

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI BANGUN RUANG DENGAN MEDIA BENDA KONKRET *PAPERCRAFT* KELAS II

Freni Mariyana

Universitas Terbuka
freni20221@gmail.com

Lutfi Nur Anisa

Universitas Terbuka
s2b7222lutfina.bl@gmail.com

Yeni Rakhmawati*

Universitas Negeri Yogyakarta
yenirakhmawati247@gmail.com
Orcid Id: <https://orcid.org/0000-0001-6114-767X>

Abstract

The low student learning outcomes due to the lack of motivation and interest in student learning in mathematics is the background of this research. To overcome these problems, the learning media used Papercraft concrete objects. This research aims to improve student learning outcomes using concrete object media Papercraft math subject on geometric material in class II students. This research was conducted in November 2022 in class II of SD 2 Jurang Gebog Kudus for the 2022/2023 academic year, with a total of 11 students. The research was carried out in 2 cycles, each consisting of: a. Planning; b. Action; c. Observation; and D. Reflection. In cycle 1, the learning outcomes were 6 students, or 54.5% who succeeded in obtaining a score above the specified Minimum Completeness Criteria (KKM), namely 67. Meanwhile, 5 students, or 45.5% were below the KKM. The results of student mastery learning increased in cycle 2, namely 10 students, or 91% who succeeded in obtaining a score above the KKM and 1 student, or 9% below the KKM. Based on these facts, it can be concluded that the use of papercraft media can improve the understanding and skills of mathematics subjects about building space for class II SD 2 Jurang District, Gebog District, Kudus Regency.

Keywords: *Papercraft, student primary schools, mathematic*

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan motivasi dan minat belajar siswa yang kurang terhadap mata pelajaran matematika menjadi latar belakang dari penelitian ini dibuat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka digunakan media pembelajaran benda konkret Papercraft. Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media benda konkret Papercraft mata pelajaran matematika materi bangun ruang pada siswa kelas II. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November tahun 2022 di kelas II SD 2 Jurang Gebog Kudus tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 11 siswa. Penelitian dilaksanakan 2 siklus dengan tiap siklus terdiri dari: a. Perencanaan; b. Tindakan; c. Pengamatan; dan d. Refleksi. Pada siklus 1 hasil belajar adalah 6 siswa atau 54,5% yang berhasil

memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 67. Sedangkan 5 siswa atau 45,5% di bawah KKM. Hasil ketuntasan belajar siswa meningkat pada siklus 2 adalah 10 siswa atau 91% yang berhasil memperoleh nilai diatas KKM dan 1 siswa atau 9% dibawah KKM. Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papercraft dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mata pelajaran matematika tentang bangun ruang siswa kelas II SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Kata Kunci: *Papercraft, murid sekolah dasar, matematika*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu sarana yang penting bagi warga negara Indonesia. Setiap komponen dalam pendidikan hendaknya mampu memahami dan juga bekerja sama dalam setiap lini untuk menjadikan Pendidikan yang mengikuti perkembangan karakter dan kepribadian siswa (Naryla, Margiati, & Uliyanti, 2018). Proses yang melibatkan guru, siswa dan materi ajar disebut sebagai pendidikan sekolah. Suasana pendidikan yang bermakna, kreatif dan menyenangkan dapat tercipta karena adanya tenaga kependidikan yang profesional dan mempunyai komitmen sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Pengajaran berkaitan dengan aktifitas mengajar dan belajar. Aktifitas ini menyangkut pada peran seorang guru dalam mengusahakan terciptanya keberhasilan suatu pengajaran (Elitasari, 2022). Tercapai atau tidaknya keberhasilan suatu pengajaran dapat dilihat dari tujuan pengajaran yang ditentukan oleh beberapa faktor, antara lain: kondisi siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru, serta lingkungan sekitar.

Terlaksananya Pendidikan tentunya dipengaruhi oleh beberapa factor yang akan menunjang proses pendidikan. Faktor pertama yang mempengaruhi yaitu metode pembelajaran dan yang kedua yaitu media pembelajaran, kedua faktor tersebut merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Menurut Naryla, Margiati, & Uliyanti (2018), pembelajaran seharusnya dapat diciptakan oleh guru secara efektif, menarik, dan menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai keinginan dengan menggunakan media pembelajaran. Melalui pemilihan metode dan juga model pembelajaran yang benar maka kegiatan pembelajaran akan mampu memaksimalkan hasil belajar dan prestasi siswa (Rakhmawati et al., 2016). Media yang mendukung juga akan mampu memengaruhi minat siswa dalam proses belajar.

