

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN  
MEDIA ORIGAMI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI MATARAM ILIR**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**M. Zauzi Turseno  
NPM 2013053146**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA ORIGAMI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI MATARAM ILIR**

**Oleh**

**M. ZAUZI TURSENO**

Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Populasi penelitian ini berjumlah 37 dan sampel yang digunakan yaitu seluruh populasi peserta didik kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 37 peserta didik, sampel ditentukan dengan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan non-tes. Penelitian ini merupakan penelitian kaunitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Data diuji dengan 2 uji yakni regresi linier sederhana dan uji-T. Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk melihat pengaruh dan besaran pengaruh dari model *problem based learning* berbantuan media origami pada hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media origami pada hasil belajar matematika peserta didik kelas III dengan besaran pengaruh sebesar 47,3%. Uji-T dilakukan untuk melihat perbedaan pada hasil belajar peserta didik kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada hasil belajar belajar peserta didik kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan media origami dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbantuan media video pembelajaran.

Kata kunci: matematika, model *problem based learning*, origami.

## **ABSTRACT**

### **THE EFFECT OF PROBLEM BASED LEARNING MODEL USING ORIGAMI MEDIA ON THE MATHEMATICS LEARNING OUTCOMES OF STUDENTS IN III GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL MATARAM ILIR**

**By**

**M. ZAUZI TURSENO**

The problem in this study was the low mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 1 Mataram Ilir. This study aimed to determine the effect of applying the Problem-Based Learning (PBL) model assisted by origami media on the mathematics learning outcomes of third-grade students. The population of this study consisted of 37 students, and the sample used was the entire population of grade IIIA and IIIB students, totaling 37 students. The sample was determined using the saturated sampling technique. Data collection techniques used both test and non-test methods. This study was a quantitative study with a quasi-experimental design using the Nonequivalent Control Group Design. The data were analyzed using two tests: simple linear regression and the T-test. The simple linear regression test was conducted to determine the influence and the magnitude of the effect of the Problem-Based Learning model assisted by origami media on the mathematics learning outcomes of third-grade students. The results showed that there was an effect of applying the Problem-Based Learning model assisted by origami media on students' mathematics learning outcomes, with an influence magnitude of 47.3%. The T-test was conducted to determine the difference in learning outcomes between the experimental class and the control class. The results showed that there was a difference in learning outcomes between the experimental class, which used the Problem-Based Learning model assisted by origami media, and the control class, which used the conventional model assisted by instructional video media.

**Keyword :** mathematics, origami, problem based learning models.

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN  
MEDIA ORIGAMI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA  
PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI MATARAM ILIR**

**Oleh**

**M. ZAUZI TURSENO**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

Judul Skripsi

: PENGARUH MODEL PROBLEM BASED  
LEARNING BERBANTUAN MEDIA  
ORIGAMI TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III  
SD NEGERI MATARAM ILIR

Nama Mahasiswa

: *M. Zaizy Turseno*

No. Pokok Mahasiswa

: 2013053146

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

*Dzakay*  
Fadhilah Khairani, M. Pd.  
NIP 1992208022019032019

Dosen Pembimbing II

*Miranda Abung*, M. Pd.  
NIP 199810032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

*W. N. H.*  
Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si.  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Pengudi

Ketua : **Fadhilah Khairani, M. Pd.**

Sekretaris : **Miranda Abung, M. Pd.**

Pengudi Utama : **Frida Destini, M. Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. **Albet Maydiantoro, M. Pd.**  
NIP. 19870504 201404 1 001

*Diekay*  
*Fr*  
*Miranda*



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **12 September 2025**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Zauzi Turseno  
NPM : 2013053146  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusran : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir” tersebut adalah asli penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 2025

Yang membuat pernyataan

M. Zauzi Turseno  
NPM 2013053146.

## **RIWAYAT HIDUP**



Peneliti bernama M. ZAUZI TURSENO lahir di Mataram Ilir, pada tanggal 16 Mei 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Suniyo dengan Ibu Suwarni.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 2 Mataram Ilir pada tahun 2014.
2. SMP Muhammadiyah 1 Seputih Surabaya pada tahun 2017.
3. MA Muhammadiyah Metro pada tahun 2020.

Pada tahun 2020 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Tahun 2023, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di Kabupaten Way Kanan.

## **MOTTO**

“ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan  
kesanggupannya”  
(QS. Al- Baqarah, 2:286)

## **PERSEMPAHAN**

### **Bismillahirrohmanirrohiim**

Dengan segala kerendahan hati, terucap syukur untuk segala nikmat yang telah diberikan oleh Allah Swt. Sehingga dengan berkat, rahmat, dan ridho-Nya lah skripsi ini bisa terselesaikan. Skripsi ini saya persembahkan kepada

### **Orang Tuaku Tercinta Bapak Suniyo dan Ibu Suwarni**

Terimakasih atas segala kasih sayang dan pengorbanan yang senantiasa mendidik, merawat, dan bekerja keras demi kehidupanku, selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, dan mendukung di setiap langkahku, selalu berjuang tak kenal lelah, mengusahakan yang terbaik, dan memberikan motivasi terbaik tiada henti. Terimakasih atas doa yang sudah dilangitkan setiap harinya. Kebahagiaan dan rasa bangga kalian menjadi tujuan utama hidupku.

### **Kakakku Tersayang, Wahida Watinurrohmah**

Kakakku yang telah memberikan dukungan, do'a, dan kasih sayang kepada peneliti.

*Almamater tercinta “Universitas Lampung”*

## **SANWACANA**

Puji syukur kehadirat Allah Swt yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Peneliti berharap karya yang merupakan wujud kerja keras peneliti dapat memberikan manfaat di kemudian hari.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung yang telah mengesahkan ijazah dan gelar sarjana saya.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengesahkan administrasi surat dalam menyelesaikan skripsi.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung dan Ketua Penguji yang telah senantiasa mendukung kegiatan di PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung serta memfasilitasi peneliti menyelesaikan skripsi sekaligus menjadi Ketua Penguji yang telah senantiasa membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi dan membimbing serta memberikan saran-saran yang luar biasa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Frida Destini M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan

skripsi ini.

6. Miranda Abung, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan dan saran yang luar biasa serta memberikan dukungan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Ujang Efendi, M.Pd.I., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan motivasi dan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala SD Negeri 2 Mataram Ilir yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
10. Wali kelas III SD Negeri 2 Mataram Ilir yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan uji coba instrumen
11. Peserta didik kelas III SD Negeri 2 Mataram Ilir yang telah membantu peneliti melakukan uji coba instrument di sekolah tersebut untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepala SD Negeri 1 Mataram Ilir yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Wali kelas IIIA dan IIIB SD Negeri 1 Mataram Ilir yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
14. Peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
15. Rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD FKIP Univeristas Lampung angkatan 2020, terkhusus kelas D yang membantu dan menyemangati peneliti.
16. Rekan-rekan kontrakan zulumat terima kasih telah memberikan tawa canda, suka duka, setia menemani sejak SMA hingga saat ini. Terima kasih karena sudah memberikan waktu dan tenaganya.
17. Kepada rekan-rekan KKN Sukarami terimakasih karena sudah memberikan waktu dan tenaganya untuk membantu peneliti dalam setiap tahap seminar

- skripsi.
18. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.
  19. Almamater tercinta “Universitas Lampung”

Akhir kata, semoga Allah SWT melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Bandar Lampung, 2025  
Peneliti

**M. Zauzi Turseno**  
2013053146

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	viii
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	7
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	8
2.1 Pembelajaran Matematika di SD.....	8
2.2 Hasil Belajar.....	9
2.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	10
2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	14
2.2.4 Indikator Hasil Belajar .....	15
2.3 Media Pembelajaran.....	16
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	19
2.3.3 Macam-Macam Media Pembelajaran .....	21
2.3.4 Prinsip-Prinsip Media Pembelajaran.....	23
2.4 Media Pembelajaran Kertas Lipat (Origami).....	25
2.4.1 Pengertian Kertas Lipat (Origami).....	25
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Kertas Lipat (Origami) .....	26
2.5 Model Pembelajaran .....	27
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran .....	27
2.5.2 Manfaat Model Pembelajaran .....	29
2.5.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) .....	31
2.6 Penelitian Relevan .....	38
2.7 Kerangka Pikir .....	40
2.8 Hipotesis Penelitian .....	41
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	42
3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian .....	42

