



STUDI LITERATUR : PENGGUNAAN TANGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA

LITERATUR STUDY: USING TANGRAM AS MATHEMATICS LEARNING MEDIA

Venda Mega Faniya¹, Asih Karuniawati², Dimas Nugroho³,
Daiyatul Nova Sutrianny⁴, Sofia⁵, Fertilia Ikashaum*

^{1,2,3,4,5}Program Studi Tadris Matematika, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung

Email: Ikashaum@gmail.com

Abstrak: Tangram merupakan salah satu alat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika. Tangram adalah salah satu jenis permainan yang berasal dari china. Tangram itu sendiri berbentuk puzzle yang terdiri dari 7 potongan bangun datar. Bangun datar tersebut yaitu 2 segitiga berukuran besar, 1 segitiga berukuran sedang, 2 segitiga berukuran kecil, 1 persegi, dan 1 jajar genjang. Ketujuh keping tersebut dapat dikreasikan oleh siswa dengan menyusunnya menjadi berbagai bentuk, bisa saja dibentuk menjadi pola rumah, burung, ikan, dan lain-lain. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hasil analisis secara teoritis tentang manfaat penggunaan media tangram dalam pembelajaran matematika. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif dengan pendekatan *study literature*. Data-datanya bersumber dari buku-buku dan penelitian terdahulu tentang media tangram. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan disimpulkan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media tangram bermanfaat dalam pembelajaran matematika. Siswa menjadi senang belajar matematika, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar matematika, karena mereka dapat belajar sekaligus bermain.

Kata Kunci: Media pembelajaran; tangram; kemampuan berpikir kreatif

Abstract: Tangram is a tool that can be used as a medium for learning mathematics. Tangram is a type of game originating from China. Tangram itself is shaped like a puzzle consisting of 7 flat pieces. The flat shapes are 2 large triangles, 1 medium sized triangle, 2 small sized triangles, 1 square, and 1 parallelogram. The seven pieces can be created by students by arranging them into various shapes, they can be formed into patterns of houses, birds, fish, and others. This study aims to determine the benefits of using tangram media in learning mathematics, especially in the material of triangles and quadrilaterals. The research method used in this research is a literature study. The data comes from books and previous research on tangram media. The data collected was then analyzed and concluded. The results of this study indicate that the use of tangram media in learning can train students' creative thinking skills. Students enjoy learning mathematics, are excited and motivated in learning mathematics, because they can learn and play at the same time

Keywords : Learning media; tangram; creative thinking ability

Cara Sitasi: Faniya, M.V., Karuniawati, A., Nugroho, D., Sutrianny, N.D., Sofia & Ikashaum, F. (2023). Studi Literatur: Penggunaan Tangram Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *ASIMTOT: Jurnal Kependidikan Matematika* "4" ("2"), "91-99".



Matematika memiliki julukan sebagai ratu dari segala ilmu yang dalam artian matematika merupakan dasarnya ilmu dari segala ilmu yang ada (Sumarni, 2018). Tanpa matematika kita tidak bisa mempelajari ilmu lain misalnya ilmu fisika, kimia, biologi dan lain-lain. Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Pada kehidupan sehari-hari kita tidak bisa terlepas dari matematika. Oleh karena itu, matematika diajarkan pada setiap jenjang pendidikan baik itu pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga pendidikan tinggi (Rahaju, 2019).

Matematika merupakan ilmu dasar yang dapat dijadikan sebagai modal untuk bisa berpikir kreatif dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Kemampuan berpikir kreatif siswa yaitu kemampuan berpikir secara logis agar bisa memperoleh solusi, ide atau gagasan baru terhadap masalah yang sedang dihadapi. Akan tetapi, matematika merupakan ilmu yang sampai saat ini selalu menjadi momok bagi siswa karena dalam pemecahan masalahnya memerlukan pemahaman, tingkat ketelitian yang tinggi serta memiliki kemampuan berpikir kreatif yang cukup baik untuk bisa menyelesaikan permasalahan tersebut.

Faktor-faktor yang menyebabkan siswa kurang menyukai matematika adalah proses pembelajaran matematika yang terkesan monoton dan hanya berpusat pada pendidik. Jadi, dalam proses pembelajaran siswa kurang terlibat aktif. Hal ini dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif mereka. Siswa hanya terbiasa mendengarkan penjelasan dari guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran,

sehingga mereka tidak dibiasakan untuk mengemukakan ide atau gagasan mereka.