Pada mata pelajaran matematika di kelas II semester 1 SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus ditemukan kurangnya keterampilan siswa dalam mendeskripsikan bangun ruang, akibat yang ditimbulkan dari kurangnya

pemahaman siswa yakni tidak maksimalnya hasil belajar siswa. Siswa banyak yang belum dapat mendeskripsikan bangun ruang, dan dalam proses pembelajaran banyak siswa yang pasif. Penyebab dari siswa yang masih pasif adalah guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran yang mengaktifkan kegiatan siswa. Selain itu, kurangnya bimbingan guru terhadap siswa yang mengalami kesulitan dengan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Isi dan Volume yang dimiliki oleh bangun matematika merupakan pengertian dari bangun ruang. Sisi, rusuk dan juga titik sudut adalah bagian dari bangun ruang. Setiap bagian bangun ruang mempunyai ciri-ciri yang tidak sama (Hendrawan, 2020). Menurut Ratna Sari (2017) bangun ruang juga dikelompokkan menjadi dua macam, yang pertama yaitu bangun ruang sisi lengkung dan yang kedua yaitu bangun ruang tidak lengkung (sisi datar).

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi matematika ini, perlu adanya inovasi dan penelitian lebih lanjut untuk mengatasi permasalahan ini. Maka hal yang melatarbelakangi peneliti dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti akan menggunakan media konkret papercraft dalam pembelajaran materi mendeskripsikan bangun ruang, sehingga siswa juga akan menjadi lebih semangat dan atraktif dalam proses pemahaman materi.

Media pembelajaran yang menunjang akan mampu mempengaruhi minat siswa. Suatu media pembelajaran dikatakan menarik dan juga meningkatkan kemampuan siswa apabila menggunakan media yang berbasis konkret. Penelitian menunjukkan kegiatan antara guru dan siswa pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dikatakan meningkat dan juga tuntas, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata nilai mata pelajaran (Fatimah, 2013). Penggunaan media juga dapat menambah pengalaman belajar siswa secara konkret (Kurniawan & Lubab, 2013).

Benda asli adalah cara untuk mengikutsertakan siswa dalam kegiatan yang mengaktifkan pacera indera. Hal ini dikarenakan sifat benda asli yang memiliki bentuk dan warna yang berebda sehingga mampu menumbuhkan ketertarikan tersendiri dalam proses pembelajaran (Sanaky, 2011 dalam Fatimah, 2013).

Menurut Uno & Lamatenggo (2010: 140) dalam Rantikasari, Samidi, Atmojo (2015) menyatakan bahwa perantara yang digunakan anak dalam belajar yaitu dengan cara memanipulasi benda-benda yang nyata dan melihat dunia nyata. Maka, belajar bangun ruang dapat dilakukan secara sederhana dengan

berbuat dan memahami, yang akan mudah dilupakan adalah apabila menghafal ataupun mengingat konsep materi tersebut.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Kristiani & Prasetyo (2016) dapat dikatakan bahwa belajar matematika secara efektif dapat tercapai melalui benda konkret sebagai media. Semua kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam penelitian dapat dicapai secara maksimal, antara lain ditunjukkan dari peningkatan nilai rata-rata kelas, kategori baik pada presentase belajar siswa yang telah tuntas menurut nilai KKM sekolah dan umpan balik dari siswa pada materi pelajaran yang menggunakan media benda konkret.

Pembelajaran materi bangun ruang sebaiknya dapat diajarkan dengan menerapkan media pembelajaran yang konkret agar dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran matematika. Benda konkret yang sering dilihat oleh siswa akan mampu masuk dan mudah dipahami oleh siswa. Karakter siswa sekolah dasar membutuhkan kegiatan yang berhubungan dengan dirinya dan kehidupan sekitar (Rakhmawati & Mustadi, 2019). Siswa sekolah dasar yang masih memiliki karakter dalam tahap mengamati ini menjadikan benda konkret merupakan salah satu solusi dalam proses belajar mengajar. Proses belajar yang efektif dapat meningkatkan nilai rata-rata kelas, peningkatan presentase nilai siswa yang mencapai KKM. Memudahkan siswa dalam memahami dan juga mengingat konsep dari suatu materi pembelajaran,

Pembelajaran matematika yang dilakukan oleh seorang guru perlu menyediakan dan menggunakan media pembelajaran sebagai upaya untuk menjadikan situasi belajar yang atraktif dan inovatif sehingga siswa bisa dengan mudah menerima pembelajaran dari guru. Media konkret yang digunakan dalam pembelajaran matematika dapat digunakan dalam peningkatan prestasi dan juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Hayati, 2019: 179).