3.1.1 Jenis Penelitian.....	42
3.1.2 Desain Penelitian.....	42
3.2 <i>Setting</i> Penelitian .....	43
3.2.1 Tempat Penelitian.....	43
3.2.2 Waktu Penelitian .....	43
3.2.3 Subjek Penelitian.....	43
3.3 Prosedur Penelitian .....	44
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian .....	45
3.4.1 Populasi Penelitian.....	45
3.4.2 Sampel Penelitian.....	45
3.5 Variabel Penelitian.....	46
3.6 Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	46
3.6.1 Definisi Konseptual Variabel.....	46
3.6.2 Definisi Operasional.....	47
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	48
3.7.1 Tes .....	48
3.7.2 Non Tes .....	48
3.8 Instrumen Penelitian .....	49
3.9 Uji Persyaratan Instrumen.....	51
3.9.1 Uji Validitas Instrumen .....	51
3.9.2 Uji Daya Pembeda Soal .....	52
3.9.3 Uji Tingkat Kesukaran .....	53
3.9.4 Uji Reliabilitas Instrumen .....	54
3.10 Teknik Analisis Data.....	55
3.10.1 Uji Normalitas .....	55
3.10.2 Uji Homogenitas .....	56
3.10.3 Hasil Observasi .....	56
3.10.4 Uji N-Gain.....	56
3.10.5 Hasil Belajar.....	56
3.11 Uji Hipotesis .....	57
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	59
4.1.1 Data Kuantitatif Penelitian.....	59
4.1.2 Hasil Belajar Peserta Didik .....	60
4.1.3 Hasil Observasi .....	60
4.1.4 Hasil Uji N-Gain .....	61
4.1.5 Uji Normalitas Data .....	61
4.1.6 Uji Homogenitas .....	63
4.2 Hasil Uji Hipotesis.....	64
4.3 Pembahasan.....	66
4.4 Keterbatasan Penelitian.....	70
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan .....	71
5.2 Saran .....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Ketuntasan Nilai UAS Peserta Didik Kelas III A dan III B .....	4
2. Indikator Operasional Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	15
3. Langkah-Langkah Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	33
4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....	49
5. Kisi-Kisi Instrumen Tes .....	50
6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	52
7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal .....	52
8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	53
9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	53
10. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	54
11. Klasifikasi Reliabilitas .....	54
12. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes .....	55
13. Data Hasil Kuantitatif .....	60
14. Hasil Uji N-Gain .....	61
15. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	62
16. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	62
17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen.....	63
18. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol .....	63
19. Nilai Anova .....	64
20. Nilai Koefisien Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	64
21. Nilai R Square Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	65
22. Hasil Uji Hipotesis (t) .....	65

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian .....	41
2. <i>Nonequivalent Control Group Desain</i> .....	43

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	78
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	79
3. Surat Keterangan Validasi Instrumen Tes .....	80
4. Surat Izin Uji Instrumen .....	81
5. Surat Balasan Izin Uji Instrumen.....	82
6. Surat Izin Penelitian.....	83
7. Surat Balasan Izin Penelitian.....	84
8. Panduan Wawancara.....	85
9. Hasil Wawancara.....	86
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen .....	88
11. Modul Ajar Kelas Kontrol .....	93
12. Nilai UAS Kelas III A dan III B .....	96
13. Soal Uji Instrumen.....	97
14. Jawaban Soal Uji Coba Instrumen.....	107
15. Hasil Perhitungan Uji Validitas.....	112
16. Hasil Perhitungan Uji Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	115
17. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal.....	116
18. Hasil Perhitungan Reliabilitas .....	117
19. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	118
20. Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	121
21. Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	127
22. Hasil Rekapitulasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	133
23. Hasil Rekapitulasi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	134
24. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	135
25. Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	135

26. Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	135
27. Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	136
28. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis (t-test).....	136
29. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....	137
30. Hasil Uji N-Gain.....	138
31. Lembar Hasil Observasi .....	139
<b>32. Dokumentasi Penelitian.....</b>	<b>141</b>

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai wahana pembinaan sumber daya manusia (SDM), menjadi landasan utama bagi perkembangan individu dan kemajuan suatu bangsa. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Depdiknas (2003), mengatakan bahwa proses ini melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik, membantu mereka mencapai tujuan pendidikan, termasuk pengembangan kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dalam konteks masyarakat, bangsa, dan negara.

Munib. dkk (2016), menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan dengan sengaja dan dilaksanakan secara sistematis. Tujuannya adalah untuk menggali potensi, sifat, dan tabiat anak sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pentingnya pendidikan sebagai kunci kemajuan bangsa tercermin dalam perannya sebagai sistem yang mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, dan mewujudkan tujuan nasional. Proses belajar mengajar di sekolah menjadi fondasi utama dalam mencapai tujuan pendidikan, dengan komponen-komponen seperti kurikulum, tujuan pemilihan dan penyusunan materi, strategi dan model pembelajaran, penggunaan media yang tepat, serta evaluasi yang benar saling mempengaruhi. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, sebagai upaya sistematis dan terorganisir untuk menggali potensi, sifat, dan tabiat anak sesuai dengan cita-

cita pendidikan. Usman. M. U (2017), menyatakan bahwa pendidikan bukan hanya tanggung jawab keluarga, pemerintah, dan pengelola pendidikan, tetapi juga merupakan investasi strategis untuk membentuk kualitas SDM yang berkualitas dalam berbagai kehidupan.

Salah satu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar adalah matematika. Pada bukunya, menurut Susanto. A (2013), belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Kerena dengan belajar matematika, kita akan balajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu.

Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu dan trampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan penekanan penalaran dan penerapan matematika dan sesuai dengan kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika disekolah dasar. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar peserta didik mampu dan trampil menggunakan matematika. Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan penekanan penalaran dan penerapan matematika dan sesuai dengan kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika disekolah dasar.

Pembelajaran matematika sangat penting dimulai dari sekolah dasar karena, usia mereka haus akan pengetahuan sangat penting dan tepat memberikan konsep dasar. Peserta didik belajar suatu materi matematika dimulai dengan pemahaman terhadap materi tersebut, sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mengingat peranannya yang sangat sentral dalam proses pembelajaran matematika, maka upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika dimulai dari SD. Rendahnya capaian

pemahaman peserta didik dan membutuhkan suatu usaha untuk meningkatkannya juga dinyatakan Herman (2007), tidak sedikit hasil riset dan pengkajian dalam pembelajaran matematika berkonsentrasi dan berupaya menggapai pemahaman, namun sudah di yakini oleh kebanyakan bahwa untuk mencapai pemahaman dan pemaknaan matematika tidak segampang membalik telapak tangan.

Hal tersebut juga dilihat berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang menunjukkan hasil literasi matematika berturut-turut dari tahun 2000 ialah 367, 360, 391, 371, 375, 386, 378, dan 365, dimana skor matematika mengalami penurunan hingga 13 poin. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran matematika adalah dengan penggunaan model pembelajaran. Suprijono dalam Winardi, W. (2018), menyatakan bahwa model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun totorial. Menurut Arends dalam Suprijono, A (2013), model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkunga pembelajaran, dan pengelolahan kelas.

Hasil observasi yang dilakukan serta wawancara penelitian terhadap pendidik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir diperoleh informasi bahwa SD Negeri 1 Mataram Ilir sudah menggunakan sistem pembelajaran berdasarkan Kurikulum 2013. Pendidik di SD Negeri 1 Mataram Ilir masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hanya menggunakan papan tulis serta media pembelajaran gambar yang terdapat pada buku paket. Hal ini membuat proses pembelajaran kurang aktif dan membuat peserta didik merasa bosan dalam pembelajaran. Pendidik di SD Negeri 1 Mataram Ilir belum menggunakan model pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan kriteria Kurikulum 2013. Hal ini tentu sangat mempengaruhi hasil belajar

peserta didik terutama pada pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil UAS peserta didik kelas III sebagai berikut.

