

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Volume 1, Nomor 11, 2023, Halaman 123-131
Licenced by CC BY-SA 4.0
E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.10214010)
DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10214010>

Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Menggunakan Media Tangram Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV

Putri Kheisya Nursari Setiabudi¹, Fatma Rosalina², Fatimah Azzahra³, Saifuloh Annaafi⁴, Mahendra Putra Prabowo⁵, Trimurtini⁶

¹⁻⁶ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang

Email : ptrkeii@students.unnes.ac.id¹, fatmarosalinaa@students.unnes.ac.id², heizara@students.unnes.ac.id³, saifulohannaafi@students.unnes.ac.id⁴, utaaa27@students.unnes.ac.id⁵, trimurtinipgsd@mail.unnes.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari realitas bahwa terdapat beberapa siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi matematika, khususnya pada tingkat kelas IV SD Negeri 01 Wates. Kesulitan tersebut menjadi titik tolak penelitian untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi bangun datar, dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan media tangram. Tujuan utama penelitian adalah untuk menyediakan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berfokus pada pemecahan masalah, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang terkait dengan bangun datar. Model pembelajaran PBL dipilih untuk mendorong siswa berpikir kritis, bekerja sama, dan aktif dalam memecahkan masalah matematika secara kontekstual. Media tangram digunakan sebagai alat bantu visual yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Metode penelitian yang diterapkan adalah kualitatif deskriptif, memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara detail proses dan hasil pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas dan eksperimen kelas. Eksperimen kelas dilakukan untuk memberikan gambaran langsung tentang respon siswa dan dampak dari penerapan metode tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran PBL dan penggunaan media tangram memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Wates 01 terhadap materi bangun datar. Siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran matematika. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi model pembelajaran PBL dan media tangram dapat dijadikan alternatif efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran matematika di tingkat SD, khususnya dalam konteks materi bangun datar. Implikasi praktis penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dan pihak terkait untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif.

Kata kunci: *Problem based learning*, tangram, pemahaman siswa

Article Info

Received date: 10 November 2023

Revised date: 20 November 2023

Accepted date: 27 November 2023

PENDAHULUAN

Matematika merupakan sebuah ilmu yang mempelajari tentang bilangan dan angka yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika baik untuk mengembangkan keterampilan berhitung dan mengukur dengan menggunakan rumus. Matematika sering dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit, menakutkan, dan menjadi mata pelajaran yang paling tidak disenangi oleh siswa sekolah dasar. Menurut Setiadi dkk (2017: 2), matematika merupakan salah satu dari mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, mengkomunikasikan penalaran dan mampu berkontribusi dalam memecahkan

masalah sehari-hari. Pelajaran matematika dianggap rumit dan sulit dipahami, sehingga siswa sulit seringkali merasa kebingungan dengan apa yang dijelaskan guru sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami materi dan mengakibatkan hasil belajar matematika menjadi rendah.

Pendidikan matematika di tingkat dasar memainkan peran krusial dalam membentuk dasar pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep matematika yang esensial. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi-materi tertentu, terutama pada tingkat kelas IV SD. Penelitian ini diinisiasi oleh kesadaran akan kesulitan yang dihadapi oleh sebagian siswa kelas IV SD Negeri Wates 01 dalam memahami materi bangun datar pada mata pelajaran matematika. Materi bangun datar memerlukan pemahaman yang baik karena membangun dasar untuk konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di masa depan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi tantangan tersebut melalui implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dan penggunaan media tangram sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif.

Menurut Wena (2013: 91), *problem based learning* (PBL) adalah strategi pembelajaran yang menghadapkan siswa pada masalah-masalah praktis sebagai dasar pembelajaran, yaitu siswa belajar melalui masalah. Tujuan dari paradigma pembelajaran berbasis masalah adalah untuk mendorong siswa berpikir kritis dan merangsang pemikirannya dengan meminta siswa bekerja secara mandiri untuk memecahkan masalah di dunia nyata untuk meningkatkan keterampilan. (Setiyawan, 2017: 11) Sintaks dari model pembelajaran *problem based learning* yaitu: (1) Mengarahkan peserta didik pada sebuah masalah. (2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar. (3) Membimbing penyelidikan. (4) Mengembangkan dan menyajikan laporan hasil diskusi dalam bentuk diskusi ataupun presentasi. (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil dari pemecahan masalah.

Penggunaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses pembelajaran Sebagaimana dikemukakan dalam Septiaji (2019: 133), media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa. Dalam mata pelajaran matematika, terdapat materi geometri. Materi geometri sangat penting bagi siswa dimana siswa dapat mengenal bangun bangun datar yang ada disekitarnya. Namun, dalam materi geometri pun tetap penting untuk menggunakan media pembelajaran sebagai perantara. Pada komposisi bangun datar, siswa diharapkan dapat menyusun sebuah bangun datar dari beberapa bangun datar. Untuk memfasilitasi hal tersebut, tangram dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada materi komposisi bangun datar.

Tangram adalah sebuah permainan yang berasal dari Tiongkok yang dikenal dengan sebutan "Chin-Chiao Pan" dalam bahasa Tionghoa, yang artinya adalah teka-teki 7 keping. Oleh karena itu, tangram bisa diartikan sebagai permainan berbentuk puzzle yang terdiri dari tujuh bentuk geometris sederhana yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk yang lebih kompleks. Ketujuh bentuk geometri yang membentuk tangram terdiri dari tiga macam bangun datar, yaitu satu buah jajargenjang, satu buah persegi, dan lima buah segitiga. Tujuh bangun datar tersebut pada mulanya membentuk sebuah bangun datar persegi dan dalam permainannya, ketujuh bangun datar tersebut disusun sedemikian rupa sehingga dapat membentuk berbagai macam pola seperti gambar tumbuhan, hewan, rumah, kendaraan dan lain sebagainya. Pola yang sudah tersusun dan membentuk sebuah gambar tersebut dapat ditempel di sebuah kertas.

Tangram dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Tangram dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbagai konsep matematika, seperti bangun datar dan geometri. Dalam materi bangun datar, tangram dapat digunakan untuk

mengajarkan siswa tentang berbagai macam bangun datar, seperti persegi, segitiga, dan persegi panjang. Siswa dapat menyusun tangram untuk membentuk berbagai macam bangun datar. Selain pada materi bangun datar, Tangram juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam materi geometri. tangram digunakan untuk mengajarkan siswa tentang konsep geometri, seperti sudut, sisi, dan diagonal. Siswa dapat mengukur sudut, sisi, dan diagonal dari berbagai bentuk yang disusun dari tangram.

Model pembelajaran PBL dipilih karena fokusnya pada penerapan pengetahuan dalam konteks nyata, memicu siswa untuk berpikir kritis, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Media tangram, sebagai alat bantu visual, dipilih untuk meningkatkan daya tarik dan keefektifan pembelajaran dengan memberikan representasi konkret dari konsep-konsep bangun datar. Dengan menggabungkan kedua elemen ini, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif, memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan memahami konsep-konsep bangun datar dengan lebih baik. Implikasi dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran matematika yang lebih efektif di tingkat SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2010: 04) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah “suatu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan orang-orang serta perilaku yang dapat diamati.” Tujuan penelitian deskriptif kualitatif adalah mendeskripsikan, menyajikan, menjelaskan, dan menjawab permasalahan yang diteliti secara lebih rinci dengan mengkaji individu, kelompok, atau peristiwa sedetail mungkin. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui wawancara dan eksperimen kelas. Data diambil dari pemberian soal tes pada siswa tentang materi bangun datar melalui Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Adapun subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Wates 01 yang berjumlah 28 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian diawali dengan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Negeri Wates 01 yang dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023. Dari wawancara tersebut diperoleh informasi dari guru kelas IV tersebut bahwasannya dalam pembelajaran matematika di kelas IV guru menggunakan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan menggunakan LKPD yang bersifat kontekstual dan konkret yaitu sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dikarenakan pembelajaran daring yang berlangsung selama kurang lebih dua tahun membuat siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran terutama dalam mata pelajaran matematika. Dari siswa kelas IV tersebut terdapat beberapa siswa yang membutuhkan bimbingan khusus ketika mengikuti pembelajaran. Dalam menghadapi hal tersebut guru melakukan pembelajaran dengan menyesuaikan kebutuhan siswa. Pertama-tama guru memberikan dasar materi pelajaran terlebih dahulu, kemudian guru melihat perkembangan yang terjadi pada siswa setelah diberikan materi dasar. Dengan perlakuan tersebut dapat dilihat berapa siswa yang dapat mengikuti pembelajaran dan dapat menangkap materi dengan baik. Pasti juga ada beberapa siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, untuk naik ke tingkat selanjutnya dengan memperhatikan tingkat pemahaman siswa. Apabila sebagian siswa sudah dapat menangkap materi dengan baik, maka guru akan memberikan materi pada tingkat yang lebih tinggi tetapi masih dengan memperhatikan dan tidak meninggalkan siswa yang kurang dapat memahami materi.



