

Pengembangan Media Pembelajaran "Tape" (Taklik Pecahan) Berbasis Permainan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN Tegowangi

Development of Game-Based "Tape" (Taklik Fractions) Learning Media on Fractions Material for Class IV Students at SDN Tegowangi

Fadiya Meliza¹, Sutrisno Sahari², Ita Kurnia³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

fadiyameliza3@gmail.com¹, Sutrisno@unpkediri.ac.id², itakurnia@unpkediri.ac.id³

Abstrak

Pembelajaran materi pecahan di kelas IV SDN Tegowangi masih menghadapi berbagai kendala karena konsep pecahan bersifat abstrak, sedangkan media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) berbasis permainan pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN Tegowangi yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek penelitian sebanyak 31 subjek, yang terdiri dari 30 siswa dan 1 guru kelas IV. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 98% berdasarkan respon guru, 93% pada respon siswa uji coba skala terbatas, dan 100% pada respon siswa uji coba skala luas yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan nilai rata-rata posttest sebesar 86,6 dengan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) 88% pada uji coba skala terbatas serta nilai rata-rata posttest sebesar 85 dengan KBK 91% pada uji coba skala luas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Dengan demikian, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran materi pecahan di kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Tape (Taklik Pecahan), Permainan Edukatif

Abstract

Instruction on fractions in the fourth grade at SDN Tegowangi faces various challenges because the concept is abstract, while the teaching aids used by teachers are limited, making it difficult for students to grasp the material. This study aims to develop a game-based learning medium called "Tape" (Taklik Pecahan) for teaching fractions to fourth-grade students at SDN Tegowangi, ensuring it meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of 31 individuals: 30 students and one fourth-grade teacher. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The results indicate that the "Tape" learning medium achieved validation scores of 98% from subject matter experts and 84% from media experts, placing it in the "highly valid" category. Practicality tests yielded scores of 98% based on teacher feedback, 93% from student responses in the limited-scale trial, and 100% from student responses in the large-scale trial, all falling into the "highly practical" category. Effectiveness tests showed an average post-test score of 86.6 with a Classical Learning Mastery (KBK) rate of 88% in the limited-scale trial, and an average post-test score of 85 with a KBK of 91% in the large-scale trial. These results demonstrate that the average post-test scores exceeded the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP) threshold of 75. Consequently, the "Tape" learning



56medium is deemed valid, practical, and effective, making it suitable for use in teaching fractions to fourth-grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Tape (Fraction Taklik), Educational Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang disusun untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya, sehingga mampu membentuk individu yang berkarakter, berpengetahuan luas, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa kini maupun masa depan. Menurut Sari et al. (2025:3), pendidikan merupakan proses yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi manusia agar mampu menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan. Dalam konteks pembelajaran, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis peserta didik melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna di sekolah.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan secara sadar dan terencana antara guru, peserta didik, serta sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam proses tersebut, guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang bertanggung jawab dalam menyampaikan materi serta memberikan bimbingan kepada siswa agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Zulfatunnisa & Maknun, 2022:203). Melalui kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga didorong untuk aktif memahami materi, mengembangkan keterampilan, serta membangun sikap yang baik selama proses belajar berlangsung.

Salah satu bentuk implementasi kegiatan pembelajaran di sekolah dasar dapat dilihat pada mata pelajaran matematika. Menurut Warayang et al. (2023:5337) "Matematika adalah ilmu dasar yang berkembang sangat pesat baik materi maupun kegunaannya". Dalam kehidupan sehari-hari, hampir seluruh aktivitas manusia tidak terlepas dari penerapan konsep matematika dalam menyelesaikan berbagai permasalahan, sehingga penting untuk menanamkan pemahaman yang benar terhadap konsep matematika melalui proses pembelajaran (Pagi et al., 2018). Salah satu materi matematika yang diajarkan di kelas IV sekolah dasar adalah materi pecahan. Pecahan merupakan bilangan yang menyatakan bagian dari keseluruhan atau bagian dari sekelompok benda. Secara matematis, pecahan dituliskan dalam bentuk a/b , di mana a disebut pembilang dan b disebut penyebut.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi serta penyebaran angket kepada siswa kelas IV SDN Tegowangi, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran materi pecahan. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih belum optimal karena guru lebih banyak menggunakan media sederhana dan belum memberikan contoh konkret yang mampu membantu siswa memahami konsep pecahan. Selain itu, interaksi pembelajaran masih didominasi oleh guru sehingga keaktifan siswa tergolong rendah. Banyak siswa kurang fokus, kurang berpartisipasi dalam tanya jawab, serta mengalami kesulitan dalam membedakan dan mengurutkan pecahan. Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa perbedaan kemampuan siswa dalam menerima materi, rendahnya konsentrasi belajar, serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif diperlukan agar siswa lebih antusias dan mudah memahami materi.