**Tabel 1. Jumlah Ketuntasan Nilai UAS Peserta Didik Kelas IIIA dan IIIB**

Kelas	KKM	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik	
		Tuntas		Belum Tuntas			
		Banyak	Persentase	Banyak	Persentase		
Kelas IIIA	65	8	47%	9	53%	17	
Kelas IIIB	65	15	75%	5	25%	20	
<b>Jumlah</b>						<b>45</b>	

Sumber: Hasil Dokumentasi di SDN 01 Mataram Ilir

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data hasil Ujian Akhir Semester (UAS) kelas III A dan III B. Berdasarkan wawancara yang sudah dilaksanakan diketahui bahwa KKM pelajaran matematika Kelas III A dan III B yaitu 65. Maka dari itu dapat dilihat bahwa di kelas IIIA dari 17 peserta didik masih terdapat 53% orang peserta didik yang belum mencapai KKM atau dikatakan belum tuntas. Selanjutnya di kelas IIIB dari 20 peserta didik terdapat 25% peserta didik yang belum mencapai KKM atau belum tuntas. Berdasarkan data tersebut maka kelas IIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas IIIB sebagai kelas kontrol.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Kamdi (2007: 77) berpendapat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berperan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui beberapa tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dan melibatkan ketrampilan dalam memecahkan masalah.

Melalui *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah yang ada dan bekerja dalam tim sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengontruksi pembelajarannya. Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) memiliki beberapa keunggulan, diantaranya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memudahkan peserta didik untuk memahami isi pelajaran. Berdasarkan pemaparan masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir.”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik masih menggunakan pendekatan konvensional dimana pendidik kebanyakan menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Peserta didik masih sulit, bosan dan kurang memahami pelajaran matematika.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III A dan III B dalam mata pelajaran matematika.
4. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran matematika.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah agar lebih terfokus dan terarah maka batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami.
2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional berbantuan media video pembelajaran.

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III SD Negeri 1 Mataram Ilir.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami dengan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model konvensional berbantuan media video pembelajaran.

#### 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Manfat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

### 2. Bagi Pendidik

Memberikan motivasi kepada pendidik tentang penggunaan model pembelajaran yang variatif salah satunya dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.

### 3. Kepala Sekolah

Dapat memberikan informasi dan membantu kepala sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami.

### 4. Bagi Peneliti Lainya

Menambah pengetahuan serta wawasan pada penelitian lain mengenai pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika peserta didik serta dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Matematika adalah ilmu deduktif, aksiomatis, formal, hierarkis, abstrak, bahasa simbol yang padat anti dan semacamnya sehingga para ahli matematika dapat mengembangkan sebuah sistem matematika. Mustafa dalam Telaumbanua, Y. (2020), menyatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang kuantitas, bentuk, susunan, dan ukuran, yang utama adalah metode dan proses untuk menemukan dengan konsep yang tepat dan lambang yang konsisten, sifat dan hubungan antara jumlah dan ukuran, baik secara abstrak, matematika murni atau dalam keterkaitan manfaat pada matematika terapan.

Sujono dalam Majid, A., & Amaliah, F. R. (2023), mengemukakan matematika adalah cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematik, matematika adalah bagian pengetahuan manusia tentang bilangan dan kalkulasi, matematika membantu orang dalam menginterpretasikan secara tepat berbagai ide dan kesimpulan, matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah-masalah yang berhubungan dengan bilangan, matematika berkenaan dengan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, dan matematika adalah ilmu pengetahuan tentang kuantitas dan ruang. Matematika bagi peserta didik SD berguna untuk kepentingan hidup pada lingkungannya, untuk mengembangkan pola pikirnya, dan untuk mempelajari ilmu-ilmu yang kemudian. Kegunaan atau manfaat matematika bagi para peserta didik SD adalah sesuatu yang jelas dan tidak perlu dipersoalkan lagi, lebih-lebih

pada era pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini. Maka dari itu penting bagi peserta didik untuk mempelajari pelajaran matematika di sekolah dasar.

## 2.2 Hasil Belajar

### 2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pembelajaran pasti menghasilkan hasil belajar, yang bisa berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, atau keterampilan. Hasil belajar adalah apa yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Tanda bahwa seseorang telah mengalami proses belajar adalah adanya perubahan dalam tingkah lakunya, seperti perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, atau dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku terdiri dari unsur subjektif dan motoris. Unsur subjektif mencakup aspek-aspek rohaniah, sementara unsur motoris berkaitan dengan aspek jasmaniah. Misalnya, proses berpikir seseorang bisa terlihat dari ekspresi wajah dan sikapnya, tetapi aspek rohaniah dari berpikir tidak dapat terlihat secara langsung.

Menurut Nanasudjana (2011), hasil belajar peserta didik adalah perubahan tingkah laku, tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, psikomotoris. Sedangkan menurut Djamaroh dalam Rusmiati, R. (2017), mengungkapkan bahwa belajar adalah serangkaian jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Hamalik dalam Nugroho, M. A., dkk (2020), hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Sedangkan menurut Susanto A. (2014), hasil belajar adalah perubahan prilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik

selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, yang meliputi pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai dampak dari proses pembelajaran. Teori yang dijadikan acuan mengenai hasil belajar adalah teori menurut Susanto. A, (2014).

### **2.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar**

#### **1. Ranah Kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang mencakup aktivitas botak adalah termasuk ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan suatu proses kontrol, yaitu suatu proses internal yang digunakan oleh peserta didik untuk memilih dan mengubah cara-cara memberi perhatian, belajar, mengingat dan berpikir. Berdasarkan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan dan ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi .Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Menurut Zainudin & Ubabuddin (2023). Ranah kognitif mencakup 6 aspek yaitu:

##### **a. Pengetahuan (*knowladge*)**

Adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya.

##### **b. Pemahaman (*comprehension*)**

Adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

c. Penerapan dan aplikasi (*application*)

Adalah kesanggupan seseorang untuk menerangkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori, dan sebagainya, dalam situasi yang kongkrit.

d. Analisis (*analysis*)

Adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian dan faktor-faktor yang satu dengan yang lainnya.

e. Sintesis (*synthesis*)

Adalah proses yang memandukan bagian-bagian atau unsurunsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola yang baru.

f. Penilaian (*Evaluation*)

Adalah jenjang paling tinggi dalam ranah kognitif. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian.

## 2. Ranah Psikomotor

Simpson dalam Nafiaty, D. A. (2021), menyatakan bahwa kemampuan psikomotorik berkaitan fisik, koordinasi, dan penggunaan bidang keterampilan motorik yang harus dilatih secara terus menerus dan diukur dari segi kecepatan, presisi, jarak, prosedur, atau teknik dalam eksekusinya. Simpson mendefinisikan kemampuan psikomotik tersebut didasarkan pada penelitian di bidang pendidikan industrial, pertanian, ekonomi rumah tangga, pendidikan bisnis, musik, seni, dan olah raga.

Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotorik, yakni gerakan refleksi, ketrampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan ketrampilan komplek, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Menurut Nafiati, D. A. (2021), ada beberapa contoh kegiatan yang termasuk ke dalam kategori domain psikomotorik seperti:

- a. Mendemonstrasikan
- b. Memerankan
- c. Melakukan
- d. Menggunakan alat
- e. Mempresentasikan
- f. Membuat produk dua atau tiga dimensi
- g. Merangkai dan
- h. Memodifikasi.

### 3. Ranah Afektif

Ranah afektif merupakan hal yang penting karena penilaian afektif harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Popham dalam Saftari, M., & Fajriah, N. (2019), mengemukakan bahwa ranah afektif menentukan keberhasilan seseorang. Sehingga pembelajaran perlu memperhatikan pelaksanaan penilaian afektif. Sedangkan menurut David. R Krathwoni dalam Nafiati (2021), berpendapat bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli berpendapat bahwa sikap seseorang dapat diubah jika seseorang telah menguasai ranah kognitif tingkat tinggi.

