



Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar

Kumfardiah¹, Fitri Hilmiyati², Khaeroni³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasannudin Banten, Indonesia

Email: ¹kumradiah10@gmail.com, ²fitri.hilmiyati@uinbanten.ac.id,

³khaeroni@uinbanten.ac.id

Received: 02-02-2025

Reviewed: 23-02-2025

Accepted: 2-03-2025

Abstract

This study aims to determine the effect of Tangram media on improving students' creative thinking skills in mathematics subjects in grade V. The method used in this study is a quasi-experimental method (Quasi-Experimental Design) more specifically Pretest-Posttest Control Group Design. After the data is collected, the hypothesis testing is carried out using a two-sample independent t-test or Independent Samples t-test. The sample in this study was taken using a purposive sampling technique, with class V A as the experimental class using Tangram media and class V B as the control class not using additional media. The results of this study indicate that Based on the results of SPSS version 20 calculations, the parametric hypothesis test with the Independent Samples t-test obtained a Sig. (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, then as the basis for decision making in the independent sample t-test it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is a significant influence between the use of tangram media on improving students' creative thinking skills.

Keywords: Creative Thinking Skills, Learning Media and Tangram.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran matematika Kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*Quasi-Eksperimental Design*) lebih spesifiknya *Pretest-Posttest Control Group Design*. Setelah data terkumpul Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-t dua sampel independen atau uji *Independent Samples t-test*. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *sampling purposive*, dengan kelas V A sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media Tangram dan kelas V B sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media tambahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 20, uji hipotesis parametrik dengan uji *Independent Samples t-test* diperoleh nilai Sig. (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kata kunci: Keterampilan Berpikir Kreatif, Media Pembelajaran dan Tangram.

Pendahuluan

Tema berpikir kreatif sangat menarik untuk diteliti. Berdasarkan e-resources.perpusnas.go.id, ada lebih dari enam ratus judul penelitian dalam bahasa Indonesia

dan dua ratus ribu dalam bahasa Inggris mengenai topik ini dalam sepuluh tahun terakhir. Keterampilan berpikir kreatif penting untuk abad ke-21, sesuai dengan Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyebutkan pengembangan potensi, termasuk kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan dari pendidikan nasional.¹ Redza menjelaskan bahwa berpikir kreatif melibatkan menemukan hubungan baru, melihat dari sudut pandang berbeda, dan menggabungkan konsep yang sudah dikenal. Keterampilan ini penting bagi siswa untuk menghadapi tantangan zaman.²

Menurut Tan, kemampuan berpikir kreatif ditandai oleh empat aspek: *Fluency* (kelancaran) dalam menghasilkan berbagai ide dengan cepat dan berkualitas; *Flexibility* (keluwesan) dalam melihat ide dari berbagai sudut pandang; *Originality* (keaslian) dalam menciptakan ide atau solusi unik; dan *Elaboration* (kerincian) dalam memperkaya dan mengembangkan ide dengan detail.³ Menurut Titis Arum et al., siswa dikatakan kreatif jika mereka dapat menghasilkan ide baru dan menerapkannya untuk menghadapi tantangan hidup dan memecahkan masalah sehari-hari.⁴ Berdasarkan kedua gagasan tersebut, Jika seorang siswa dapat menunjukkan kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan kemampuan mengembangkan gagasan, maka ia dianggap memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Berbeda dengan yang terjadi di lingkungan sekolah, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang menampilkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Islam An-Nur. Ketika diminta untuk menyebutkan berbagai bentuk bangun datar, siswa hanya mampu menyebutkan beberapa bentuk saja, mereka cenderung pasif, kurang berani mengungkapkan banyak ide, serta sering mengikuti jawaban teman. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Tan, di mana siswa menghadapi masalah dalam keterampilan berpikir kreatif pada beberapa aspek, yaitu: *Fluency*, di mana siswa cenderung pasif dan kurang berani mengajukan banyak pertanyaan atau gagasan; *Flexibility*, di mana siswa sering memberikan jawaban yang serupa dengan teman-temannya dan jarang berpikir dari sudut pandang yang berbeda; *Originality*, di mana jawaban atau gagasan siswa cenderung umum dan tidak unik; serta *Elaboration*, di mana siswa memberikan jawaban atau gagasan yang kurang mendalam dan mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide yang telah dimiliki. Oleh karena itu, kemampuan berpikir kreatif siswa kelas V masih berada pada tingkat yang rendah.