Media dalam dunia pendidikan, lebih dikenal dengan nama media pembelajaran. Sukiman (2012: 29) bahwa media pembelajaran merupakan sarana dalam penyampaian materi siswa yang mampu merangsang kreatifitas siswa sehingga mampu menumbuhkan minat dan juga kemampuan siswa dan sehingga akan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal (dalam Fatimah (2013)). Hubungan langsung antara siswa dengan lingkungan sekitar dimungkinkan terjadi dengan adanya media pembelajaran. Penggunaan media dapat terjadi melibatkan secara langsung hubungan antara siswa dengan lingkungan, maka dari itu pengalaman belajar secara konkret akan didapatkan oleh siswa (Kurniawan & Lubab, 2013).

Media dapat menciptakan rasa ingin tau siswa, menciptakan suasana belajar yang interaktif, membawa mereka dalam suatu kondisi, dan merubah yang

abstrak menjadi konkret. Berdasarkan pernyataan tersebut, suasana kelas yang pada awalnya monoton dan membosankan dapat berubah menjadi suasana kelas yang menyenangkan dengan adanya media (Awiria et al., 2020).

Media benda konkret mempunyai beberapa kelebihan, antara lain: (1) memberikan pendalaman pengalaman, (2) benda nyata akan mudah dipahami, (3) dapat dikerjakan siswa, sedangkan kelemahan benda konkret yaitu apabila nilainya terlalu mahal, ukurannya tidak proporsional, mengakibatkan bahaya, atau ukurannya kecil (Wibawa dan Mukti, 2001:77-78)) dalam Rantikasari, Samidi, dan Atmojo (2015:2339).

Media Papercraft merupakan seni kreasi yang berasal dari kertas. Kertas yang digunakan dapat menggunakan kertas origami dan juga dibentuk menjadi bentuk 3D sesuai bentuk yang diinginkan. Penggunaan media papercraft ini dimaksudkan untuk mempermudah siswa memahami konsep bangun ruang. Adapun pembuatan media ini berasal dari kertas lipat yang telah dibuat pola kemudian digunting, dilipat dan ditempel sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk bangun ruang. Kemudian siswa mendeskripsikan bagian dari bangun ruang tersebut yang terdiri atas rusuk, sisi dan juga titik sudut.

Harapan penulis dengan menggunakan media papercraft ini akan berhasil, dan tentunya akan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang mendeskripsikan bangun ruang. Sehingga dalam belajar matematika guru tidak mendominasi, sebaliknya siswa lebih interaktif dan nilai siswa yang selama ini kurang dari KKM diharapkan dapat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM = 67), sehingga perolehan nilai matematika pada siswa kelas II semester 1 SD 2 Jurang tahun pelajaran 2022/2023 dapat meningkat.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan Classroom Action Research atau Penelitian Tindakan Kelas. Subjek yang diteliti adalah guru kelas II dan 11 siswa kelas II di SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus Tahun Ajaran 2022/2023. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2022. Prosedur penelitian mencakup dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahapan. Tahapan tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan juga refleksi.

Pada tahapan pelaksanaan pengumpulan data, peneliti dibantu supervisor dua. Penelitian ini dilaksanakan pada waktu pelaksanaan perbaikan berlangsung di SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Data hasil kualitatif digunakan pada pengumpulan data ini. Pengamatan dengan menggunakan lembar observasi guru menjadi salah satu cara dalam pengambilan data. Lembar observasi yang digunakan yakni lembar observasi guru. Tanda ceklis (✓) diberikan dalam kolom

yang sesuai dengan indikator. Pengamat melakukan pengamatan (observasi) tentang keefektifan media papercraft dalam matematika khususnya tentang peningkatan nilai siswa pada materi bangun ruang.

