

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KERTAS LIPAT (*ORIGAMI*)

Lusiana Simamora<sup>1</sup>, Herna Jusnita Simamora<sup>2</sup>

<sup>1</sup>STKIP Riama Medan, Indonesia, <sup>2</sup>Universitas Efarina, Indonesia.

Email: lusianasimamora10@gmail.com<sup>1</sup>, hernajusnita@gmail.com<sup>2</sup>

### ABSTRACT

*This type of research is classroom action research on the subject of triangles. The purpose of this research is to improve and/or improve learning practices in schools. The data collection tools used in this study were observation sheets and tests. Based on the results of the first cycle of learning, the results of the implementation of teacher activity learning are 60% with sufficient categories and the results of student observation sheets are 63.6 in the sufficient category, meaning that learning has not reached the criteria for good learning implementation. Student learning outcomes in the first cycle with an average of 69.2 with individual student learning completeness is 13 people, while the second learning outcomes with improvements in the implementation of learning on teacher activities obtained 79.7% with good category and the results of the implementation of learning on student activities obtained 80 with good category, individual learning completeness is 23 students, while classical completeness is with an average value of 80.6.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Origami Media, Triangles*

### ABSTRAK

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas pada pokok bahasan segitiga. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan dan/atau memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah. Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan tes. Berdasarkan hasil pembelajaran Siklus I diperoleh hasil pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru 60% dengan kategori cukup dan hasil lembar observasi siswa sebesar 63,6 pada kategori cukup artinya pembelajaran belum mencapai kriteria pelaksanaan pembelajaran yang baik. Hasil belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 69,2 dengan ketuntasan belajar siswa secara individu adalah 13 orang, sedangkan hasil belajar II dengan perbaikan pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas guru diperoleh 79,7% dengan kategori baik dan hasil pelaksanaan pembelajaran pada aktivitas siswa diperoleh 80 dengan kategori baik, ketuntasan belajar secara individu yaitu 23 siswa, sedangkan ketuntasan secara klasikal adalah dengan nilai rata-rata sebesar 80,6.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Origami, Segitiga

### PENDAHULUAN

Salah satu upaya meningkatkan kualitas SDM yakni melalui pendidikan. Bangsa Indonesia diharapkan mampu meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Nushrotuddiniyah (2018:1) menyatakan “Pendidikan merupakan suatu wahana yang baik dalam pembinaan sumber daya manusia (SDM) karena suatu fenomena dalam hidup manusia yang secara fundamental mempunyai sifat membangun dalam kehidupan.” Pendidikan juga diharapkan dapat mencerdaskan manusia sehingga menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki potensi. Upaya mencerdaskan bangsa Indonesia, juga telah jelas dituangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1.

Undang-undang tersebut menyebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Mengembangkan kemampuan, membentuk

watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pendidik yaitu guru.

Guru di dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif atau pembelajaran yang tidak didominasi oleh guru. Didominasi maksudnya siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh guru, ini menjadikan kondisi yang tidak proporsional antara guru sangat aktif tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif dan tidak kreatif serta pembelajaran pun menjadi tidak kondusif. Pembelajaran yang kondusif akan terjadi apabila interaksi belajar mengajar yang tidak didominasi oleh guru, guru seharusnya dapat menjadi pembimbing dan pemberi motivasi pada siswa dalam pembelajaran. Sardiman (2016:4) “Yang terpenting dalam interaksi pembelajaran adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui kegiatan belajar.” Menciptakan kondisi yang kondusif, memberikan motivasi dan bimbingan yang dilakukan oleh guru dapat diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak. H.W. Fowler (dalam Rostina Sundayana, 2016:3) menyatakan bahwa “Matematika yaitu *“mathematics is the abstrak science of space and number.”* Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membuat siswa sulit memahaminya dikarenakan taraf berpikir siswa yang konkret. Pendapat ini juga didukung oleh Rostina Sundayana (2016:25) juga mengemukakan bahwa “Konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar (SD) berfikir dari hal-hal konkret menuju hal-hal yang abstrak.” Keabstrakan matematika ini terdapat pada pengaplikasian konsep rumus dalam pemecahan suatu masalah termasuk permasalahan sehari-hari. Pendapat ini juga didukung oleh Marti (dalam Rostina Sundayana, 2016:2) mengemukakan bahwa “Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari.” Pengaplikasian rumus juga terdapat pada pokok bahasan Segitiga. Ketidaksiapan antara konsep pembelajaran dengan kemampuan berpikir siswa merupakan salah satu masalah yang harus segera di atasi. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengerti mengenai materi pembelajaran.