Gambar 1. Wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Wates 01

Sejauh ini siswa kelas IV rata-rata semua sudah bisa mengikuti pembelajaran matematika dengan baik. Sebanyak 90 persen siswa sudah mampu mengikuti pembelajaran matematika dengan baik, sedangkan sisanya belum bisa mengikuti pembelajaran dan memahami materi dengan baik. Faktor yang mempengaruhi siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran tersebut yaitu karena pembelajaran daring sehingga guru kurang dapat mengerti bagaimana cara belajar siswa dan bagaimana perkembangan belajar yang dialami oleh siswa. Oleh karena itu, perlu adanya bimbingan yang khusus dan didekati satu persatu pada siswa-siswa tersebut untuk dapat mengikuti pembelajaran dan memahami materi pelajaran dengan baik. Namun, secara keseluruhan siswa kelas IV adalah siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Satu kelas IV tersebut terdapat 28 siswa. Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran dan memahami materi pelajaran matematika dengan baik. Oleh karena itu peneliti akan melakukan eksperimen kelas dengan menggunakan model pembelajaran inovatif yaitu model pembelajaran *problem based learning* dan media pembelajaran yang konkret berupa tangram. Diharapkan dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

Setelah melakukan wawancara pada guru kelas, peneliti akan melakukan eksperimen kelas. Persiapan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan melakukan pembuatan modul ajar yang akan dipraktikkan di kelas IV SD Negeri Wates 01. Materi yang dipilih untuk melakukan praktik atau simulasi mengajar pada mata pelajaran matematika yaitu materi komposisi bangun datar yang terdapat pada bab tentang bangun datar. Alokasi waktu yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yaitu 2 JP (2 x 35 menit). Pada bab bangun datar tersebut yang menjadi capaian pembelajaran yaitu peserta didik dapat mendeskripsikan berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak). Mereka dapat menyusun (komposisi) dan mengurai (dekomposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara jika memungkinkan. Kompetensi awal yang harus dimiliki peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran yaitu peserta didik mengetahui tentang apa itu bangun datar dan contohnya.

Tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan terdapat tiga yaitu setelah mempelajari bab tentang bangun datar materi komposisi bangun datar ini diharapkan peserta didik dapat: (1) mendeskripsikan ciri berbagai bentuk bangun datar (segiempat, segitiga, segi banyak), (2) menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan), dan (3) mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan). Setelah modul ajar telah disusun, peneliti menyiapkan keperluan yang

dibutuhkan pada saat akan melakukan kegiatan praktik mengajar. Pada saat wawancara peneliti sudah mencari informasi mengenai sarana dan prasarana yang ada di kelas. Di kelas tersebut sudah tersedia layar proyektor atau LCD dan speaker sehingga peneliti bisa menampilkan ppt dan video pembelajaran pada saat kegiatan praktik dilakukan. Oleh karena itu, yang perlu disiapkan peneliti adalah modul ajar, ppt dan video pembelajaran, LKPD dalam bentuk hardfile atau yang sudah diprint, laptop, dan hp untuk merekam kegiatan praktik pembelajaran.