Kemampuan afektif, khususnya sikap, dari peserta didik dapat diketahui kecenderungan, perubahan, dan perkembangannya dengan mendasarkan pada jenis-jenis kategori domain afektif, seperti yang dikemukakan oleh Krathwohl dalam Nafiaty, D. A. (2021), berikut ini.

a. Tingkat Menerima

Tingkat di mana peserta didik memiliki keinginan menerima atau memperhatikan (*Receiving atau Attending*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menerima adalah mahapeserta didik bersedia untuk mendengarkan temannya yang berbicara dengan respek.

b. Tingkat Menanggapi

Tingkat di mana peserta didik mereaksi atau menanggapi (*Responding*) suatu rangsangan atau stimulus yang diberikan dalam bentuk persoalan, situasi, fenomena, dan sebagainya. Contoh kemampuan dalam tingkat menanggapi adalah peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok, seperti memberikan penjelasan dan menanggapi pendapat dari teman.

c. Tingkat Menghargai

Tingkat di mana peserta didik menunjukkan kesediaan menerima dan menghargai (*valuing*) suatu nilai-nilai yang disodorkan kepadanya. Contoh kemampuan dalam tingkat menghargai adalah mengajukan rencana untuk perbaikan kehidupan masyarakat.

d. Tingkat Menghayati

Tingkat di mana peserta didik menjadikan nilai-nilai yang disodorkan itu sebagai bagian internal dalam dirinya, menjadikan nilai-nilai itu prioritas dalam dirinya (*Organization*). Contoh kemampuan dalam tingkat

menginternalisasi adalah memprioritaskan waktu untuk belajar, membantu teman, dan sebagainya.

e. Tingkat Mengamalkan

Tingkat di mana peserta didik menjadikan nilai-nilai itu sebagai pengendali perilakunya dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi gaya hidup (*Characterization*). Contoh kemampuan dalam tingkat mengamalkan adalah menunjukkan sikap mandiri ketika bekerja.

### **2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Muhibbin Syah (2017), sebagai berikut.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya, seperti:

- a. Aspek fisiologis: yang bersifat Jasmaniah. Seperti kesehatan, yaitu kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
- b. Aspek Psikologis
  - Faktor intelektif : kecerdasan bakat
  - Faktor non intelektif : sikap, minat, kebutuhan, motivasi

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya, seperti:

- a. Lingkungan sosial: keluarga, pendidik dan staf, masyarakat, teman.
- b. Lingkungan non sosial: kondisi rumah, sekolah, peralatan, alam.

Dari Pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam dirinya (faktor Internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar, faktor yang mempengaruhi dalam penelitian ini adalah faktor pendekatan karena faktor pendekatan disini yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL).

#### 2.2.4 Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar peserta didik diukur melalui sistem evaluasi yaitu usaha mengetahui tingkat kemampuan peserta didik dan sampai taraf mana mereka telah dapat menyerap pelajaran yang telah diberikan pendidik. ranah kognitif berhubungan dengan berfikir termasuk didalamnya memahami, penerapan, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Berikut adalah daftar indikator operasional kognitif.

**Tabel 2. Indikator Operasional Hasil Belajar Ranah Kognitif**

No	Ranah Kognitif	Kata Operasional
1.	Pengetahuan (C1)	Menyebutkan, menjelaskan, mengenal, mendefinisikan, mendaftarkan, menjodohkan, menyatakan, memproduksi.
2.	Pemahaman (C2)	Menerangkan, membedakan, menduga, mempertahankan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberi contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.
3.	Aplikasi (C3)	Mengoprasikan, menemukan, menunjukkan, menghubungkan, memecahkan, menggunakan, mengubah, menghitung, mendemonstrasikan, memanipulasi, memodifikasi, meramalkan, menyiapkan, dan menghasilkan
4.	Analisis (C4)	Merinci, mengidentifikasi, mengilustrasikan, menunjukkan, menghubungkan, memilih, memisah, menyusun, membagi, membedakan, menyimpulkan
5.	Sintesis (C5)	Mengkategorikan, menyusun, menghubungkan, mengkombinasi, mencipta, menjelaskan, memodifikasi, mengorganisasikan, membuat rencana, menyusun kembali, merekonstruksikan, merevisi, menuliskan, menceritakan.
6.	Evaluasi (C6)	Menilai, menyimpulkan, memutuskan, menerangkan, membandingkan, mengkritik, mendeskripsikan, membedakan, menafsirkan, menghubungkan, dan membuktikan.

Sumber: Magdalena, dkk. (2021)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Jenis tes pilihan ganda yang berjumlah 15 soal untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik. Mengacu pada indikator hasil belajar peserta didik yang kemudian soal tersebut akan diujikan pada 45 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir.

## 2.3 Media Pembelajaran

### 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar membutuhkan beberapa komponen yang saling terkait dan mendukung satu sama lainnya. Salah satu komponen yang penting dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi pendukung akan tercapainya tujuan pembelajaran dikelas.

Wiarto (2016), mengemukakan bahwa proses pembelajaran mengandung lima komponen yaitu komunikasi pendidik, bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Adanya komponen pendukung pembelajaran ini harapannya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu komponen pembelajaran yang penting dalam mendukung proses belajar mengajar adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung dalam kegiatan pembelajaran yang membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran yang masih bersifat abstrak dan sulit dipahami, dkk peserta didik. Menurut Smalldino (2014), media berasal dari bahasa Latin yaitu medium yang berarti “antara.” Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Media merupakan bentuk jamak dari kata perantara (medium) yang mengandung makna sarana komunikasi. Media jika dipahami secara garis besar dapat diartikan sebagai manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga membuat peserta

didik mampu memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pengertian media menurut Santosa dalam Annisa (2024), adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang untuk menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Sedangkan secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Pengertian tersebut diperjelas oleh Amri dkk., dalam Annisa (2024), yang menyampaikan bahwa media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dan penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan oleh Arsyad (2017), sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran umumnya disebut media pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Sukirman dalam masrifa dkk., (2023), adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar dapat berjalan efektif sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Kustandi & Sutjipto dalam Sutrisno (2023), menggambarkan secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan wakil pendidik dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.

Menurut Daryanto (2010), media pembelajaran merupakan komponen yang integral dari suatu sistem pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, sehingga media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki media tersebut dan meminimalisir kesulitan/hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tujuan adanya pengembangan media pembelajaran secara umum yaitu untuk melakukan inovasi pembelajaran. Oleh karena itu keberadaan media pembelajaran sangat berarti untuk mendukung inovasi kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran juga diartikan sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan dalam proses belajar mengajar sehingga keberadaannya begitu penting. Hal ini sesuai dengan pernyataan Rao dalam Salsabila dkk., (2024), dimana media dapat bertindak sebagai fasilitator dalam proses belajar-mengajar serta memiliki potensi besar sebagai alat pengajaran yang membantu pendidik. Kustandi & Sutjipto dalam Sutrisno (2023), mengatakan bahwa pendidik harus mampu memilih media dengan cermat sehingga dapat digunakan dengan tepat sebagaimana mestinya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu proses belajar mengajar, berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran yang membantu pendidik memperjelas makna pesan yang ingin disampaikan dari suatu teori pelajaran sehingga

memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tertentu. Pada penelitian ini peneliti mengacu pada pengertian media pembelajaran menurut Daryanto (2010).

### **2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran yang dikemukakan oleh Sudjana & Rivai dalam Salsabila (2024), diantaranya:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh peserta didik.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan pendidik tidak terkuras tenaganya.
4. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Sadiman, dkk., (2008), mengungkapkan ada beberapa pola pemanfaatan media pembelajaran diantaranya:

1. Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas (*Classroom Setting*)  
Pada tatanan (*setting*) ini, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran guna mencapai tujuan tertentu. Pemanfaatannya dapat dipadukan saat proses belajar mengajar dalam situasi kelas yang diciptakan oleh pendidik. Hal yang perlu diperhatikan pendidik dalam perencanaan pemanfaatan media ini adalah tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran

yang mendukung tercapainya tujuan, dan strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

## 2. Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media di luar situasi kelas dibedakan menjadi dua, yaitu pemanfaatan secara bebas dan pemanfaatan secara terkontrol. Pemanfaatan secara bebas, artinya media tersebut digunakan tanpa adanya kontrol atau pengawasan. Pembuat media mendistribusikan media ke masyarakat dengan cara diperjualbelikan langsung atau didistribusikan secara bebas. Pemanfaatan media secara terkontrol mengandung arti bahwa media digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media tersebut berupa media pembelajaran, maka sasaran peserta didik (*audience*) harus diorganisasikan dengan baik.