Dalam kajian ini, materi yang kami pilih adalah materi segitiga dan segiempat kelas VII SMP. Karena materi ini merupakan materi yang penyelesaiannya memerlukan kemampuan kreatif siswa. Selain itu, dalam pengajarannya juga memerlukan media pembelajaran agar siswa lebih mudah memahaminya.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar. Tujuannya adalah agar proses belajar-mengajar tidak monoton dan membosankan. Dengan menggunakan media pembelajaran guru akan lebih mudah menjelaskan materi, dan siswa juga akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu media dasar yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif kita dalam mempelajari ilmu matematika adalah media pembelajaran yang disebut sebagai Tangram. Tangram merupakan salah satu permainan edukatif yang bisa dibuat dari bahan-bahan yang sederhana biasanya terbuat dari papan/kayu. Permainan ini yaitu suatu permainan *puzzle* atau permainan bongkar susun persegi yang dipotong menjadi 7 bagian (2 berbentuk segitiga besar, 1 berbentuk persegi, 1 berbentuk jajaran genjang, 1 berbentuk segitiga sedang, dan 2 berbentuk segitiga kecil). Tangram banyak tersedia dipasaran namun juga mudah dibuat sendiri. Dengan memotong kertas menurut garis-garis berwarna biru, maka akan diperoleh tangram yang dimaksud dan media tangram ini sangat menyenangkan, tidak hanya menyenangkan tapi juga melatih imajinasi. Jadi, tangram dapat diartikan sebagai suatu himpunan yang terdiri dari

tujuh bangun geometri datar yang dapat dipotong dari suatu persegi.

Bentuk – bentuk bangun datar yang terdapat pada tangram adalah segitiga dan segiempat. Tangram efektif digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi segitiga dan segiempat. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang bernama Ririn Prihantini, Azin Taufik, dan Mohamad Riyadi yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”. Yang menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif matematis dan terdapat perbedaan peningkatannya antara kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* tanpa berbantuan tangram dan kelas yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media tangram.

Metode Penelitian

Artikel ini dibuat berdasarkan suatu penelitian kepustakaan berbahan refererensi kajian pustaka (*Library Research*). Penelitian ini merupakan penelitian yang lahir dari suatu gagasan tanpa harus melakukan penelitian langsung di lapangan. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kualitatif deskriptif. Teknik analisis datanya yaitu metode analisis isi yang dilaksanakan secara sistematis terhadap dokumen yang digunakan sebagai sumber referensi supaya hasil penelitian dapat terjamin kevalidan serta keabsahannya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar klasifikasi penelitian, format catatan penelitian serta

skema penulisan (Fahlevi, 2022).

Pada penelitian kepustakaan ini referensi utamanya adalah buku-buku yang menjelaskan tentang tangram. Selain itu, hasil berbagai penelitian terdahulu yang membahasmengenai tangram juga dijadikan sebagai referensi utama untuk menjelaskan penggunaan tangram untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tangram adalah salah satu permainan dari China yang berbentuk puzzle yang terdiri dari 7 potongan bangun datar. Bangun datar tersebut yaitu 2 segitiga berukuran besar, 1 segitiga berukuran sedang, 2 segitiga berukuran kecil, 1 persegi, dan 1 jajar genjang.



Gambar 1 Tangram

Tangram bermanfaat untuk membantu siswa mencapai standar kurikulum. Dengan menggunakan media Tangram akan melibatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran khususnya segitiga dan segiempat. Karena siswa akan ditantang untuk menata ulang dan menggabungkan dengan membuat bentuk baru dengan menggunakan ketujuh keping tangram tersebut. Manfaat media tangram yaitu mampu membedakan berbagai bentuk,



mengembangkan rasa suka terhadap geometri, mengembangkan kemampuan, dan mempelajari apa artinya kongruen (bentuk yang sama dan sebangun).

Suatu penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti yang bernama Siew, et al (2013) yang menggabungkan permainan Tangram dengan fase pembelajaran Van Hiele. Dimana Van Hiele ini merupakan sebuah teori yang membagi pemahaman siswa terhadap geometri dengan lima tahapan yaitu:

1) Visual

Pada tahap ini siswa mengenali bentuk dan angka dengan penampilan global. Contohnya seperti mereka mengenali persegi, segitiga, jajar genjang.

2) Analisis

Pada tahap ini siswa akan menganalisis dan mempelajari sifat-sifat bangun datar.