Dari observasi yang dilakukan di SD Swasta Bharlind School maka ditemukan keadaan: (1) Siswa belajar bersifat pasif, hal ini dapat dilihat dari siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya saat proses pembelajaran; (2) Guru kurang menggunakan media bervariasi, hal ini dapat dilihat ketika guru hanya menjelaskan pembelajaran menggunakan buku paket; (3) Motivasi belajar siswa yang kurang maksimal, hal ini terlihat ketika guru sudah mulai mengajar tetapi masih banyak siswa yang belum mengeluarkan buku serta alat tulisnya; (4) Minat belajar siswa yang kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari adanya sebagian siswa yang masih bermain-main atau mengganggu teman saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukan upaya untuk mengatasinya. Salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan

minat dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan media dalam proses belajar juga dijelaskan oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad 2013:3) yang mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Pendapat tersebut disambung oleh Azhar Arsyad (2013:3) “Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis* atau *electronic* untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.” Pendapat tersebut menekankan media adalah alat yang digunakan untuk menyusun kembali informasi visual dan verbal yang memudahkan siswa menerima pesan baru. Media pembelajaran yang menjadi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hal inilah yang melatarbelakangi peneliti berinisiatif untuk menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*). *Origami* diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang sudah diuraikan sebelumnya salah satunya kurangnya pemahaman siswa pada pokok bahasan Segitiga.

Media *Origami* merupakan salah satu seni melipat kertas. Pendapat ini juga didukung oleh Han (2008:5) yang menyatakan “*Origami* adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, yaitu “*ori*” yang berarti “melipat”, “*kami*” yang berarti “kertas”.” Media pembelajaran *Origami* diharapkan mampu menyampaikan materi serta menjelaskan konsep keliling dan luas Segitiga sehingga pembelajaran lebih menarik untuk siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran itu tidak harus yang berasal dari bahan mahal. Terutama, media tersebut sesuai dengan kemampuan guru, sekolah dan karakteristik siswa.

Media *Origami* juga pernah digunakan oleh Fajar Setiawan (2017:78) dalam penelitiannya yang menyatakan “Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan secara berkesinambungan setelah menggunakan media Kertas *Origami*, yakni dari 79% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II.” Kesimpulan Fajar Setiawan (2017:78) menyatakan bahwa “Media Kertas *Origami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.”

Berdasarkan seluruh uraian di atas, menurut peneliti bahwa media *Origami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Origami* pada Pokok Bahasan Segitiga Siswa Kelas IV SD Swasta Bharlind School.”

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media kertas lipat (*origami*) pada pokok bahasan segitiga. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD Swasta Bharlind School pada semester genap 2020/2021. Adapun alasan dijadikan tempat penelitian, yakni (1) di sekolah ini belum pernah dilakukan penelitian media kertas lipat, (2) guru dan sekolah terbuka pada pemberian informasi baru. Adapun subjek penelitian berjumlah 25 orang yang terdiri 13 perempuan dan 12 laki-laki. Objek penelitian adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan segitiga dengan menggunakan media kertas lipat T.P. 2020/2021. Desain penelitian ini memiliki beberapa tahapan pelaksanaan di kelas.

## Prosedur Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021. Prosedur penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui tahapan yang diungkapkan Suharsimi Arikunto (2014:131) yaitu: “(1) Perencanaan; (2) Tindakan, (3) Pengamatan; dan (4) Refleksi.”

## Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan observasi dan tes. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran. Bentuk tes yang digunakan adalah tes dengan menggunakan 4 soal *essay*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 dengan menggunakan dua siklus sebagai berikut

### Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Tahap dalam penelitian ini dilakukan dengan 4 tahap, seperti tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tahap perencanaan pada penelitian ini seperti merencanakan persiapan pembelajaran dengan menggunakan media *Origami*. Persiapan diawali dengan mempersiapkan alat ukur yang akan digunakan dalam penelitian pada pokok bahasan Segitiga berupa lembar observasi terdiri dari lembar observasi guru dan lembar observasi siswa, RPP, bahan ajar dan lembar tes yang telah diperbanyak sesuai kebutuhan serta mempersiapkan media *Origami* yang berbentuk Segitiga yang digunakan pada pembelajaran.