## 3. Pemanfaatan Media Secara Perorangan, Kelompok, atau Massal

Pemanfaatan media secara perorangan, artinya media digunakan oleh satu orang saja. Media ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga setiap orang dapat menggunakan secara mandiri. Pemanfaatan media secara berkelompok, artinya media dapat digunakan dalam kelompok dengan anggota 2-8 orang atau berupa kelompok besar dengan jumlah anggota 9-40 orang. Pemanfaatan media secara massal maksudnya media digunakan sesuai jumlah orang yang dapat menggunakan media tersebut secara bersama-sama.

Berdasarkan pembahasan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media adalah memperbesar perhatian peserta didik di kelas, mendorong perubahan perilaku peserta didik yang signifikan, meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi peserta didik, membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah dipahami, membantu efisiensi dalam belajar, serta

menjadikan hasil belajar peserta didik lebih bermakna dan meningkat.

### **2.3.3 Macam-Macam Media Pembelajaran**

Terdapat enam kategori dasar media yang digunakan dalam belajar yaitu teks, audio-visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Smaldino dkk., (2011), mengatakan media yang umum digunakan adalah teks. Teks merupakan karakter alfanumerik yang mungkin ditampilkan dalam format apapun seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya. Sedangkan Arsyad (2017), mengungkapkan bahwa berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 yaitu media hasil teknologi cetakan, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi komputer, media hasil gabungan antara teknologi cetak dan komputer.

Salah satu media hasil teknologi cetakan adalah buku. Teknologi cetak sendiri merupakan cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis lainnya yang tercipta melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi berbentuk salinan cetak yang terdiri dari materi teks verbal dan materi visual.

Kemp dan Smellie dalam Sembiring (2024), membagi media pembelajaran ke enam bagian,yakni:

1. Media cetak,
2. OPH,
3. Perekaman audiotape,
4. Slide dan film,

5. Penyajian dengan multi gambar,
6. Rekaman-rekaman, videotipe dan videodisc, dan media interaktif.

Menurut Ashyar (2011), membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni:

1. Media Visual,
2. Media Audio,
3. Media Audio-Visual,
4. Multimedia.

Pembagian yang lebih lengkap pada jenis media pembelajaran menurut Pribadi dalam Yaumi (2017), dimana dikatakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu:

1. Orang,
2. Objek,
3. Teks,
4. Audio,
5. Visual,
6. Video,
7. Komputer Multimedia,
8. Jaringan Komputer.

Berdasarkan pemaparan menurut ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa macam-macam media pembelajaran memiliki beberapa bagian yang menjadi penyambung pembelajaran meliputi media cetak dan elektronik hingga mengkombinasikan kemajuan teknologi.

#### **2.3.4 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentunya tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, namun hanya beberapa saja. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan kriteria pemilihan media. Kriteria yang perlu di pertimbangkan pendidik atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran menurut Nana Sujadna dalam Marlina, dkk (2021):

1. Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran
3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan pendidik dalam menggunakannya
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
6. Sesuai dengan taraf berfikir anak

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media Menurut Marlina, dkk. (2021):

1. Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai  
Media dipilih berdasarkan tujuan intuksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau yang secara umum mengacu kepada salah satu gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2. Tepat  
Untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

3. Prakti, Luwes, dan Bertahan

Kriteria ini menuntun para pendidik untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh pendidik. Media yang dipilih hendaknya dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana–mana.

4. Pendidik terampil menggunakan

Ini merupakan kriteria yang paling utama, tidak akan berarti apa-apa jika pendidik tidak dapat menggunakan media dalam proses belajar mengajar sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar.

5. Pengelompokan Sasaran

Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, oleh karena itu sangat dibutuhkan pengelompokan sasaran tersebut.

6. Mutu Teknis

Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Dari pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pemilihan media yang sesuai dengan keadaan lingkungan para peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik, ditambah dengan kreativitas yang dimiliki oleh pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai.

## 2.4 Media Pembelajaran Kertas Lipat (Origami)

### 2.4.1 Pengertian Kertas Lipat (*Origami*)

Origami adalah seni melipat kertas untuk membentuk berbagai bentuk dan gambar tanpa menggunakan gunting atau lem. Winarti (2016), kata "*origami*" berasal dari bahasa Jepang, di mana "*ori*" berarti melipat, dan "*kami*" berarti kertas. Seni ini berkembang di Jepang dan menjadi populer di seluruh dunia. Pada dasarnya, *origami* melibatkan serangkaian lipatan kertas untuk menciptakan suatu objek atau bentuk tertentu. Proses lipatan tersebut biasanya mengikuti aturan dan teknik khusus, seperti *valley fold* (lipatan ke dalam), *mountain fold* (lipatan ke luar), dan *reverse fold* (lipatan yang dibalik). Origami tidak hanya sekadar hobi atau seni rupa, tetapi juga memiliki kaitan dengan aspek Matematika dan ilmu pengetahuan. Beberapa orang bahkan menggunakan prinsip origami dalam teknologi, seperti dalam desain robot lipat atau struktur yang dapat dilipat untuk aplikasi teknik dan ilmiah lainnya.

Menurut Hira Karmachela (2008), berpendapat seni melipat kertas ini merupakan seni yang sangat cocok bagi anak karena origami melatih keterampilan tangan anak. Juga kerapian dalam berkreasi. Selain itu anak akan terbiasa untuk menciptakan hal baru atau inovasi. Melipat kertas adalah sesuatu yang sangat menyenangkan bagi anak karena dapat dibuat apa saja, mulai dari kegiatan melipat yang sederhana seperti bentuk segi tiga, segi empat, kemudian bentuk yang agak sulit.

G.Han (2008), menyatakan “Origami adalah seni melipat kertas yang berasal dari kata dalam bahasa Jepang, yaitu “Ori” yang berarti “melipat”, dan “Kami” yang berarti “ kertas”. Nanang Ganda Prawira (2017) menyatakan bahwa “Di Jepang, seni melipat kertas ini dinamakan Origami.” Seni ini menggunakan keterampilan tangan dan teknik serta ketelitian, sehingga membentuk hasil karya lipat yang berwarna. Fajar Setiawan (2017), yang menyatakan bahwa “Origami

merupakan sebuah seni lipat yang berasal dari Jepang dengan menggunakan kertas berbentuk persegi.” Origami yakni kertas yang berbentuk persegi, umumnya dengan warna-warna yang menarik sehingga diharapkan mampu menarik minat peserta didik, serta pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan

Peneliti menyimpulkan bahwa origami merupakan media yang dapat lebih mudah di terima oleh sensor peserta didik, karena origami melatih kerativitas peserta didik untuk melipat kertas origami menjadi suatu hasil karya. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori menurut Fajar Setiawan (2017).

#### **2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Kertas Lipat (Origami)**

Di bawah ini merupakan kelebihan dan kekurangan media origami menurut Winarti (2016), didalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu:

1. Kelebihan Origami
  - a) Membantu anak dalam mengenal dan menentukan warna.
  - b) Anak dapat mengetahui jenis-jenis dan bentuk-bentuk operasi hitung bilangan.
  - c) Anak dapat berhitung tanpa harus dipaksakan.
  - d) Dapat mempresentasikan relasi abstrak Matematika melalui benda kongrit.
  - e) Memudahkan peserta didik untuk menghubungkan perhitungan serta memahami konsep menghitung luas suatu bidang datar.
  - f) Anak dapat menghubungkan pelajarannya dengan benda-benda yang terdapat dilingkungan sekitar.
  - g) Dapat melatih berfikir anak.
  - h) Memudahkan peserta didik dalam mengkonstruksi persamaan aritmatikan dari luas operasi hitung bilangan.
  - i) Media origami relatif mudah ditemukan.

- j) Membuat peserta didik menjadi senang ketika belajar Matematika karena dengan origami peserta didik seperti sedang melakukan permainan.
  - k) Warnanya yang berwarna-warni menarik perhatian peserta didik.
  - l) Selain dapat mengembangkan nilai Matematika dan sains, anak juga dapat mengembangkan nilai bahasa karena anak akan bertanya
2. Kekurangan Origami
- 1) Tidak efektif untuk mengukur operasi hitung bilangan yang besar, karena akan memakan waktu.
  - 2) Hanya bisa digunakan untuk peserta didik sekolah dasar, yang baru mengenal perhitungan luas bidang datar.
  - 3) Memerlukan banyak waktu dalam melakukannya.
  - 4) Membutuhkan ketelitian dan kesabaran untuk menyusun dan menghitungnya.
  - 5) Bagaimana cara pendidik menggunakan media tersebut, bila pendidik tidak kreatif akan mengalami kesulitan.