3) Deduksi Informal

Pada tahap ini siswa dapat mengidentifikasi hubungan antar bangun datar. Contohnya seperti persegi dianggap persegi panjang karena memiliki semua sifat persegi panjang.

4) Akurasi

Pada tahap akhir ini siswa akan menyadari pentingnya ketetapan prinsip yang mendasari suatu pembuktian.

Manfaat penggunaan media tangram dalam pembelajaran matematika telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu diantaranya adalah:

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ririn Prihantini, Azin Taufik, dan Mohamad Riyadi dengan judul “Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa” bertujuan untuk mengetahui perbedaan

kemampuan berpikir kreatif matematis dan perbedaan peningkatan serta mengetahui respon siswa di kelas yang menggunakan model Problem Based Learning (kelas kontrol) dengan kelas yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Tangram (kelas eksperimen).

Pada penelitian menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan antara siswa di kelas yang menggunakan model Problem Based Learning (kelas kontrol) dengan kelas yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Tangram. Kelas yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan media Tangram dituntut untuk bereksplorasi membentuk bangun datar yang ditentukan dari potongan Tangram.

Hal tersebut tentunya akan melatih imajinasi dan kreatifitas siswa dalam mengeksplorasi untuk membentuk beberapa bangun yang baru, juga dapat mempermudah dalam memahami konsep luas dan keliling bangun segitiga dan segiempat.

Pada penelitian yang telah dilakukan ini, faktor utama yang menjadi penyebab kemampuan berpikir kreatif matematis secara efektif pada kelas eksperimen adalah media Tangram. Karena kedua kelas yang dijadikan sampel oleh peneliti menggunakan model pembelajaran yang sama yaitu Problem Based Learning.

Letak perbedaannya hanya kelas eksperimen dibantu dengan media pembelajaran Tangram. Tentunya hal tersebut akan memperoleh hasil yang berbeda. Kelas yang berbantuan media Tangram mengalami peningkatan yang sangat maksimal, karena dengan media pembelajaran ini mempermudah siswa dalam memahami suatu materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh



Noor Laila Atini dengan judul “Penggunaan Permainan Puzzle Pada Materi Bangun Datar Di Kelas Vii Smp Negeri 12 Yogyakarta” bertujuan untuk mengetahui hasil belajar serta respon siswa dengan penerapan media puzzle atau Tangram.

Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa setelah melaksanakan pembelajaran bangun datar menggunakan permainan Tangram, siswa terlihat senang, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar matematika, karena mereka dapat belajar sekaligus bermain. Dalam penelitian ini, peneliti bertanya dengan siswa bahwa mereka tidak merasa bosan memainkannya.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran bangun datar yang terdiri dari persegi, jajargenjang dan sebagainya menggunakan permainan Tangram ini pun secara keseluruhan bisa mencapai ketuntasan. Dan respon siswa terhadap pembelajaran bangun datar dengan permainan puzzle atau Tangram termasuk dalam kualifikasi sangat kuat, artinya siswa sangat berantusias serta senang dalam belajar matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sarah & Lathifatur rahmah dengan judul “Penggunaan Media Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Di Kelas Ix Mts Siti Mariam Banjarmasin” bertujuan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi dan mendeskripsikan tentang penggunaan media tangram pada materi kesebangunan di kelas IX.

Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa guru yang menggunakan media tangram ini telah mencapai kompetensi yang diharapkan. Dimana saat menggunakan media Tangram dengan materi kesebangunan siswa menjadi lebih memahami apa arti dari kesebangunan serta kekongruenan, selain itu media ini juga dapat meningkatkan daya pikir untuk membuat

berbagai bentuk bangun datar yang sebangun dan kongruen, menghilangkan rasa bosan, siswa menjadi lebih aktif, dan mereka dapat membedakan berbagai bentuk. Contoh salah satu kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini yaitu guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, kemudian siswa disuruh untuk menyusun beberapa potongan tangram agar menjadi sebuah bangun datar untuk menyelesaikan soal latihan yang diberikan. Hasilnya semua siswa terlihat aktif dan saling bekerjasama dengan kelompoknya masing-masing.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh E Cahyanita, S Sunardi, E Yudianto, N R Aini, and H T Wijaya (Cahyanita et al., 2021) yang berjudul “The Development Of Tangram-Based Geometry Test To Measure The Creative Thinking Ability Of Junior High School Students In Solving Two-Dimensional Figure Problems” Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan karya berbasis tangram tes geometri dengan mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal dua dimensi.