Adapun tahap pelaksanaan yang dilakukan di SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 yaitu mengadakan apersepsi, membentuk kelompok belajar, menyampaikan topik dan tujuan pembelajaran, menyampaikan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana dan mudah dimengerti, melaksanakan pembelajaran secara sistematis, menyampaikan materi dengan baik, menggunakan media origami untuk menjelaskan konsep keliling dan luas bangun datar segitiga, menjelaskan soal mengenai keliling dan luas segitiga, memotivasi siswa untuk aktif dalam bertanya, membuat rangkuman serta mengadakan evaluasi. Dari hasil aktivitas siswa sudah terlihat jelas terdapat beberapa kekurangan pada aspek kesiapan menerima pelajaran dari guru, menyimak materi yang diberikan oleh guru, memperhatikan contoh yang telah diberikan oleh guru, keingin bertanya kepada guru serta mencatat rangkuman. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 12 siswa atau 48% yang belum mencapai KKM dan 13 siswa yang sudah mencapai KKM. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh adalah 69,2 dan tentunya belum mencapai ketuntasan klasikal maka perlu ada perbaikan pada siklus selanjutnya.

### Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian Siklus II dilakukan di SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 pada semester genap dengan jumlah siswa 25 orang, terdiri dari 13 orang siswa perempuan dan 12 orang siswa laki-laki. Penelitian Siklus II ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan refleksi pada Siklus I dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SD

Swasta Bharlind School T.P 2020/2021. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Origami* telah meningkat dari hasil penelitian Siklus I dan telah mencapai ketuntasan secara klasikal.

**a. Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II**

**1) Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II**

Observasi dalam penelitian ini dilakukan oleh *observer* yaitu Wali Kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 dengan tujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran telah sesuai dengan skenario yang direncanakan, mulai dari awal pelaksanaan hingga akhir pembelajaran dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran kegiatan guru pada Siklus II dapat dianalisis sebagai berikut:

$$HP = \frac{\text{Jumlah Hasil Observasi}}{\text{Jumlah Butir Pengamatan}}$$

$$HP = \frac{877}{11}$$

$$HP = 79,7$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk aktivitas guru pada Siklus II menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 sudah mencapai kategori baik yaitu 79,7 atau 79,7% artinya pembelajaran sudah mencapai kriteria pelaksanaan pembelajaran yang baik.

**2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II**

Observasi yang dilakukan oleh guru kelas juga untuk mengamati pelaksanaan aktivitas siswa mulai dari awal pelaksanaan sampai dengan berakhirnya pembelajaran dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021.

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran kegiatan guru pada Siklus II dapat dianalisis sebagai berikut:

$$\text{Nilai Siswa} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai siswa} = \frac{44}{55} \times 100$$

$$\text{Nilai siswa} = 80$$

Berdasarkan hasil analisis data tersebut, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran untuk aktivitas siswa pada Siklus I menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 yaitu 80 artinya aktivitas guru berada pada kategori baik.

**b. Hasil Belajar Siswa Siklus II**

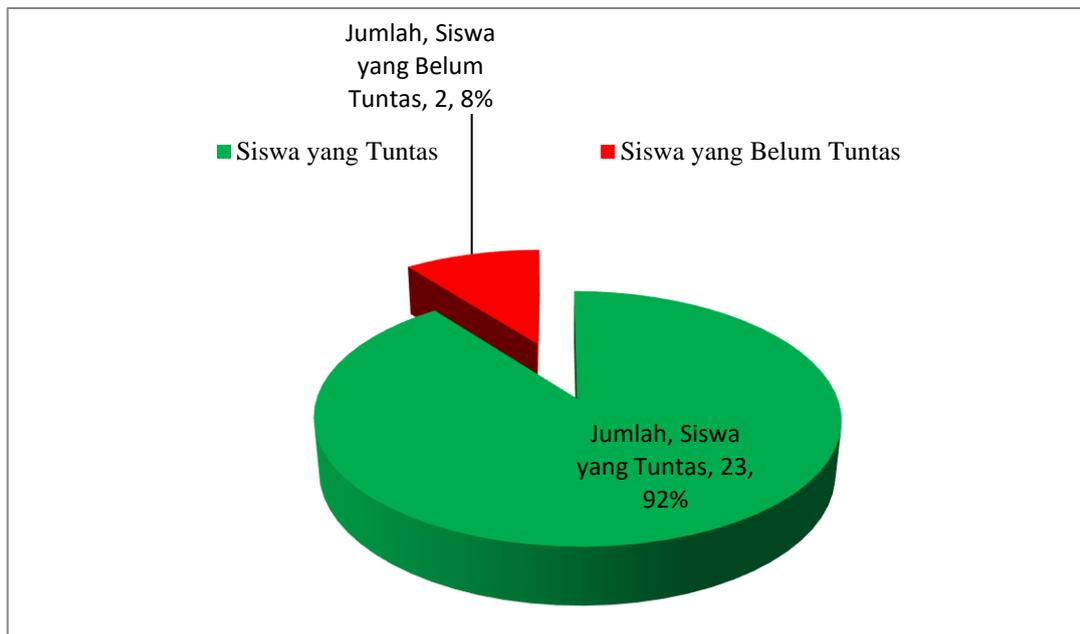
**1) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan Siklus II, peserta didik diberi soal tes berupa 4 soal *essay* untuk mengetahui kemampuan dan tingkat ketuntasan peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Tingkat ketuntasan individu peserta didik kelas IV di SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 setelah menggunakan media *Origami* pada pembelajaran matematika pada pokok bahasan Segitiga di Siklus II dapat dilihat pada tabel ketuntasan hasil belajar.