## 2.5 Model Pembelajaran

### 2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan tingkatan tertinggi dalam kerangka pembelajaran karena mencakup keseluruhan tingkatan. Lingkupnya yaitu keseluruhan kerangka pembelajaran karena memberikan pemahaman dasar atau filosofis dalam pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki peran yang penting dalam menentukan hasil belajar peserta didik. Menurut Asyafah (2019), model pembelajaran merupakan kerangka atau bungkus dari penerapan suatu pendekatan, prosedur, strategi, metode, dan teknik pembelajaran dari mulai perencanaan sampai pasca pembelajaran. Sedangkan Menurut Octavia (2020), menyatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang

menggambarkan prosedur sistematik (teratur) dalam pengorganisasian kegiatan (pengalaman) belajar untuk mencapai tujuan belajar (kompetensi belajar)”.

Menurut Anas (2011), dalam model pembelajaran terdapat strategi yang menjelaskan operasional, alat, atau teknik yang digunakan peserta didik dalam prosesnya. Selanjutnya, di dalam strategi pembelajaran ada metode pembelajaran yang menjelaskan langkah-langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tingkatan ini memiliki fungsi untuk menjelaskan hubungan dari kerangka pembelajaran tersebut. Istilah model pembelajaran ini sering diartikan sebagai pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang memuat rencana-rencana dan alur yang digunakan sebagai petunjuk dalam merencanakan pembelajaran di kelas.

Menurut Yahya & Purnomo (2022), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematik yang dikembangkan berdasarkan teori yang digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Fakhrurrazi (2018), model pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan pendidik dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh seorang pendidik agar tercipta proses belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut Trianto (2010), model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para pendidik dalam melaksanakan pembelajaran

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa istilah model pembelajaran merupakan kerangka tertentu mengenai prosedur penyampaian pengetahuan yang terdiri dari tujuan, sintaks (pola urutan atau alur), lingkungan, dan sistem pengelolaan secara keseluruhannya untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada penelitian ini peneliti sejalan dengan Trianto (2010).

### **2.5.2 Manfaat Model Pembelajaran**

Manfaat dari model pembelajaran menurut Winaryati (2017), ini bisa berdampat pada dua subyek yaitu pendidik dan juga peserta didik, sebagai berikut:

1. Manfaat Model Pembelajaran bagi pendidik:
  - b) Membantu dalam membimbing pendidik untuk memilih teknik pengajaran yang tepat, strategi dan metode untuk memanfaatkannya secara efektif situasi pengajaran dan materi untuk mewujudkan tujuan.
  - c) Membantu dalam membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku peserta didik.
  - d) Membantu dalam mencari tahu cara dan sarana untuk menciptakan situasi lingkungan yang menguntungkan untuk melaksanakan proses pengajaran.
  - e) Membantu dalam mencapai interaksi pendidik-murid yang diinginkan selama mengajar.
  - f) Membantu dalam pembangunan kurikulum atau isi kursus.
  - g) Membantu dalam pemilihan bahan ajar yang tepat untuk mengajar kursus persiapan atau kurikulum.
  - h) Membantu dalam merancang kegiatan pendidikan yang sesuai.

- i) Membantu prosedur materi untuk menciptakan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
  - j) Merangsang pengembangan inovasi pendidikan baru.
  - k) Membantu dalam pembentukan teori pengajaran.
  - l) Membantu membangun hubungan belajar mengajar secara empiris.
2. Manfaat model pembelajaran bagi peserta didik, adalah:
- a) Sangat membantu dalam mengembangkan kekuatan imajinasi para peserta didik.
  - b) Ini membantu perkembangan kekuatan penalaran para peserta didik.
  - c) Ini membantu peserta didik untuk menganalisa sesuatu secara sistematis.
  - d) Memelihara peserta didik secara aktif terlibat dalam aktivitas kelas.
  - e) Ini membantu dalam membuat para peserta didik pengamat yang baik.
  - f) Ini membuat peserta didik sibuk di kelas kerja

Menurut Mulyono (2018), menyatakan bahwa manfaat model pembelajaran adalah “sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik”

Octavia (2020), mengemukakan bahwa manfaat penggunaan model dalam pembelajaran terbagi menjadi dua, yaitu manfaat bagi pendidik dan bagi peserta didik. Bagi pendidik sendiri model pembelajaran bermanfaat untuk memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran karena dalam model tersebut sudah terdapat panduan sistematis mengenai pembelajaran mulai dari

waktu yang dibutuhkan, tujuan yang hendak dicapai, kemampuan pemahaman peserta didik, dan media yang akan digunakan, selain itu model juga bermanfaat untuk mendorong aktivitas peserta didik dalam pembelajaran

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa manfaat model pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat banyak baik bagi pendidik maupun peserta didik. Bagi pendidik model pembelajaran mampu memberikan pemahaman serta membantu pendidik dalam mengkonsep kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sedangkan bagi peserta didik model pembelajaran mampu membuat peserta didik mampu memahami materi dengan baik serta terarah.

### **2.5.3 Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)**

#### **1. Pengertian *Problem Based Learning* (PBL)**

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang biasanya terjadi dalam prosesnya. Seperti yang dikemukakan oleh Shoimin (2017), bahwa *problem based learning* artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari.

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*/PBL) melibatkan pemanfaatan kecerdasan individu dalam sebuah kelompok atau lingkungan untuk menyelesaikan masalah yang signifikan, relevan, dan kontekstual. PBL dianggap sebagai salah satu inovasi paling penting dalam dunia pendidikan. Model ini mengintegrasikan berbagai jenis kecerdasan untuk menghadapi tantangan dunia nyata serta mengatasi hal-hal baru dan kompleks. Terdapat berbagai definisi

tentang pembelajaran berbasis masalah menurut para ahli, yang sering dijadikan acuan.

Kokom (2013), berpendapat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berupa suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan sebagai perangsang berpikir tingkat tinggi peserta didik pada situasi yang berorientasi terhadap masalah dunia nyata termasuk dalam belajar.

Sedangkan Kamdi dalam Yuafian & Astuti (2020), berpendapat bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berperan sebagai suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memecahkan masalah melalui beberapa tahap metode ilmiah, sehingga peserta didik diharapkan mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dan melibatkan ketrampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan peserta didik pada masalah untuk menekankan pada pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik melalui pembelajaran tim atau kelompok. Penekanan pada pembelajaran terletak pada aktivitas peserta didik untuk memecahkan masalah dengan menerapkan ketrampilan mengidentifikasi, menganalisa, membuat, dan mempresentasikan produk hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengertian model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Kokom (2013).

## 2. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Pada dasarnya, *Problem Based Learning* (PBL) diawali dengan aktivitas peserta didik untuk menyelesaikan masalah nyata yang ditentukan atau disepakati. Proses penyelesaian masalah tersebut berimplikasi pada terbentuknya keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah dan berfikir kritis serta sekaligus membentuk pengetahuan baru. Rusman (2011), mengemukakan bahwa tahapan-tahapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut.

**Tabel 3. Langkah-Langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)**

No	Fase-Fase	Perilaku Pendidik
1.	Fase 1 Pengenalan masalah kepada peserta didik	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan instrumen yang dibutuhkan. Memotivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah
2.	Fase 2 Mengorganisasikan peserta didik	Membantu peserta didik mengidentifikasi serta mengelompokkan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah
3.	Fase 3 Membimbing pengidentifikasi individu dan kelompok	Mendorong peserta didik dalam pengumpulan informasi yang sesuai, melaksanakan kegiatan eksperimen dalam memperolah penjelasan serta pemecahan masalah
4.	Fase 4 Mengembangkan dalam penyajian hasil karya	Menjadi fasilitator untuk peserta didik dalam perencanaan dan menyiapkan karya sesuai dengan laporan, model dan berbagai tugas dengan teman.
5.	Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Mengevaluasi hasil belajar berdasarkan materi yang telah dipelajari atau meminta presentasi kelompok sesuai hasil kerja.

