiga dan segi empat, hal ini tentunya akan menumbuhkan imajinasi dan kreatifitas mereka dalam bereksperimen menciptakan berbagai bentuk yang berbeda. Menurut penelitian ini, media tangram menjadi alasan utama kemampuan berpikir kreatif dan matematis kelas eksperimen. karena peneliti mengumpulkan sampel dari dua kelompok yang berbeda dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sama yaitu Problem Based Learning. Yang membedakan hanyalah media tangram digunakan untuk menunjang kelas eksperimen. Tentu saja hal ini akan memberikan hasil yang beragam. Media Tangram membantu siswa menyerap topik dengan lebih baik, oleh karena itu kelas yang menggunakan materi tersebut mengalami peningkatan terbesar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan berbagai penelitian, media tangram terbukti efektif dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar di sekolah dasar. Tangram dapat meningkatkan pemahaman konsep geometri, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, serta minat belajar siswa melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Penggunaan tangram juga membantu siswa, termasuk yang berkebutuhan khusus, untuk lebih memahami bentuk geometri, konsep luas, keliling, dan relasi geometri lainnya. Implementasi tangram dalam model pembelajaran berbasis masalah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan keterampilan matematis siswa. Dengan demikian, media tangram layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dan inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, D., Supriyono, & Pangestika, R. R. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Pacekelan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Faniya, V. M., Kurniawati, A., Nugroho, D., Sutrianny, D. N., Sofia, & Ikashaum, F. (2022-2023). Studi Literatur: Penggunaan Tangram Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kependidikan Matematika*.
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febriyanto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar.
- Kiyarsi, R., & Bharata, R. W. (2021). Analisis Konsep Laba Akuntansi Syariah dalam Bisnis Syariah Berdasarkan Metode Library Research. *Ekonomi Syariah dan Binsin*.
- Mayalis, S., & Hasan, Y. (2019). Efektifitas Media Tangram Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Anak Berkesulitan Belajar. *Journal Of Residu*.
- Partisya, N. M., Siregar, N., & Kamalia, L. N. (2024). Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin. *Journal Innovation in Education*.
- Pertiwi, L. A., Andriani, M., Ramadhani, N. I., & Sari, T. I. (2023). Penggunaan Media Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
- Tohir, A., Soraya, R., Qomario, & Mahrany, T. A. (2023). Pengaruh penggunaan media tangram pada mata pelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 3. *Pendidikan Tunas Bangsa*.