Simulasi praktik pembelajaran dilakukan pada hari Senin tanggal 13 November 2023 pada jam pertama. Sebelum memulai kegiatan praktik pembelajaran, terlebih dahulu guru kelas IV yang sebelumnya sudah peneliti wawancarai memperkenalkan kami secara singkat. Setelah itu, kami dipersilahkan untuk memulai kegiatan praktik mengajar tanpa didampingi oleh guru kelas tersebut. Kami kemudian mempersiapkan keperluan praktik mengajar mulai dari menyiapkan laptop, menghidupkan layar proyektor atau LCD beserta speakernya. Sebelum memulai kegiatan praktik mengajar, terlebih dahulu kami memperkenalkan diri masing-masing terlebih dahulu. Setelah memperkenalkan diri pada siswa kelas IV dan merasa semua keperluan praktik mengajar sudah siap, maka kami langsung memulai kegiatan mengajar. Kami berbagi tugas, ada yang bertugas sebagai guru, operator, dan merekam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan sesuai pada sintaks model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Kegiatan pembelajaran diawali dengan kegiatan pembuka yang dimulai dengan memberi salam dan menyapa peserta didik. Seluruh peserta didik kelas IV sangat bersemangat dan antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru juga menanyakan kabar peserta didik yang dijawab secara kompak oleh peserta didik. Setelah itu, guru memeriksa kehadiran peserta didik di kelas IV tersebut, ada satu siswa yang tidak masuk karena sakit. Dari kegiatan tersebut dapat terlihat bahwa kepekaan sosial dari siswa kelas IV tersebut tinggi, mereka bisa mengetahui teman mereka yang tidak hadir dalam kelas.

Guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk bersama-sama menyanyikan lagu nasional “Maju Tak Gentar” diiringi menggunakan video yang diambil dari Youtube dan ditampilkan di layar proyektor serta dihubungkan ke speaker agar suara dapat didengar oleh seluruh siswa. Menyanyikan lagu nasional tersebut dilakukan untuk menumbuhkan jiwa nasionalisme dan menambah semangat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Seluruh peserta didik sangat antusias dan semangat ketika menyanyikan lagu nasional tersebut. Setelah bernyanyi bersama, guru melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan memberi motivasi belajar kepada peserta yang bertujuan agar peserta didik dapat bersemangat untuk belajar dan mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Guru memotivasi siswa dengan memberi kata-kata motivasi yang intinya mengajarkan bahwa pendidikan itu penting, siswa harus selalu bersemangat belajar dan tidak boleh bermalas-malasan dalam menuntut ilmu di sekolah. Sebelum masuk ke materi pembelajaran, guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas. Kegiatan berdoa berlangsung secara khidmat, lalu dilanjutkan dengan siswa memberi salam kepada kami peneliti dan kepada teman-teman satu kelas. Selanjutnya guru memberi pertanyaan pemantik dan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran masuk pada kegiatan inti yaitu guru memberi materi tentang bangun datar. Dimulai dengan menanyakan kepada peserta didik tentang pengertian bangun datar kemudian guru menjelaskan pengertian bangun datar melalui ppt yang ditampilkan di layar proyektor. Selain itu, guru juga menjelaskan materi dengan memanfaatkan papan tulis yang tersedia di ruang kelas agar peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Selanjutnya guru memberi pertanyaan tentang jenis bangun datar, mayoritas siswa aktif untuk menjawab dan jawaban mereka sudah tepat. Guru menampilkan beberapa contoh bangun datar diantaranya yaitu bangun persegi, persegi panjang, segitiga,