Menurut Evy Alvionita et al, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh kurangnya ketelitian guru dalam memilih metode pengajaran dan membuat pertanyaan

¹ Wahyudi, Dian Nuryani, and Yohana Setiawan, "Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12, no. 1 (2022): 20–30.

² Redza Dwi Putra et al., "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016," *Proceeding Biology Education Conference* 13, no. 1 (2016): 330–334.

³ Rosella Aranda ayu Wibowo and Yopy Wahyu Purnomo, "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas III," *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 12, no. 2 (2023): 1738.

⁴ Titis Arum Widiastuti, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Dwi Yuniasih Saputri, "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar," *Didaktika Dwija Indria* 9, no. 3 (2021): 4–9.

Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar- Kumfardiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni

yang bervariasi.⁵ Nichen et al., menambahkan bahwa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang mendorong kreativitas juga berkontribusi.⁶ Oleh karena itu, diperlukan metode atau media pengajaran yang lebih menarik untuk mendorong kreativitas siswa.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk mengetahui cara meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dengan mengukur variabel-variabel yang diduga memiliki pengaruh langsung atau tidak langsung, Ita et al, menyatakan bahwa media tangram berbasis Articulate Storyline 3 berdampak positif pada peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.⁷ Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Selia Iren Vonica et al., yang menyatakan bahwa media tangram berdampak positif pada keterampilan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01 Bondowoso.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan media tangram.

Tangram merupakan permainan teka-teki edukatif yang dibuat dari bahan sederhana, terdiri atas satu bangun persegi yang dipotong menjadi tujuh bagian, yaitu dua segitiga besar, satu persegi, satu jajargenjang, satu segitiga sedang, serta dua segitiga kecil bersudut siku-siku.⁹ Manfaat media tangram: 1) Meningkatkan minat pada geometri; 2) Membedakan berbagai bentuk; 3) Memahami bentuk dan hubungan geometris secara intuitif; 4) Mengasah kemampuan rotasi spasial; 5) Menggunakan istilah yang tepat untuk memanipulasi bentuk, seperti membalik, memutar, dan menggeser; 6) Mempelajari konsep kongruen, yaitu bentuk yang identik dan sebangun.¹⁰

Adeliasari dan Harry menyatakan bahwa penggunaan media tangram dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas IV SDN Cibodas 1 Cimahi. Demikian pula, Selia Iren Vonica dkk, menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan media tangram berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SDN Dabasah 01.

Namun, baik Adeliasari maupun Selia menggunakan teori berpikir kreatif yang berbeda dalam penelitian mereka. Adeliasari menggunakan teori Guilford, yang menyatakan bahwa keterampilan berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan berbagai solusi yang dapat diukur melalui komponen-komponen tertentu. Sementara itu, Selia mengacu pada teori McGroger, yang menekankan bahwa keterampilan berpikir kreatif berfokus pada

⁵ Evy Alvionita Laurita Shofia, Hobri, and Randi Pratama Murtikusuma, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Berbasis Jumping Task Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent Dan Field Independent," *Kadikma* 9, no. 3 (2019): 171–182.

⁶ Nichen Irma Cintia, Firosalia Kristin, and Indri Anugrahaeni, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa," *Perspektif Ilmu Pendidikan* 32, no. 1 (2018): 69–77.

⁷ Ita Rustiati Ridwan et al., "Pengaruh Penggunaan Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Karangantu," *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 01, no. 1 (2023): 1–23, repository.upi.edu.

⁸ Selia Iren Vonica, Sulthon Masyhud, and Ridho Alfarisi, "Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar," *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2023): 182–196.

⁹ Wirda Rahmani and Nurbaiti Widyasari, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram," *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD* 1, no. 2 (2017): 131–136.

¹⁰ Nasisah Nada Mufti, Oyon Haki Pranata, and Muhammad Rijal Wahid M, "Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri," *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2020): 93–99.

pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang perkembangan kreativitas siswa.¹¹