Pada penelitian ini memperoleh hasil yaitu tes geometri berbasis tangram yang valid, praktis, dan efektif pada bidang datar bahan bentuk. Paket tes dinyatakan valid oleh validator. Itu layak untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa SMP pada materi bangun ruang dua dimensi. Pada penelitian ini menunjukkan terdapat siswa dengan tingkat visualisasi mencapai aspek kelancaran sehingga tergolong dalam Creative Thinking Level 1 atau kurang kreatif. Kemudian siswa dengan Creative Thinking Level 2 atau cukup kreatif, meskipun tidak ada aspek elaborasi dan orisinalitas. Dan yang terakhir siswa pada tingkat deduksi informal, dimana hampir semuanya dengan aspek berpikir kreatif, dan itu membuat



mereka tergolong siswa dengan tingkat 3 atau kreatif.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nyet Moi Siew & Chin Lu Chong (Siew & Chong, 2014) yang berjudul “Fostering Students’ Creativity through Van Hiele’s 5 phase-Based Tangram Activities” Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah aktivitas tangram berbasis 5 fase Van Hiele dapat membantu menumbuhkan kreativitas siswa. Penelitian ini mengungkapkan bahwa kreativitas dapat dihasilkan menggunakan tangram dengan berdasarkan lima fase pembelajaran van Hiele.

Kegiatan dalam penelitian ini yaitu siswa mendemonstrasikan kreativitas mereka dalam mengkonstruksi produk untuk mempelajari konsep bangun geometri 2 dimensi. Terdapat beberapa fase dalam penelitian ini berdasarkan Van Hiele antara lain Fase Penyelidikan dan Fase Orientasi Langsung. Dalam fase ini siswa dapat menemukan bentuk baru dengan menggabungkan potongan tangram yang berbeda. Fase Penjelasan, dalam fase ini siswa diharuskan untuk menyebutkan berbagai jenis poligon selama kegiatan kelompok dan untuk mengkomunikasikan pemikiran kreatif mereka.

Fase Orientasi Bebas, fase ini siswa menemukan caranya sendiri untuk menyelidiki dan mencari tahu secara spesifik bentuk baru yang dihasilkan dari gabungan keeping tangram. Lalu Fase Integrasi, dalam fase ini siswa diberikan peluang untuk menyatukan apa yang telah mereka pelajari, dengan membuat generalisasi tentang mengkonstruksi angka. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa tangram telah terbukti sebagai alat manipulatif konkrit yang berguna dalam pembelajaran geometri serta mengembangkan kreativitas yang lebih baik ketika diintegrasikan dengan lima Fase

pembelajaran van Hiele.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tutus Zamania, Abdul Aziz, Wahyu Lestari (Zamania et al., 2022) yang berjudul “Respon Siswa Terhadap Media Tangram Dalam Memahami Konsep Bangun Datar Kelas VII” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media tangram dalam pemahaman konsep luas bangun datar. Dalam penelitian ini diberikan angket kepada 5 siswa pada uji coba terbatas dan 33 siswa pada uji coba lapangan utama agar mengetahui respon siswa terhadap media tangram. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa tidak ada siswa yang memberikan respon negatif, dimana siswa menerima dan sangat antusias dengan baik penggunaan media tangram dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tangram dapat meningkatkan pemahaman konsep luas bangun datar dan meningkatkan aspek kognitif serta afektif seperti motivasi, rasa ingin tahu dan keaktifan siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annisa Laras Khairani, dkk dan Ismah (Khairani & Ismah, 2016) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Diintegrasikan Dengan Kartu Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR diintegrasikan dengan kartu tangram terhadap Dengan Kartu Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa hasil belajar matematika siswa. Penelitian ini berawal dari wawancara dengan guru matematika untuk mengetahui kelas yang kemampuan hasil belajar matematikanya rendah. Dilanjutkan dengan merancang perangkat pembelajaran yang akan diuji cobakan kepada siswa. Contohnya seperti soa-soal tes hasil belajar