Adapun deskripsi ketuntasan hasil belajar siswa secara individu Siklus II diperoleh hasil bahwa setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya jika proporsi jawaban benar siswa  $\geq 70$ , diketahui bahwa siswa yang tuntas secara individu sebanyak 23 orang atau 92% dan siswa yang tidak tuntas secara individu sebanyak 2 orang yaitu

8%.

Diagram jumlah siswa yang tuntas dan yang tidak tuntas sebagai berikut:



**Gambar 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu Siklus II**

**2) Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal**

Ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 23}{\sum 25} \times 100\%$$

$$P = 92\%$$

Jumlah siswa yang tuntas secara klasikal adalah 92%.

Persentase jumlah siswa yang belajar tuntas ialah 90%, sedangkan persentase siswa yang tidak tuntas dapat dilihat dari analisis berikut ini:

$$P = \frac{\sum \text{yang belum tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum 2}{\sum 25} \times 100\%$$

$$P = 8\%$$

Siswa dikatakan tuntas secara klasikal apabila di dalam kelas tersebut terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas secara individu. Jumlah siswa yang belajar tuntas pada kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 sebanyak 23 orang atau 90% dan 2 orang atau 8% yang belum tuntas, maka dapat dikatakan tuntas secara klasikal.

**c. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II**

Berdasarkan tabel 4.7 maka diperoleh nilai rata-rata siswa sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum xi}{n}$$

$$\bar{x} = \frac{2015}{25}$$

$$\bar{x} = 80,6$$

---

Nilai rata-rata siswa yakni 80,6.

## **Pembahasan**

### **1. Pelaksanaan pembelajaran**

#### **a. Hasil Observasi Aktivitas Guru**

Hasil observasi aktivitas guru Siklus I dan Siklus II dengan skor 60 atau 60% artinya aktivitas guru belum mencapai kategori baik dan perlu dilakukan perbaikan. Hasil observasi pada Siklus II diperoleh aktivitas guru dengan mencapai skor 79,7 atau 79,7% artinya aktivitas guru sudah mencapai kategori baik, dengan demikian hasil observasi aktivitas guru Siklus I dan Siklus II meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik.

#### **b. Hasil Observasi Aktivitas Siswa**

Hasil observasi aktivitas siswa Siklus I dan Siklus II mencapai nilai 63,6 artinya aktivitas siswa belum mencapai kategori baik dan perlu dilakukan perbaikan. Hasil observasi pada Siklus II diperoleh aktivitas siswa dengan mencapai 80, artinya aktivitas siswa sudah mencapai kategori baik, dengan demikian hasil observasi aktivitas siswa Siklus I dan Siklus II meningkat dari kategori cukup menjadi kategori baik.