Dalam penelitian ini, pendekatan teori berpikir kreatif yang digunakan mengacu pada pandangan Tan. Menurut Tan, keterampilan berpikir kreatif adalah proses berpikir yang dapat dirancang, dilatihkan, dan dinilai melalui strategi pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pendekatan teori Tan karena menekankan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan demikian, diperlukan penelitian eksperimen untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media Tangram dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Islam An-Nur, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Tan.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur dan menganalisis data numerik. Penelitian kuantitatif adalah penyelidikan tentang masalah yang menguji teori sosial melalui variabel yang diukur dengan angka, dan dianalisis secara statistik untuk memverifikasi generalisasi teori tersebut.¹² Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (*Quasi-Experimental Design*) lebih spesifiknya *Pretest-Posttest Control Group Design*. Data kuantitatif dikumpulkan melalui tes keterampilan berpikir kreatif dua kelas dipilih, satu sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Tangram, dan satu sebagai kelompok kontrol yang tidak menggunakan media Tangram. Kedua kelompok diberi *pretest* dan *posttest*. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, dengan kelompok eksperimen diberikan stimulasi, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan stimulasi.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan penggunaan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa materi keliling bangun datar pada kelas V dengan yang tidak menggunakan media tangram, serta menentukan pengaruh penggunaan media tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian media pembelajaran matematika diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dengan menggunakan media tangram, data keterampilan berpikir kreatif siswa diperoleh melalui penyebaran soal test.

Keterampilan Berpikir Kreatif Sebelum Penggunaan Media Tangram Siswa Kelas V SD Islam An-Nur

Berdasarkan hasil penelitian, keterampilan berpikir kreatif siswa sebelum penggunaan media Tangram masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil observasi dan wawancara dalam penelitian pendahuluan dengan salah satu guru kelas V di SD Islam An-Nur. Hasil wawancara menunjukkan bahwa hanya sedikit siswa yang menampilkan kemampuan berpikir kreatif, terutama dalam pembelajaran matematika. Masalah dalam keterampilan berpikir kreatif siswa terlihat pada beberapa aspek utama. *Fluency* (kelancaran), di mana siswa

¹¹ Delsa Ad Putri, "Hubungan Berpikir Kreatif Dengan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi Dari Barang Bekas Dalam Pembelajaran Konsep Sel Dengan PJBL" (2019), <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/48698>.

¹² M Makhrus Ali et al., "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian," *Education Journal 2*, no. 2 (2022).

Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar- Kumfardiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni

cenderung pasif dan kurang berani mengajukan banyak pertanyaan atau gagasan. *Flexibility* (keluwesan), di mana mereka sering memberikan jawaban yang serupa dengan teman-temannya dan jarang berpikir dari sudut pandang yang berbeda. *Originality* (orisinalitas), di mana gagasan yang mereka hasilkan cenderung umum dan tidak unik. *Elaboration* (elaborasi), di mana mereka mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide yang telah dimiliki serta memberikan jawaban yang kurang mendalam.

Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menghasilkan berbagai ide untuk menyelesaikan permasalahan geometri. Dari empat indikator keterampilan berpikir kreatif (kelancaran, keluwesan, orisinalitas, dan elaborasi) siswa cenderung hanya menggunakan pola penyelesaian yang sudah diajarkan sebelumnya tanpa mencoba alternatif lain. Selain itu, kemampuan mereka dalam mengembangkan ide dan memberikan penjelasan terperinci terhadap jawaban masih terbatas.

Menurut Evy Alvionita et al, rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa disebabkan oleh kurangnya ketelitian guru dalam memilih metode pengajaran dan membuat pertanyaan yang bervariasi.¹³ Nichen et al., menambahkan bahwa penyebab rendahnya kemampuan berpikir kreatif siswa adalah kurangnya penerapan model pembelajaran yang mendorong kreativitas juga berkontribusi.¹⁴ Oleh karena itu, diperlukan metode atau media pengajaran yang lebih menarik untuk mendorong kreativitas siswa. Salah satu solusi yang diuji dalam penelitian ini adalah penggunaan media Tangram untuk mengetahui pengaruhnya terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Keterampilan Berpikir Kreatif Sesudah Penggunaan Media Tangram Siswa Kelas V SD Islam An-Nur

Setelah penggunaan media Tangram dalam pembelajaran geometri, terjadi peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berpikir kreatif siswa. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil *posttest* yang menunjukkan perbedaan nilai antara eksperimen dan kontrol. Rata-rata nilai eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kontrol, yang mengindikasikan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam berpikir kreatif setelah pembelajaran menggunakan Tangram.

Dalam konteks pembelajaran geometri, khususnya materi keliling bangun datar, penggunaan media tangram terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik. Keterampilan berpikir kreatif ini dapat diidentifikasi melalui empat indikator utama, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), dan *elaboration* (perincian).