Sumber : Rusman (2011)

Menurut Nurul Azizah (2019), langkah-langkah dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

1. Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi peserta didik yang terlibat dalam aktifitas pemecahan masalah yang dipilih.
2. Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain).
3. Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah.
4. Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temanya.
5. Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sedangkan menurut Arends dalam buku Ngalimun (2016), berpendapat bahwa dalam mengimplementasikan *problem based learning* ada 5 fase/tahapan yaitu:

1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah;
2. Mengorganisasi peserta didik untuk belajar;
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan tersebut pada penelitian ini peneliti menggunakan sintaks menurut Arends dalam buku Ngalimun (2016).

### **3. Kelebihan Dan Kekurangan *Problem Based Learning* (PBL)**

Kelebihan model PBL menurut Shoimin (2016), antara lain:

- a. Peserta didik dilatih untuk memiliki kemampuan memecahkan masalah dalam keadaan nyata,
- b. Mempunyai kemampuan membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar,
- c. Pembelajaran berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari oleh peserta didik. Hal ini mengurangi beban peserta didik dengan menghafal atau menyimpan informasi,
- d. Terjadi aktivitas ilmiah pada peserta didik melalui kerja kelompok,
- e. Peserta didik terbiasa menggunakan sumber-sumber pengetahuan, baik dari perpustakaan, internet, wawancara, dan observasi,
- f. Peserta didik memiliki kemampuan menilai kemajuan belajarnya sendiri,
- g. Peserta didik memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dalam kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka, dan
- h. Kesulitan belajar peserta didik secara individual dapat diatasi melalui kerja kelompok dalam bentuk *peer teaching*.

Kekurangan model PBL Shoimin (2016), antara lain:

- a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, dan
- b. Pada suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan menurut Hotimah (2020), sebagai suatu model pembelajaran, *Problem Based Learning* (PBL) memiliki kelebihan, diantaranya:

- a. Menantang kemampuan peserta didik serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.
- b. Meningkatkan motivasi dan aktivitas pembelajaran peserta didik.
- c. Membantu peserta didik dalam mentransfer pengetahuan peserta didik untuk memahami masalah dunia nyata.
- d. Membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping itu, PBL dapat mendorong peserta didik untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
- e. Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.
- f. Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki di kehidupan sehari-hari.

- g. Mengembangkan minat peserta didik untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada Pendidikan formal sudah selesai.
- h. Memudahkan peserta didik untuk menguasai konsep-konsep yang dipelajari guna memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Model *Problem based learning* (PBL) juga memiliki kelemahan, diantaranya:

- a. Ketika peserta didik tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka tidak akan mau untuk mencobanya.
- b. Bagi Sebagian peserta didik menganggap bahwa mereka tidak perlu menyelesaikan masalah yang diberikan dan mereka hanya ingin belajar berdasarkan apa yang ingin mereka pelajari.

Warsono dan Hariyanto (2013), mengemukakan bahwa kelebihan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) ini antara lain:

- a. Peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah (*problem posing*) dan merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah, tidak hanya terkait dengan pembelajaran dalam kelas, tetapi juga menghadapi masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari
- b. Memupuk solidaritas sosial dengan terbiasa berdiskusi dengan teman teman sekelompok kemudian berdiskusi dengan temanteman sekelompok kemudian berdiskusi dengan teman-teman sekelasnya.
- c. Semakin mengakrabkan pendidik dengan peserta didik melalui proses pembelajaran yang dirancang secara sistematis.
- d. Karena ada kemungkinan suatu masalah harus diselesaikan peserta didik melalui eksperimen, hal ini juga akan membiasakan peserta didik dalam melakukan suatu percobaan atau eksperimen dalam pembelajaran.

Kekurangan dari penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) antara lain :

- a. Tidak banyak pendidik yang mampu mengantarkan peserta didik kepada pemecahan masalah.
- b. Seringkali memerlukan biaya mahal dan waktu yang panjang.
- c. Aktivitas peserta didik yang dilaksanakan di luar sekolah sulit dipantau pendidik.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pedoman kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menurut Warsono dan Hariyanto (2013).

## 2.6 Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan ini digunakan sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang sudah ada sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu, yaitu:

1. Penelitian Yesi Marinta (2020) dengan judul “*Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Magic Addition Machine Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas II SD Negeri 04 Kaur*”. Berdasarkan perhitungan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model *Problem based learning* (PBL) berbantuan media *magic addition machine* terhadap hasil belajar Matematika peserta didik Kelas II SD Negeri 04 Kaur. Persamaan sekaligus yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas model *Problem based learning* (PBL), variabel terikat hasil belajar matematika, jenis penelitian kuantitatif.
2. Rizka Veny Andraeni (2020) dengan judul “*pengaruh model problem based learning berbantuan media papan pecahan geometri (PARI) terhadap pemahaman konsep matematika (Penelitian Pada Peserta didik Kelas IV SDN Jurangombo 1 Magelang )*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Model *Problem Based Learning* berbantuan Media PARI berpengaruh terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta

didik. Persamaan sekaligus yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas model *Problem based learning* (PBL), variabel terikat hasil belajar matematika, jenis penelitian kuantitatif serta metode tes yang digunakan.

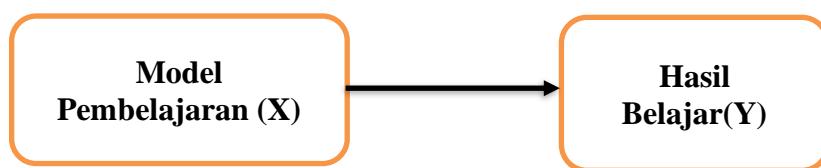
3. Intan Rini Restuti (2022) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di Sd Negeri 1 Sidomulyo. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (Pjbl) terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV di SD Negeri 1 Sidomulyo. Persamaan sekaligus yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel terikat hasil belajar, jenis penelitian kuantitatif serta metode tes yang digunakan.
4. Intan Purnama Sari (2021) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 24 Kota Bengkulu”. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri 24 Kota Bengkulu diterima dan Ho yang menyatakan tidak terdapat pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V di SD Negeri 24 Kota Bengkulu ditolak. Persamaan sekaligus yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas model *Problem based learning* (PBL), variabel terikat hasil belajar, jenis penelitian kuantitatif serta metode eksperimen yang digunakan.
5. Widia Indriyani (2021) dengan judul “Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi literatur)”. Hasil analisis yang telah dilakukan

membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yang mencakup 3 ranah yaitu ranah afektif (sikap), ranah kognitif (pengetahuan), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Persamaan sekaligus yang menjadi acuan pada penelitian ini yaitu variabel bebas model *Problem based learning* (PBL), variabel terikat hasil belajar.

## 2.7 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah kesimpulan untuk mengetahui adanya pengaruh antara variabel dalam penelitian. Kerangka pikir digunakan untuk membantu peneliti dalam memusatkan penelitiannya, serta memahami pengaruh antar variabel tertentu yang peneliti pilih. Kerangka pikir dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika peserta didik.

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu pembelajaran. Indikator pencapaian hasil belajar dapat ditunjukkan dengan menggunakan evaluasi belajar berupa tes atau ulangan harian. Nilai dari evaluasi tersebut dapat diketahui seberapa besar pencapaian hasil belajar seorang peserta didik. Hasil belajar dipengaruhi oleh kempetensi pendidik dalam mengajar peserta didik khususnya kompetensi pedagogik:



**Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian**

Keterangan:

- X : Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan media origami
- Y : Hasil Belajar Matematika

## 2.8 Hipotesis Penelitian

$H_0$ : Tidak terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir

$H_a$ : Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian**

##### **3.1.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang lebih banyak menggunakan angka, seperti pengumpulan data, pengelolaan atau penafsiran data, dan penyajian dari hasil penelitian juga disajikan dengan angka. Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* dan pada kelompok kontrol menggunakan model pembelajaran kontekstual.

##### **3.1.2 Desain Penelitian**

Desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yaitu penelitian eksperimen yang dilakukan dengan memberi perlakuan pada dua kelas dengan tingkat kemampuan yang sama dengan bentuk model pembelajaran. Pada kelas pertama adalah kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, pada kelas kedua adalah kelompok kontrol yang mendapat perlakuan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional berbantuan media video pembelajaran.