### **2. Hasil Belajar Siswa**

Kegiatan belajar dan mengajar akan terlihat dapat dilihat berdasarkan hasil yang diperoleh Dimiyati dan Mudjiono (2013:3) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.” Pendapat tersebut juga didukung oleh Abdurrahman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar.” Pendapat tersebut juga didukung oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) menyatakan “Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.” Meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Pendapat tersebut didukung oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad, 2013:19) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.” Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yakni media *Origami*. Pendapat ini juga didukung oleh Han (2008:5) menyatakan “Melalui *origami* kita bisa belajar serta mengajarkan pendidikan sosial, budaya, sejarah, biologi, bahkan matematika dengan cara menghibur.” Pendapat tersebut juga didukung oleh Sudjana (dalam Nushrotuddiniyah, 2018:26) mengemukakan bahwa “Penggunaan media kertas *Origami* juga memperjelas makna dari pembelajaran sehingga siswa dapat memahami tujuan pembelajaran dengan baik.” Penggunaan media *Origami* dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga memudahkan siswa untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara individu dan klasikal.

#### **a. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu**

Seseorang dapat dikatakan tuntas dalam belajar apabila telah mencapai nilai KKM, dan nilai KKM di SDN 091380 Saribujandi adalah  $\geq 70$ . Hasil belajar dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021. Setiap Siklus yang dijalani memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Mengetahui data perhitungan rata-rata dan ketuntasan hasil belajar

siswa pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Secara Individu**

No.	Pembelajaran	Hasil Belajar Siswa Secara Individu		
		Tuntas	Belum Tuntas	Keterangan
1	Siklus I	13	12	Meningkat
2	Siklus II	23	2	

**b. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal**

Seseorang dapat dikatakan tuntas dalam belajar secara klasikal apabila telah siswa  $\geq 85\%$  sudah mencapai nilai KKM, dan nilai KKM di SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 adalah  $\geq 70$ . Mengetahui data perhitungan rata-rata dan ketuntasan hasil belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal**

No.	Pembelajaran	Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal		
		Tuntas	Tidak Tuntas	Keterangan
1	Siklus I	52%	48%	Meningkat
2	Siklus II	92%	8%	

**3. Rata-rata Hasil Belajar Siswa**

Hasil perolehan nilai rata-rata pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel ini:

**Tabel 3. Peningkatan Nilai Rata-Rata Siklus I dan Siklus II**

Tindakan	Nilai Rata-rata	Keterangan
Siklus I	69,2	Meningkat
Siklus II	80,6	

Hasil belajar siswa dari Siklus I diperoleh nilai rata-rata 69,2 dan peningkatan pada Siklus II diperoleh nilai rata-rata 80,6. Perolehan nilai rata-rata pada Siklus I dan Siklus II meningkat dari 69,2 menjadi 80,6.

Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari Siklus II dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Origami* pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 dapat disimpulkan sebagai berikut

**Tabel 4. Rekapitulasi Data Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II**

Data	Siklus I	Siklus II
Pelaksanaan Pembelajaran :		
a. Aktivitas Guru	$\frac{660}{11} = 60$	$\frac{877}{11} = 79,7$
b. Aktivitas Siswa	$\frac{35}{55} \times 100 = 63,6$	$\frac{44}{55} \times 100 = 80$

---

Hasil Belajar :		
a. Tuntas Individu	13	23
	$\frac{13}{25} \times 100\%$	$\frac{23}{25} \times 100\%$
b. Tuntas Klasikal	= 52%	= 92%
c. Rata-rata	69,2	80,6
Persentase Peningkatan Rata – rata Siklus I dan Siklus II		16,47%.

---

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka hipotesis tindakan penelitian penggunaan media *Origami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SD Swasta Bharlind School T.P 2020/2021 dapat diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2013. *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bukit, Efrata Nail. 2018. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Talking Stick pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Gerak Benda di Kelas III SD Negeri Dolat Rayat Tahun Pelajaran 2017/2018*. Universitas Quality: Tidak diterbitkan.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Dimiyati Mahmud. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Penerbit: Kata Pena.
- Fajar Setiawan. 2017. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Kertas Origami. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 1(2):78-85*. Diakses dari: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/1905/1505/&ved=2ahUKEwiyubaAhdv1AhXCbn0KHQvcDjMQFjAKegQIAxA&usg=AOvVaw0NnM\\_YzYhfqkrnGcMnaZif](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/download/1905/1505/&ved=2ahUKEwiyubaAhdv1AhXCbn0KHQvcDjMQFjAKegQIAxA&usg=AOvVaw0NnM_YzYhfqkrnGcMnaZif). Tanggal 28 September 2019.
- Han, Georgius. 2008. *Dinorigami*. Jakarta: PT Kawan Pustaka.
- Karo-karo, Isran Rasyid 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Diakses dari: [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.uin-su.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411&ved=2ahUKEwjZ0\\_bC4sHmAWhWdfH0KHX\\_sBRcQFjAGegQICRAF&usg=AOvVaw1LHuPZa8e\\_JCXjCmKrTVFc](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.uin-su.ac.id/index.php/axiom/article/download/1778/1411&ved=2ahUKEwjZ0_bC4sHmAWhWdfH0KHX_sBRcQFjAGegQICRAF&usg=AOvVaw1LHuPZa8e_JCXjCmKrTVFc) pada tanggal 10 November 2019.
- Lia Susanti. 2013. *Pembelajaran Berbasis Origami untuk Meningkatkan Visualisasi Special dan Kemampuan Geometri Siswa SMP*. Diakses dari: <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/2697>. Pada tanggal 28 September 2019.
- Nanang Ganda Prawira. 2017. *Seni Rupa dan Kriya*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Nushrotuddinyah. 2018. *Pengaruh Media Kertas Lipat (Origami) Terhadap Hasil*