Pada indikator *fluency*, peserta didik menunjukkan kemampuan untuk menghasilkan beragam bentuk bangun datar dari potongan tangram, seperti segitiga, persegi, atau jajargenjang. Semakin banyak bentuk yang dapat mereka ciptakan, semakin tinggi tingkat kelancaran berpikir kreatif yang ditunjukkan. Selanjutnya, pada indikator *flexibility*, peserta didik mampu mengubah pendekatan dalam membentuk bangun datar dengan cara yang beragam. Mereka dapat menggunakan potongan tangram secara fleksibel untuk menciptakan bentuk bangun yang memiliki karakteristik geometri yang berbeda, menandakan adanya keluwesan dalam berpikir dan berkreasi. Indikator *originality* tampak ketika peserta didik mampu mengemukakan ide-ide unik atau solusi yang tidak lazim, yang tidak terpikirkan oleh rekan-rekan lainnya. Misalnya, mereka dapat merancang bentuk bangun yang tidak umum dengan komposisi potongan tangram yang orisinal. Terakhir, pada indikator *elaboration*, peserta didik mampu menguraikan secara rinci proses pembentukan bangun datar yang telah

¹³ Shofia, Hobri, and Murtikusuma, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Berbasis Jumping Task Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent Dan Field Independent."

¹⁴ Cintia, Kristin, and Anugrahaeni, "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa."

mereka buat. Mereka juga dapat menjelaskan langkah-langkah perhitungan keliling dari bentuk yang dibentuk, termasuk menamai sisi-sisi atau membandingkan panjang masing-masing sisi secara sistematis.

Dengan demikian, aktivitas pembelajaran berbasis tangram tidak hanya mendorong pemahaman konsep keliling bangun datar, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik secara menyeluruh.

Selain data kuantitatif dari *pretest* dan *posttest*, wawancara selama pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan tugas. Mereka lebih percaya diri dalam mengemukakan ide-ide baru dan menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih fleksibel serta kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Tangram berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa secara signifikan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Adeliarsari dan Harry, menunjukkan bahwa pemanfaatan media Tangram berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika.¹⁵ Penemuan ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Selia Iren Vonica et al., yang menyatakan bahwa penggunaan model pemecahan masalah kreatif yang didukung oleh media tangram berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV dalam pembelajaran geometri bidang di SDN Dabasah 01 Bondowoso.¹⁶ Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat ditingkatkan dengan media tangram.

Pengaruh Penggunaan Media Tangram Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Siswa Kelas V SD Islam An-Nur

Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan media tangram terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa. Perbandingan antara hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator keterampilan berpikir kreatif. Uji statistik juga menunjukkan bahwa perbedaan skor sebelum dan sesudah penggunaan media Tangram bersifat signifikan, yang mengindikasikan bahwa media Tangram efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Tes akhir (*posttest*) yang dilakukan setelah pemberian perlakuan dengan kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media Tagram, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media. Setelah itu, dilakukan tes akhir (*posttest*).

Tabel 1. Rata-rata Nilai *Posttest*

Group Statistics					
	kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil <i>posttest</i>	kelas eksperimen	25	76.32	9.982	1.996
	kelas kontrol	25	65.80	7.953	1.591

Berdasarkan hasil analisis data, nilai rata-rata kelas eksperimen (V A) adalah 76.32, sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol (V B) adalah 65.80. Hasil penelitian menunjukkan

¹⁵ Adeliarsari Wardani, Kusuma and Harry Putra, Dwi, "Penggunaan Media Tangram Pada Materi Geometri Bidang Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD," *ndiktika: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2024): 245–254.

¹⁶ Vonica, Masyhud, and Alfarisi, "Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar."

Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar- Kumfardiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni

bahwa skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis *Posttest*

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil posttest	Equal variances assumed	3.124	.083	4.121	48	.000	10.520	2.553	5.388	15.652
	Equal variances not assumed			4.121	45.718	.000	10.520	2.553	5.381	15.659

Analisis data akhir menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, berdasarkan hasil *uji-t sampel independen*, dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif antara siswa yang menggunakan media Tangram dan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Secara statistik, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Tangram memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Ita Rustiati Ridwan et al. Menyatakan bahwa penggunaan media tangram berbasis program *Articulate Storyline 3* terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi bangun datar.¹⁷

Selain itu, hasil wawancara dengan siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media Tangram lebih menarik dan memotivasi siswa untuk berpikir secara lebih fleksibel. Siswa menjadi lebih aktif dalam mencari berbagai alternatif penyelesaian dan lebih percaya diri dalam mengemukakan ide-ide mereka.

¹⁷ Ridwan et al., "Pengaruh Penggunaan Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Karangantu."



Gambar 1. Aktivitas Pembelajaran Kelas Eksperimen.