Hasil dokumentasi berupa analisis nilai siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa pada materi pecahan masih rendah. Dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP (75), sedangkan 20 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar pada materi pecahan. Selanjutnya, hasil penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan serta lebih menyukai penggunaan media pembelajaran yang konkret, menarik, dan disertai kegiatan bermain. Selain itu, hampir seluruh siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan yang bersifat abstrak sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan memanfaatkan media konkret dan interaktif dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Ibrahim dan Syaodih (dalam Sumarnaya, 2018), media benda konkret merupakan benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan secara langsung kepada siswa, terutama dalam membantu memahami berbagai materi serta mengembangkan keterampilan tertentu. Salah satu media konkret yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah Tangram. Menurut Rahmani dan Widyasari (2018:19), tangram merupakan permainan edukatif berbentuk puzzle persegi yang terdiri atas tujuh keping bangun datar, yaitu lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang, yang dapat disusun menjadi berbagai bentuk. Karakteristik tersebut menjadikan Tangram mampu

membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep matematika secara lebih konkret melalui kegiatan bermain. Beberapa studi, seperti penelitian oleh Cindy dan Sartika (2024), Meliawati (2025), Wiranti (2021), telah membuktikan bahwa media Tangram mampu meningkatkan antusiasme, kerja sama, dan partisipasi aktif siswa serta membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui kegiatan yang interaktif dan menarik.

Meskipun telah ada beberapa penelitian yang mengembangkan media tangram dalam pembelajaran matematika, belum ditemukan penelitian yang secara khusus memodifikasi konsep tangram menjadi Taklik Pecahan dengan jumlah keping yang disesuaikan untuk pembelajaran materi pecahan pada siswa kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan sebagai upaya menghadirkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik materi pecahan dan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti mengembangkan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) berbasis permainan pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN Tegowangi. Media ini dikembangkan berdasarkan konsep dasar tangram yang dimodifikasi dari tujuh keping menjadi enam belas keping sehingga mampu merepresentasikan konsep pecahan, khususnya pecahan $\frac{1}{16}$. Selain itu, media ini dilengkapi papan interaktif, keping bermagnet yang dapat dibongkar pasang, serta desain dua papan yang praktis sehingga mendukung pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) Berbasis Permainan pada Materi Pecahan untuk Siswa Kelas IV SDN Tegowangi”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Penelitian dilaksanakan di SDN Tegowangi. Subjek penelitian terdiri atas 31 subjek, yaitu 30 siswa kelas IV dan 1 guru kelas IV SDN Tegowangi.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (*Analysis*), pada tahap ini peneliti mengidentifikasi permasalahan pembelajaran melalui analisis kinerja (hasil observasi, wawancara, dokumentasi nilai hasil belajar siswa) dan analisis kebutuhan (hasil penyebaran angket kepada siswa; (2) tahap perancangan (*Design*), pada tahap ini peneliti menyusun rancangan awal media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) yang meliputi penentuan konsep media, desain, ukuran, spesifikasi

produk, serta alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembuatan media; (3) tahap pengembangan (*Development*), pada tahap ini rancangan media direalisasikan menjadi produk, kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan produk agar layak digunakan; (4) tahap implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan uji coba skala terbatas kepada 8 siswa dan uji coba skala luas kepada 22 siswa kelas IV SDN Tegowangi untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan; serta (5) tahap evaluasi (*Evaluation*), pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap seluruh proses pengembangan sebagai dasar penyempurnaan produk sehingga media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) yang dihasilkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, angket respon guru, angket respon siswa pada uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) berbasis permainan pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN Tegowangi. Berikut merupakan tampilan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan).



Gambar 1. Media Pembelajaran Tape (Taklik Pecahan)

Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Setelah dinyatakan valid, produk diujicobakan kepada siswa kelas IV SDN Tegowangi melalui uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas untuk mengetahui tingkat kepraktisan berdasarkan angket respon guru dan siswa, sedangkan keefektifan media ditentukan berdasarkan nilai rata-rata posttest yang telah melebihi KKTP yang ditentukan sebesar 75 serta persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK).

1. Kevalidan Media Pembelajaran Tape (Taklik Pecahan)

Validasi produk dilakukan menggunakan instrumen angket untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Widi Wulansari, M.Pd., sedangkan ahli media adalah Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd. Penilaian dari kedua validator digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) memperoleh persentase sebesar 98% pada validasi ahli materi dan 84% pada validasi ahli media. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kevalidan yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran materi pecahan. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Meliawati (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tangram memperoleh persentase validasi sebesar 92% dari ahli materi dan 90% dari ahli media sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis konsep tangram maupun hasil modifikasinya, seperti Tape (Taklik Pecahan), memiliki kelayakan yang tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran Tape (Taklik Pecahan)