- Belajar Matematika Siswa pada Materi Simetri Bangun Datar di MIN 4 Ngantru Tulungagung*. Diakses dari: [Repo.iaintulungagung.ac.id/8069 /BAB%20II.pdf](http://Repo.iaintulungagung.ac.id/8069/BAB%20II.pdf) Pada tanggal 15 September 2019. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Tulungagung: Tidak diterbitkan.
- Perangin-angin, Elpina. 2011. *Penerapan Metode Quantum Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Subpokok Bahasan Lingkaran di Kelas V SD Negeri 043935 Kabanjahe*. Universitas Negeri Medan: Tidak Diterbitkan.
- Piet A. Sahertian. 2000. *Konsep Dasar & Teknik Supervisi Pendidikan dalam Rangka Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rostina Sundayana. 2016. *Media dan Alat peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Septi Zulфина. 2018. *Pemanfaatan Kertas Origami Sebagai Media Pembelajaran dalam Mengembangkan Kreativitas Anak TK Mujahidin II Pontianak*. Diakses dari [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/5748/6573&ved=2ahUKEwiPsf\\_e4sHmAhVNfH0KHWnEB78QFjACegQIChAF&usg=AOvVaw0LgpW8qQ1C3By06ku\\_mjj4&cschid=1576760586864](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/5748/6573&ved=2ahUKEwiPsf_e4sHmAhVNfH0KHWnEB78QFjACegQIChAF&usg=AOvVaw0LgpW8qQ1C3By06ku_mjj4&cschid=1576760586864). Pada tanggal 10 November 2019.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Steffi Adam. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Diakses dari [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258&ved=2ahUKEwjcxfbg4cHmAhXMeisKHfBRCSYQFjADegQIAhAF&usg=AOvVaw2fiZF6GxS0t\\_Cc\\_zQ77zIU&cschid=1576760437650](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258&ved=2ahUKEwjcxfbg4cHmAhXMeisKHfBRCSYQFjADegQIAhAF&usg=AOvVaw2fiZF6GxS0t_Cc_zQ77zIU&cschid=1576760437650) pada tanggal 10 November 2019.
- Sudjana. 2017. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sunhaji. *Konsep Manajemen dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. 2 (2): 32 diakses dari: <https://media.neliti.com/media/publications/104713-ID-konsep-manajemen-kelas-dan-implikasinya.pdf> pada tanggal 25 september 2019.
- Syakuntala. 2017. *100 Permainan Anak PAUD dan TK untuk Perkembangan Anak*: AreaKita Media.
- Tri Susilo. 2014. *Materi Segitiga untuk Sekolah Dasar*. Diakses dari: <https://trisusilomath.wordpress.com/2014/01/19/materi-Segitiga-untuk-sekolah-dasar/>. Tanggal 11 Oktober 2019.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Purba, Nancy Angelia. 2016. Penerapan Teknik Rekayasa Teks dengan Media Komputer dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi. *Jurnal Tematik* Volume 6 No. 3 Desember 2016

- 
- Wina Sanjaya. 2006. *Strategi pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Yohanes Lagadoni Keraf. 2016. *Penggunaan Media Papan Berpaku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas III SDN Sawit Sewon, Bantul, Yogyakarta*. Diakses dari: <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/48070/&ved=2ahUKEwia68uYqLkAhWRaCsKHcd7CRMQFjAAegQIBRAC&usq=AOvVaw2i04dwNqvtaPseZvmfMvIE> Pada tanggal 09 September 2019.
- Zainal Aqib, dkk. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.