Klasifikasi kategori tingkat dan persentase digolongkan menjadi lima kriteria yaitu: kriteria baik sekali dengan rentang nilai persentasi 86% - 100% dengan penafsiran hasil keterampilan baik sekali, kriteria baik dengan rentang nilai persentasi 71% - 85% dengan penafsiran hasil keterampilan baik, kriteria cukup dengan rentang nilai 56% - 70% dengan penafsiran hasil keterampilan cukup., kriteria kurang dengan rentang nilai 41% - 55% dengan penafsiran hasil keterampilan kurang, dan kriteria sangat kurang dengan rentang nilai < 40% dengan penafsiran hasil keterampilan sangat kurang.

Pengumpulan data secara kuantitatif dilakukan oleh pengamat menggunakan data nilai tes formatif. Dari data tersebut digunakan pengamat untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Data tersebut juga digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan media papercraft dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bangun ruang.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus 1

Pelaksanaan siklus 1 pada hari Kamis, 3 November 2022. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini, peneliti laksanakan melalui beberapa tahapan .Pada siklus 1 ini penggunaan media pembelajaran papercraft yang telah dipilih peneliti, agar siswa antusias pada saat pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung. Pada pembelajaran matematika dengan materi bangun ruang dengan media papercraft diharapkan bisa meningkatkan pemahaman dan memperbaiki hasil belajar siswa.

Hasil Tes Formatif Siklus 1

Dari analisis tes formatif siklus I pada proses belajar Matematika tentang penggunaan media papercraft yang mendapat nilai 40 pada akhir siklus pertama ada 2 siswa, sedangkan jumlah siswa yang mendapatkan nilai 60 pada akhir siklus I ada 3 siswa, yang mendapat nilai 80 pada akhir siklus I ada 5 siswa dan jumlah siswa yang memperoleh nilai 100 ada 1 siswa.

Analisis hasil tes formatif siklus pertama pada pelajaran Matematika tentang bangun ruang dengan menggunakan media *papercraft* nilai rata-rata kelas mencapai 69, terdapat 5 siswa yang dinyatakan belum tuntas, dengan persentase 45,5%. Terdapat 6 siswa yang masuk dalam kategori tuntas dengan presentase 54,5. Presentase ketuntasan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran yang guru lakukan selama proses pembelajaran sudah ada

kemajuan atau peningkatan tetapi perlu diadakan perbaikan pembelajaran lagi sebagai pembandingan, agar penguasaan penggunaan media *papercraft* dapat maksimal.

Hasil pengamatan interaksi antara guru dan siswa

Hasil pengamatan interaksi guru dengan siswa pada pembelajaran Matematika siklus I adalah 72 dari seluruh skor maksimal 96 dengan persentase 75%. Skor pengamatan siswa adalah 72 dari seluruh skor maksimal 100 dengan persentase 72%. Data tersebut menunjukkan bahwa pada hasil lembar pengamatan guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dalam penerapan media *papercraft* mendapatkan kategori baik, sehingga masih perlu perbaikan supaya dapat menunjukkan interaksi pembelajaran yang lebih kondusif.

2. Siklus 2

Siklus kedua dilakukan pada hari Kamis, 10 November 2022. Pelaksanaan perbaikan pembelajaran ini, peneliti laksanakan melalui beberapa tahapan. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai dari kegiatan pertama yaitu kegiatan awal, kegiatan kedua yaitu kegiatan inti dan yang ketiga adalah kegiatan akhir.

Hasil Tes Formatif Siklus 2

Dari analisis tes formatif siklus II pada pembelajaran Matematika tentang bangun ruang dengan mengaplikasikan media *papercraft* jika dilihat diakhir siklus pertama ayng memperoleh nilai 40 ada 2 siswa pada akhir siklus II yang tidak ada yang mendapat nilai 40, begitu juga jumlah siswa yang mendapatkan nilai 60 pada akhir siklus I ada 3 siswa, dan pada akhir siklus II ada 1 siswa, kemudian jumlah siswa yang mendapat nilai 80 ada 5 siswa pada akhir siklus I sedangkan pada akhir siklus II yang mendapatkan nilai 80 ada 6 siswa, perolehan nilai 100 yang semula di siklus pertama terdapat 1 siswa mendapatkan nilai 100, pada akhir siklus II ada 4 siswa.

Dari hasil analisis tes formatif siklus II pada pelajaran matematika dalam penggunaan media *papercraft*, didapatkan 1 dari 11 siswa yang dinyatakan belum tuntas dengan presentase 9%, sedangkan siswa yang tuntas dalam pembelajaran 10 anak dengan persentase ketuntasan belajar 91%. Hal ini membuktikan bahwa perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru dengan cara menggunakan media *papercraft* bisa dikatakan telah meningkat sesuai yang diharapkan peneliti dalam menguasai pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang.