matematika. Dengan materi pembelajaran adalah segitiga yang meliputi: mengidentifikasi sifat-sifat segitiga berdasarkan sisi dan sudutnya, menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan serta menggunakannya dalam pemecahan masalah dan melukis segitiga, garis tinggi, garis bagi, garis berat dan garis sumbu. Dalam penelitian ini pembelajaran di kelas kontrol tidak menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR diintegrasikan dengan kartu tangram, sedangkan di kelas eksperimen menerapkan model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR diintegrasikan dengan kartu tangram, dimana setiap pertemuan terdiri dari 2 x 35 menit. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa siswa pada kelas yang menggunakan model pembelajaran Quantum Teaching tipe TANDUR diintegrasikan dengan kartu tangram meningkat dan dapat berpengaruh positif terhadap siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siti Wulandari, Rasiman, Muhammad Saifuddin Zuhri dengan judul “Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Berbantuan Tangram Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Smp” bertujuan untuk mengetahui efektivitas model Problem Based Learning (PBL) dan Discovery Learning berbantuan Tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa SMP. Dalam penelitian ini terdapat ketiga sampel yang diberi perlakuan berbeda. Pada kelas eksperimen I yaitu kelas VII C diberikan perlakuan menggunakan model Problem Based Learning berbantuan tangram, kelas eksperimen II yaitu kelas VII D diberikan perlakuan menggunakan model Discovery Learning berbantuan tangram, dan kelas kontrol yaitu kelas VII G diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran Konvensional. Kemudian pada

akhir pembelajaran ketiga kelas tersebut diberikan tes evaluasi dengan soal yang sama yang berjumlah 8 soal berbentuk uraian. Pada penelitian ini memperoleh hasil bahwa ada perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematika antara siswa dengan model Problem Based Learning berbantuan tangram, model Discovery Learning berbantuan tangram, dan model pembelajaran Konvensional. Dimana kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan tangram lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model Discovery Learning berbantuan tangram lebih baik dari siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional. Serta kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang menggunakan model Problem Based Learning berbantuan tangram dan model Discovery Learning berbantuan tangram mencapai KKM.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil studi literatur dapat kita pahami bahwasanya, Tangram bermanfaat untuk membantu siswa mencapai standar kurikulum. Dengan menggunakan media tangram akan melibatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran khususnya dengan menggunakan metode permainan, siswa terlihat senang, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar matematika, karena mereka dapat belajar sekaligus bermain. Respon siswa terhadap pembelajaran matematika dengan permainan puzzle atau Tangram membuat siswa berantusias serta senang dalam belajar



matematika.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, peneliti juga berharap kepada guru supaya artikel Studi Literatur : Penggunaan Tangram sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP ini dapat memberikan wawasan juga sebagai acuan untuk guru agar dapat menggunakan bahan ajar salah satunya adalah permainan tangram. Artikel yang telah disusun ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi yang dapat membantu pendidik dan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menarik, khususnya pembelajaran yang melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi matematika sehingga dapat lebih mudah dalam mengikuti setiap tahapannya.

Penulis juga berharap supaya artikel ini dapat menjadi salah satu inspirasi bagi penulis lain dalam melanjutkannya dan menjadikan artikel dalam bentuk media pembelajaran matematika.

Daftar Pustaka

- Atini, N. L. (2018). Penggunaan Permainan Puzzle Pada Materi Bangun Datar Di Kelas Vii Smp Negeri 12 Yogyakarta. Noor Laila Atini. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68–78.
- Cahyanita, E., Sunardi, S., Yudianto, E., Aini, N. R., & Wijaya, H. T. (2021). The development of tangram-based geometry test to measure the creative thinking ability of junior high school students in solving two-dimensional figure problems. *Journal of Physics: Conference Series*, 1836(1).
- Fahlevi, M. R. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Untuk Menumbuhkembangkan Number Sense Siswa. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 3(1), 42.
- Khairani, A. L., & Ismah, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tundur Diintegrasikan Dengan Kartu Tangram Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(1), 9.
- Lathifaturrahmah, S. &. (2017). Penggunaan Media Tangram Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Kesebangunan Di Kelas IX Mts Siti Mariam Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 81.
- Prihantini, R., Taufik, A., & Riyadi, M. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Tangram Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 5(2), 85.
- Siew, N. M., & Chong, C. L. (2014). Fostering Students' Creativity through Van Hiele's 5 phase-Based Tangram Activities. *Journal of Education and Learning*, 3(2).
- Wulandari, S., Rasiman, & Zuhri, M. S (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning. *JURNAL BASICEDU Research*, 4(2), 228–238.



Sumarni, Y. (2018). Matematika dalam Ilmu Manajemen. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 1, 11–24.

Soleha, W., Rahaju, & Wulandari, T. C. (2019). Peningkatan Prestasi Belajar dengan Pembelajaran Talking Stick dan Media Tangram. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–88.

Zamania, T., Aziz, A., & Lestari, W. (2022). Respon Siswa Terhadap Media Tangram dalam Memahami Konsep Bangun Datar Kelas VII. *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)*, 6(1), 79–90.