Kepraktisan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) diperoleh melalui penilaian guru dan respon siswa setelah media digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respon guru, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) memperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi pecahan, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, hasil angket respon siswa pada uji coba skala terbatas yang melibatkan 8 siswa memperoleh persentase sebesar 93%, sedangkan pada uji coba skala luas yang melibatkan 22 siswa memperoleh persentase sebesar 100%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan persentase yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) memiliki tingkat kepraktisan yang sangat baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran materi pecahan di kelas IV sekolah dasar. Kepraktisan media ini didukung oleh desain media yang mudah digunakan, dilengkapi papan interaktif, keping bermagnet, serta aktivitas permainan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Partisya et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tangram memperoleh

persentase kepraktisan sebesar 96% berdasarkan respon guru dan 98% berdasarkan respon siswa sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis konsep tangram maupun hasil modifikasinya, seperti Tape (Taklik Pecahan), dapat memberikan kemudahan bagi guru dan siswa serta mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih efektif dan menyenangkan

3. Keefektifan Media Pembelajaran Tape (Taklik Pecahan)

Keefektifan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) diukur melalui tes pretest dan posttest yang diberikan kepada siswa pada tahap uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Uji coba skala terbatas melibatkan 8 siswa kelas IV SDN Tegowangi, sedangkan uji coba skala luas melibatkan 22 siswa kelas IV SDN Tegowangi. Analisis keefektifan dilakukan berdasarkan hasil pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan). Selain itu, keefektifan media juga ditentukan berdasarkan nilai rata-rata posttest yang telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 serta persentase Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK). Media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) dinyatakan efektif apabila nilai rata-rata posttest siswa melebihi KKTP yang telah ditetapkan. Hasil analisis keefektifan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Keefektifan Uji Terbatas dan Luas

No	Tahap Uji Coba	Rata-Rata		KBK	
		Pre test	Post test	Pre test	Post test
1.	Uji Coba Terbatas	69,4	86,6	25%	88%
2.	Uji Coba Luas	66,6	85	41%	91%

Berdasarkan hasil uji keefektifan, pada uji coba skala terbatas diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 69,4 dengan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 25%, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 86,6 dengan KBK sebesar 88%. Pada uji coba skala luas diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 66,6 dengan KBK sebesar 41%, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 85 dengan KBK sebesar 91%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest pada kedua tahap uji coba telah melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Selain itu, persentase KBK setelah pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dengan demikian, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran materi pecahan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wiranti (2021) yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 50,5, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis tangram efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) yang dikembangkan berdasarkan konsep dasar tangram dengan modifikasi menjadi 16 keping juga terbukti efektif membantu siswa memahami konsep pecahan, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata posttest dan persentase ketuntasan belajar klasikal yang telah melampaui KKTP.

PENUTUP

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) berbasis permainan pada materi pecahan untuk siswa kelas IV SDN Tegowangi yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media ditunjukkan oleh hasil angket respon guru sebesar 98% serta respon siswa sebesar 93% pada uji coba skala terbatas dan 100% pada uji coba skala luas yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest pada uji coba skala terbatas sebesar 86,6 dengan KBK 88% dan pada uji coba skala luas nilai rata-rata posttest sebesar 85 dengan KBK 91%, yang telah melebihi KKTP sebesar 75. Dengan demikian, media pembelajaran Tape (Taklik Pecahan) layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pecahan di kelas IV sekolah dasar.

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu media pembelajaran Tape dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media ini pada materi lain serta menyempurnakan desain dan komponen media agar lebih menarik, praktis, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Cindi, V., & Santika, R. R. (2024). Pengembangan Media Tangram Materi Komposisi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Vista. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 7(1), 1–30.
<https://doi.org/10.24014/ejpe.v7i1.25598>
- Meliawati, L. (2025). *Pengembangan Media Tangram dengan Pendekatan STEM pada Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas II MI Al-Fattah Kota Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].

- <http://etheses.uin-malang.ac.id/78376>
- Pagi, R., Soraya, F., & Cahyana, U. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pokok Bahasan Pecahan pada Siswa Kelas IV SDN. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 4(2), 87–94.
<https://doi.org/10.26555/jpsd>
- Partisya, N. M., Siregar, N., & Siregar, L. N. K. (2024). Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin. *Journal Innovation in Education*, 2(4), 210–222. <https://doi.org/10.59841/inoved.v2i4.1913>
- Rahmani, W., & Widyasari, N. (2018). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Media Tangram. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 17.
<https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.17-23>
- Sari, N., Yusuf, M., Septiani, S., Hadikusumo, R. A., Hidayati, W., Wardoyo, T. H., Mauliza, E., Putri, A. M., Narayanti, P. S., Suwarno, Afifah, E. A., Fikri, M. A. Al, Aprinalistria, Ersani, E., Yunus, Saputra, M. D., Baihaqi, S. B. F., & Talindong, A. (2025). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Banten: PT Sada Kurnia Pustaka.
- Sumarnaya, I. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 7(1), 76–81.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.1407745>
- Warayang, W. J., Ardi, B., & Huda, C. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Tangram terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas IV SDN Pandeanlamper 04 Materi Bangun Datar Segi Banyak Beraturan dan Tidak Beraturan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Suban*, 09(2), 5335–5342.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1139>
- Wiranti, P. A. (2021). *Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Berbasis Hots untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Srengat 2 Blitar* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim].
<http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/26258>
- Zulfatunnisa, S., & Maknun, L. (2022). Pentingnya Peran Guru dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 7(2), 199–213.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v7i2.16603>