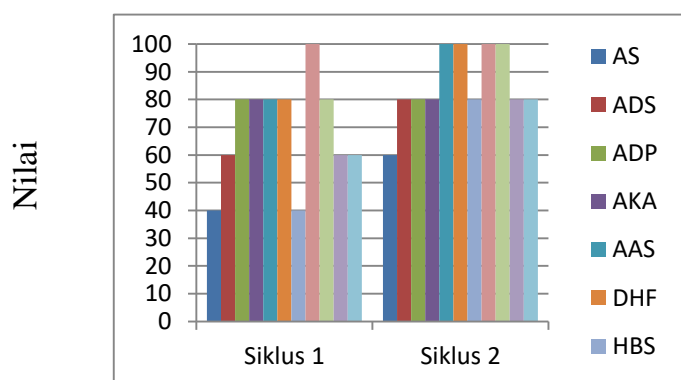
Hasil pengamatan interaksi guru dan siswa

Data hasil pengamatan dalam proses belajar matematika dalam interaksi antara guru dan siswa pada siklus II yang terdapat pada tabel skor pengamatan guru adalah 84 dari jumlah skor 96 dengan persentase 87,5%. Skor pengamatan

siswa adalah 83 dari jumlah skor 100 dengan persentase 83%. Rata –rata interaksi antara guru dan siswa dengan skor 83,5 dan persentase 85,25%. Data ini menunjukkan bahwa hasil pengamatan interaksi antara guru dan siswa dalam kategori sangat baik, sehingga menunjukkan interaksi yang sangat efektif dan sangat kondusif yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Data hasil pengamatan pada siklus II mendapatkan skor 84 dari jumlah skor 96 dengan persentase 87,5%. Skor pengamatan siswa adalah 83 dari jumlah skor 100 dengan persentase 83%. Rata –rata jumlah skor dari interaksi guru dan siswa memperoleh skor 83,5 dan persentase 85,25%. Hal ini dapat dikatakan bahwa data hasil lembar pengamatan guru dalam pembelajaran memperoleh kategori sangat baik, sehingga menunjukkan interaksi yang sangat efektif.

Perbandingan Hasil Belajar Matematika Siklus 1 Dan Siklus 2



Gambar 1. Diagram Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1 dan Siklus 2

3. Pembahasan

Siswa yang masih memiliki hasil belajar yang kurang memuaskan dalam mata pelajaran matematika dengan materi bangun ruang ini hendaknya perlu segera diatasi. Rantikasari, Samidi, & Atmojo (2015) melakukan penelitian dan menemukan bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi bangun ruang dapat dilakukan dengan media Danbo papercraft. Prabawanto, S. (2019) mengatakan bahwa kesulitan yang dialami dalam pemahaman materi bangun ruang oleh siswa dapat diatasi dengan menerapkan dan mengaplikasikan media papercraft. Dengan demikian, hasil penelitian ini sesuai dengan penelitian yang sudah ada. Membuktikan bahwa media papercraft dapat meningkatkan pemahaman materi dengan efektif.

Nilai tentang memahami konsep bangun ruang sederhana atau evaluasi dapat mengalami peningkatan pada setiap siklus yang dilaksanakan.

Penelitian tersebut membuktikan bahwa dalam menerapkan papercraft akan dapat meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang. Oleh karena itu, dalam meningkatkan nilai hasil belajar, peneliti menerapkan media konkret papercraft pelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang. Media pembelajaran konkret papercraft dipilih karena dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa mengenai materi tentang mendeskripsikan bangun ruang, serta lebih tertarik dalam mempelajari materi bangun ruang.

Pembelajaran matematika masih bersifat abstrak, guru diharapkan menggunakan media sehingga menarik dan mempermudah siswa dalam pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru. Penelitian tindakan kelas digunakan dalam pembelajaran matematika yang dengan tindakan berupa siklus I dan siklus II yang digunakan untuk mengubah kondisi awal nilai siswa dalam materi bangun ruang yang rendah menjadi lebih meningkat.

Setiap metode pembelajaran tentunya mempunyai kekurangan dan kelebihan, untuk itu guru harus selektif dalam menerapkan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kekurangan yang ada pada siklus 1, maka peneliti melaksanakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan di siklus 2.