jajar genjang, trapezium, belah ketupat, lingkaran, dan segilima. Guru mengajak peserta didik untuk aktif berdiskusi untuk menentukan garis, sudut, dan titik sudut dari masing-masing bangun datar tersebut. Hampir semua peserta didik mampu menentukan apa yang diminta guru dengan tepat. Ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, ada yang hanya diam saja, ngobrol sendiri dengan temannya, atau sibuk dengan hal-hal lain diluar kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran dilanjutkan dengan pemutaran video pembelajaran tentang bangun datar melalui layar proyektor, peserta didik diminta untuk menyimak dan memperhatikan video tersebut. Hampir semua peserta didik dapat memperhatikan video pembelajaran dengan baik. Setelah pemutaran video pembelajaran selesai, guru mengulas materi yang terdapat dalam video tersebut dengan memberi pertanyaan-pertanyaan terkait materi yang dibahas di video pembelajaran. Guru memberi pertanyaan “Bagaimana dua bangun datar atau lebih dapat membentuk bangun datar yang lain?” Pertanyaan tersebut menjadi masalah yang harus dipecahkan oleh siswa melalui diskusi kelompok. Untuk menambah semangat dan fokus peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik diajak untuk melakukan ice breaking terlebih dahulu. Setelah fokus dan bersemangat, guru membagi kelas menjadi 7 kelompok. Kelompok tersebut dibentuk untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Guru membagikan LKPD pada masing-masing kelompok, kemudian guru menjelaskan cara pengisian LKPD tersebut mulai dari mengisi identitas sampai pada cara pengerjaannya. Peserta didik bersama kelompoknya mulai melakukan langkah-langkah sesuai yang tertulis di LKPD.

Peserta didik menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan untuk pengerjaan LKPD diantaranya ada pulpen dan gunting yang sebelumnya sudah diinformasikan oleh guru agar masing-masing siswa untuk membawanya ke sekolah. Dalam LKPD terdapat sebuah gambar tangram, kemudian peserta didik diminta untuk menggunting gambar tersebut sesuai bangun datar yang ada dalam tangram tersebut. Dalam kegiatan diskusi kelompok tersebut masing-masing dari kami peneliti memantau dan membimbing kegiatan yang dilakukan oleh setiap kelompok dan membantu apabila ada kendala atau kesulitan yang dihadapi oleh setiap kelompok. Pada proses menggunting bentuk bangun datar yang membentuk tangram berlangsung cukup lama karena kegiatan tersebut dilakukan oleh siswa sd dan setiap kelompok mempunyai cara yang unik hanya untuk menggunting sebuah kertas. Ada siswa yang sangat berhati-hati dalam menggunting, ada kelompok yang berebut bagian menggunting, dan ada juga kelompok yang membagi bagian bangun datar untuk digunting dengan sangat adil pada setiap anggota kelompok. Setelah selesai menggunting, kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan oleh tiap kelompok yaitu menyusun potongan-potongan bangun datar sesuai dengan pertanyaan yang terdapat dalam LKPD. Potongan-potongan bangun datar yang disusun dapat membentuk sebuah bangun datar. Setiap kelompok harus berdiskusi dan bekerja sama dalam menyusun potongan-potongan bangun datar tersebut agar dapat membentuk sebuah bangun datar.



Gambar 2. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan media tangram

Terdapat sepuluh pertanyaan yang harus diselesaikan oleh masing-masing kelompok. Di soal-soal awal, peserta didik dapat menyelesaikan soal dengan mudah dan cepat karena masih sedikit potongan kertas yang harus disusun. Setelah masuk pada soal-soal akhir, hampir semua kelompok mengalami kesulitan dalam menyusun potongan-potongan bangun datar tersebut karena semakin banyak potongan yang harus disusun. Kami harus membantu satu-satu kelompok secara keseluruhan. Dengan bimbingan dan arahan dari kami, semua kelompok dapat menyelesaikan LKPD walaupun harus membutuhkan waktu yang sedikit lama. Setelah menyelesaikan LKPD dan melakukan pemecahan masalah dengan melakukan diskusi kelompok, guru meminta satu perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas. Kelompok lain yang tidak presentasi diminta untuk memperhatikan dan memberi tanggapan pada kelompok presentasi. Guru mengoreksi dan menganalisis jawaban yang diperoleh oleh kelompok presentasi dan kelompok lain. Dari hasil diskusi yang dilakukan oleh masing-masing kelompok, setiap kelompok dapat mengisi semua pertanyaan yang terdapat dalam LKPD dengan jawaban yang tepat. Berdasarkan hasil pengerjaan LKPD yang dilakukan oleh setiap kelompok diperoleh data yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengerjaan LKPD