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian ini, Tan menyatakan bahwa kemampuan berpikir kreatif ditandai oleh empat aspek, yaitu *fluency* (kelancaran) dalam menghasilkan berbagai ide dengan cepat dan berkualitas; *flexibility* (keluwesan) dalam melihat ide dari berbagai sudut pandang; *originality* (keaslian) dalam menciptakan ide atau solusi yang unik; serta *elaboration* (kerincian) dalam memperkaya dan mengembangkan ide secara mendetail. Sejalan dengan penelitian ini, keterampilan berpikir kreatif sebagaimana dikemukakan oleh Tan terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, keterbatasan waktu penelitian menyebabkan ketidakmampuan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan media Tangram terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa. Kedua, cakupan penelitian yang terbatas pada satu sekolah, yaitu SD Islam An-Nur, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan untuk sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan penelitian dengan jangka waktu yang lebih panjang guna mengamati perkembangan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam durasi yang lebih lama. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak sekolah dengan berbagai latar belakang agar hasil yang diperoleh lebih luas dan dapat digeneralisasikan.

Dengan adanya penelitian lanjutan, diharapkan manfaat penggunaan media Tangram dalam pembelajaran dapat semakin dipahami dan dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Kesimpulan

Penggunaan media tangram memiliki pengaruh terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas V di SD Islam An-Nur. Hal ini dibuktikan melalui uji *independent sample t-test*, yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t-test* hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media tangram terhadap peningkatan keterampilan berpikir kreatif siswa.

Pengaruh Penggunaan Media Tangram terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar- Kumfardiah, Fitri Hilmiyati, Khaeroni

Daftar Pustaka

- Ali, M Makhrus, Tri Hariyati, Meli Yudestia Pratiwi, and Siti Afifah. "Metodologi Penelitian Kuantitatif Dan Penerapan Nya Dalam Penelitian." *Education Journal 2*, no. 2 (2022).
- Cintia, Nichen Irma, Firosalia Kristin, and Indri Anugrahaeni. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa." *Perspektif Ilmu Pendidikan 32*, no. 1 (2018): 69–77.
- Mufti, Nasisah Nada, Oyon Haki Pranata, and Muhammad Rijal Wahid M. "Studi Literatur: Tangram Sebagai Media Pembelajaran Geometri." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar 5*, no. 2 (2020): 93–99.
- Putra, Redza Dwi, Yudi Rinanto, Sri Dwiastuti, and Irwan Irfa. "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Siswa Kelas XI MIA 1 SMA Negeri Colomadu Karanganyar Tahun Pelajaran 2015/2016." *Proceeding Biology Education Conference 13*, no. 1 (2016): 330–334.
- Putri, Delsa Ad. "Hubungan Berpikir Kreatif Dengan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Biologi Dari Barang Bekas Dalam Pembelajaran Konsep Sel Dengan PJBL" (2019). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/48698>.
- Rahmani, Wirda, and Nurbaiti Widyasari. "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Media Tangram." *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD 1*, no. 2 (2017): 131–136.
- Ridwan, Ita Rustiati, Vianka Putri Rizaldi, Susilawati, and Muhammad Hanif. "Pengaruh Penggunaan Media Tangram Berbasis Articulate Storyline 3 Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Materi Bangun Datar Kelas Iv Sdn Karangantu." *PYTHAGORAS: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 01*, no. 1 (2023): 1–23. repository.upi.edu.
- Shofia, Evy Alvionita Laurita, Hobri, and Randi Pratama Murtikusuma. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Aritmetika Sosial Berbasis Jumping Task Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Dependent Dan Field Independent." *Kadikma 9*, no. 3 (2019): 171–182.
- Vonica, Selia Iren, Sulthon Masyhud, and Ridho Alfarisi. "Pengaruh Model Creative Problem Solving Berbantuan Media Tangram Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar." *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar 7*, no. 2 (2023): 182–196.
- Wahyudi, Dian Nuryani, and Yohana Setiawan. "Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 12*, no. 1 (2022): 20–30.
- Wardani, Kusuma, Adeliyari, and Harry Putra, Dwi. "Penggunaan Media Tangram Pada Materi Geometri Bidang Datar Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa SD." *ndiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika 6*, no. 2 (2024): 245–254.
- Wibowo, Rosella Aranda ayu, and Yoppy Wahyu Purnomo. "Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Matematis Menggunakan Creative Problem Solving Pada Siswa Kelas III." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika 12*, no. 2 (2023): 1738.

Widiastuti, Titis Arum, Idam Ragil Widiyanto Atmojo, and Dwi Yuniasih Saputri. "Profil Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Di Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 9, no. 3 (2021): 4–9.