Kelemahan siklus 1 yaitu kurangnya penerapan kepada siswa, sehingga hanya sekadarnya apa yang ingin mereka ketahui. Sedangkan kelebihan siklus 1 antara lain: (1) Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka. (2) Suasana belajar sangat menyenangkan. (3) Siswa lebih interaktif dan antusias. (4) Siswa mampu menarik kesimpulan.

Kelemahan siklus 2 antara lain siswa, masih kurang menerapkan sikap kerjasama pada saat mengerjakan soal secara berkelompok. Sedangkan kelebihan dari siklus 2 yaitu (1) Siswa lebih kondusif dalam proses pembelajaran. (2) Tingkat pemahaman siswa meningkat (3) Meningkatkan rasa percaya diri (4) Siswa lebih semangat dalam pembelajaran. Hasil belajar siklus 2 sudah menunjukkan keberhasilan peneliti dalam melaksanakan perbaikan pembelajaran.

D. KESIMPULAN

Pada siklus 1 hasil belajar adalah 6 siswa atau 54,5% yang berhasil memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 67. Sedangkan 5 siswa atau 45,5% di bawah KKM. Hasil ketuntasan belajar siswa meningkat pada siklus 2 adalah 10 siswa atau 91% yang berhasil memperoleh nilai diatas KKM dan 1 siswa atau 9% dibawah KKM. Berdasarkan fakta tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media papercraft dapat meningkatkan

pemahaman dan keterampilan mata pelajaran matematika tentang bangun ruang siswa kelas II SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus.

Kelebihan dalam menggunakan media ini yang dapat meningkatkan pemahaman siswa antara lain: (1) Siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka. (2) Suasana belajar sangat menyenangkan. (3) Siswa lebih interaktif dan antusias. (4) Siswa mampu menarik kesimpulan. Kelebihan ini yang membuat siswa menjadi aktif, dengan keaktifan siswa tersebut, pemahaman dan nilai siswa dapat meningkat.

Tidak hanya itu, temuan penelitian yakni siswa lebih kondusif dalam proses pembelajaran. Tingkat pemahaman siswa meningkat, selain itu meningkatkan rasa percaya diri. Siswa lebih semangat dalam pembelajaran. Temuan ini didapatkan dari hasil penerapan media *papercraft*.

DAFTAR PUSTAKA

- Awiria, Nurhayati, S., Catur, P., & Yohamintin. (2020). *Pembelajaran Matematika SD Kelas Rendah*. Jakarta Selatan: CV Bianglala Kreasi Mandiri.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Akuntansi*, 6(6), 9508–9516.
- Fatimah, F. N. (2013). Penggunaan Media Benda Konkret Pada Tema Lingkungan Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02*, 216.
- Hayati, B. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Kongkrit Pada Siswa Kelas IV SDN 5 Anjani Kecamatan Suralaga. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah Volume 1, Nomor 1*, 179.
- Hendrawan, M. R. (2020). *Buku Saku Matematika*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Kristiani, N., & Prasetyo, Z. K. (2016). Keefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelas V SD Timuran. *Jurnal Prima Edukasia Volume 4 – Nomor 2*, 173-175.
- Kurniawan, A. P., & Lubab, A. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.
- Naryla, Margiati, K., & Uliyanti, E. (2018). Studi Komparasi Penggunaan Media Papercraft dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol. 7 No. 9*.
- Prabawanto, S. (2019). *Pembelajaran Bangun Ruang (1)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rakhmawati, Y., & Mustadi, A. (2019). Self-efficacy in Primary Schools Students as Potential Characters: From the Perspective of Students' Self-ability and

Interest. *Mimbar Sekolah Dasar*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.15221>

Rakhmawati, Y., Winarni, R., Ragil, I., & Atmojo, W. (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimpulkan Hasil Percobaan Gaya Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Savi (Somatic , Auditory , Visualitation , Intellectually) (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SD Negeri Bumi I No . 67 Surakarta) Ilmu Pengetah. *Jurnal Didaktika Dwija Indria*, Vol 4, No 6, 67, 1–8

Rantikasari, F. F., Samidi, & Atmojo, R. W. (2015). Penggunaan Media Danbo Papercraft Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sederhana. *Didaktika Dwija Indria Vol. 3 No. 8*, 2339.

Ratna Sari, T. A. (2017). *Modul Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar SMP/MTs Kelas VIII*. Lampung: SMP Kristen 1 Metro.