Kelompok	Nilai KKM	Nilai Pengerjaan LKPD
1	70	100
2	70	100
3	70	100
4	70	100
5	70	100
6	70	100
7	70	100

Dari Tabel 1. Di atas dapat dilihat bahwa semua kelompok mampu melakukan pemecahan masalah dan dapat menyelesaikan LKPD dengan sangat baik. Semua kelompok mendapat nilai sempurna karena setiap kelompok memang menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat di dalam LKPD dengan jawaban yang tepat. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa siswa kelas IV tersebut sudah dapat memahami materi tentang bangun datar dengan baik. Setelah melakukan kegiatan kelompok, kegiatan pembelajaran dilanjutkan dengan melakukan kegiatan evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi Quizizz Paper Mode. Selanjutnya guru membuat kesimpulan dan melakukan refleksi terhadap materi

pembelajaran yang sudah dipelajari. Semua kegiatan pembelajaran sudah terlaksana, oleh karena itu, guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan memberi salam kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *problem based learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan penggunaan media tangram secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Wates 01 terhadap materi bangun datar yang tercermin dalam nilai yang didapatkan oleh setiap kelompok hasil diskusi dan pemecahan masalah dari pengerjaan LKPD, tetapi juga dalam partisipasi aktif dan semangat siswa dalam proses pembelajaran matematika. Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) membuktikan efektivitasnya dalam merangsang siswa berpikir kritis dan berkolaborasi, sambil menghadirkan konteks dunia nyata untuk memahami konsep-konsep bangun datar. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian untuk memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun demikian, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan implementasi model pembelajaran dan media tangram tidak hanya tergantung pada model dan media pembelajaran, tetapi juga pada peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam kelas. Dalam konteks ini, pengembangan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran berbasis masalah dan mengintegrasikan media tangram menjadi faktor penting untuk memastikan kelangsungan dan keberlanjutan peningkatan pemahaman siswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan model dan media pembelajaran matematika di tingkat dasar, khususnya pada materi bangun datar. Rekomendasi dapat diberikan kepada pihak sekolah dan guru untuk melibatkan model pembelajaran PBL dan media tangram dalam pengajaran matematika sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.

Referensi

- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082–1092.
- Sukmawati, Rega. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas Ii Sdn Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 2798-4311.
- Yuniawardani, Vanny., Mawardi, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Model Problem Based Learning Kelas Iv Sd. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 1(2). 2622-2159.
- Anggraeni, F. R. K., & Anugraheni, I. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(3), 1178–1183.
- Aryani, D., Mayadi, S., & Endriana, N. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jsn : Jurnal Sains Natural*, 1(3), 70-75.
- Apriliani, Dewi., Wasitohadi., Rahayu, T. S. (2019). Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Tsts Berbantuan Media Tangram. *Indonesian Journal Of Educational Research And Review*, 2(1). 2621-8984.
- Oktaviani, A., Sutrisno Ab, J. ., & Rara Kirana, A. . (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Tangram Siswa Kelas Iv Sds Swadhipa Tahun Pelajaran 2021/2022 . *Cerdas: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(2), 647–658.

- Sirajuddin, Sirajuddin., Hadaming, H., Amelia, N. (2013). Penggunaan Media Tangram Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Kelas Iv. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(1). 2541-2906.
- Riyanti, V., Yulita, Y., & Angga, M. . (2023). Pengaruh Media Tangram Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Bangun Datar Di Sd Negeri 07 Bantan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15710–15715.
- Rahmi, T., Rukmi, A. S., & Sulistyowati, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Di Sdn Lidah Wetan 2. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 5647–5655.
- Nurul Hidayanti, & Bambang Ismanto. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Metode Pbl Dengan Bantuan Media Tangram Kelas Ii Sekolah Dasar . *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(04), 2557 - 2567.