Rancangan desain nonequivalent control group ini mengacu pada Sugiyono (2015), sebagai berikut

O1	X1	O2
O3	X2	O4

Gambar 2. *Nonequivalent Control Group Desain*  
Sumber: Sugiyono (2015)

Keterangan:

- O1 = Nilai *pretest* kelompok eksperimen.
- O2 = Nilai *posttest* kelompok eksperimen.
- O3 = Nilai *pretest* kelompok kontrol.
- O4 = Nilai *posttest* kelompok kontrol.
- X1 = Perlakuan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media origami.
- X2 = Perlakuan penggunaan model konvensional berbantuan video pembelajaran.

### 3.2 *Setting* Penelitian

#### 3.2.1 Tempat Penelitian

Peneliti telah melaksanakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir Kecamatan Seputih Surabaya pada Kelas III A dan III B.

#### 3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025.

#### 3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir dengan jumlah 37 orang.

### 3.3 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan serangkaian tindakan atau langkah-langkah yang harus dilakukan oleh peneliti dalam nantinya melaksanakan penelitian. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

- a. Melakukan wawancara pada dengan wali kelas III serta kepala sekolah agar diperoleh informasi berupa jumlah keseluruhan kelas III, data peserta didik, model pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran matematika, Kurikulum yang digunakan, hasil ujian tengah semester peserta didik kelas III, metode yang digunakan untuk mengajar.

- b. Menentukan populasi dan sampel penelitian

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian prosedur tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

a. Tahap persiapan

- Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir
- Analisis studi pustaka sesuai dengan permasalahan dan judul penelitian.

b. Tahap penelitian

- Menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik.
- Menyusun modul ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL).
- Menyiapkan alat, bahan, sumber belajar yang diperlukan untuk pembelajaran.
- Menyusun lembar instrumen penelitian.
- Memvalidasi instrument penelitian.

c. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini, melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dirancang sebelumnya.

Kegiatan yang telah dirancang dalam modul ajar dilaksanakan secara

bertahap, dari kegiatan awal, inti, sampai dengan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) kepada kelas eksperimen dan dikelas kontrol menerapkan model pembelajaran kontekstual.

### **3.4 Populasi dan Sampel Penelitian**

#### **3.4.1 Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir yang berjumlah 37 peserta didik.

#### **3.4.2 Sampel Penelitian**

Sampel penelitian ditetapkan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian. Menurut Arikunto (2010) “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.” Adapun pengertian sampel menurut Husein Umar dalam Millah & Suryana (2020), adalah bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis non-probability sampling dengan teknik sampling jenuh. Sugiyono (2018), berpendapat bahwa teknik sampel jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Dikarenakan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh, sesuai dengan pengertian sampel jenuh tersebut, maka dalam penelitian ini menggunakan seluruh populasi yang kemudian dijadikan sampel yaitu kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 37 orang peserta didik.

### 3.5 Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas (*independent*) merupakan variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (*dependent*), sedangkan variabel terikat (*dependent*) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (*independent*). Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu :

1. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas yang dilaksanakan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media origami (X).

2. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat yang dilaksanakan adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir (Y).

### 3.6 Definisi Konseptual Dan Operasional Variabel

#### 3.6.1 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penjelasan dari konsep yang akan digunakan dalam penelitian secara singkat, jelas dan tegas. Penjelasan ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami dan menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini. Beberapa definisi konseptual yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami merupakan proses pembelajaran berbasis masalah yang dibantu media origami sebagai media pembelajaran dimana media origami akan menuntut peserta didik untuk kreatif sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan dan peserta didik juga akan semakin mudah mencerna materi yang diberikan.

b. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, yang meliputi pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai dampak dari proses pembelajaran.

### 3.6.2 Definisi Operasional Variabel

a. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media origami yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang akan dilaksanakan berbasis masalah dan dibantu media origami adapun teori model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang digunakan oleh peneliti adalah teori menurut Kokom (2013). Sedangkan untuk teori origami menggunakan teori menurut G.Han (2008). Langkah-langkah penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang digunakan peneliti adalah langkah-langkah menurut Arends dalam buku Ngalimun (2016), berpendapat bahwa ada 5 fase/tahapan yaitu: 1) mengorientasikan peserta didik pada masalah; (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Hasil belajar

Hasil belajar yang dimaksud adalah perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik, yang meliputi pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap sebagai dampak dari proses pembelajaran. Teori hasil belajar yang dijadikan acuan adalah teori hasil belajar menurut Susanto. A, (2014). Sedangkan indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar dengan ranah kognitif yaitu menurut Magdalena, dkk. (2021), meliputi C1, C2,

C3, C4, C5, dan C6. Namun pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan C1 dan C2.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data. Teknik pengumpulan data dapat dikatakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah untuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **3.7.1 Tes**

Tes merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dapat berupa pilihan ganda maupun uraian. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik sebagai bahan pengukuran dalam suatu penelitian. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 15 soal untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik.. Angket dalam penelitian ini diujikan pada 37 peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir.

#### **3.7.2 Non Tes**

##### **1. Observasi**

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung di lapangan serta pencatatan sistematik fenomena-fenomena yang diselidiki. Observasi digunakan dalam penelitian pendahuluan untuk memperoleh data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi penelitian serta data-data yang diperlukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir.

##### **2. Studi Dokumentasi**

Studi dokumentasi diperlukan guna sebagai sumber data dan informasi dalam melaksanakan penelitian. Dalam penelitian ini studi dokumentasi yang digunakan dokumentasi selama penelitian

di Sekolah Dasar Negeri 1 Mataram Ilir pada Kelas III A dan III B tahun pelajaran 2024/2025.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik**

No	Sintaks PBL	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor (1-4)
1	Mengorientasikan peserta didik pada masalah	a. Perhatian dan ketertarikan peserta didik terhadap masalah yang disajikan.	Peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan memperhatikan penjelasan guru tentang masalah.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
		b. Keaktifan peserta didik dalam memahami masalah.	Peserta didik mengajukan pertanyaan atau memberikan tanggapan terhadap masalah yang diberikan.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
2	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	a. Keaktifan peserta didik dalam membentuk kelompok belajar.	Peserta didik bergabung dalam kelompok sesuai arahan guru dengan tertib.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
		b. Pemahaman peserta didik terhadap tugas kelompok.	Peserta didik memahami peran masing-masing dan bekerja sama dengan anggota kelompok.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
3	Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok	a. Keaktifan peserta didik dalam mencari informasi terkait masalah.	Peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber (buku, media, atau diskusi).	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
		b. Kerja sama peserta didik dalam menemukan solusi.	Peserta didik berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok untuk menyelesaikan masalah.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	a. Kemampuan peserta didik dalam menyusun hasil penyelidikan.	Peserta didik bersama kelompok menyusun laporan atau hasil karya secara sistematis.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
		b. Keaktifan peserta didik dalam presentasi hasil karya.	Peserta didik menyampaikan hasil penyelidikan di depan kelas dengan percaya diri.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Kemampuan peserta didik dalam memberikan refleksi terhadap pembelajaran.	Peserta didik mengemukakan pendapat tentang hasil dan proses pemecahan masalah.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

No	Sintaks PBL	Aspek yang Diamati	Indikator Pengamatan	Skor (1-4)
		b. Kemampuan peserta didik menarik kesimpulan dari hasil belajar.	Peserta didik bersama kelompok menyimpulkan solusi dari permasalahan yang dibahas.	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

**Keterangan Skor:**

Skor	Kriteria
1	Tidak tampak / tidak terlaksana
2	Kurang tampak / terlaksana sebagian kecil
3	Tampak baik / terlaksana sebagian besar
4	Sangat tampak / terlaksana seluruhnya

Sumber: Adopsi dan modifikasi dari Arend dalam buku Ngalimu (2016) dan

Setiawan, dkk., (2024).

**Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes**

No	Capaian Pembelajaran	Kompetensi Awal	Ranah kognitif	No Soal	Jumlah Soal
1.	Peserta didik dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, menpendidikkan, menggunakan nilai tempat, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut.	Peserta didik dapat mengidentifikasi, menyebutkan, dan menuliskan bilangan cacah hingga 1.000 dengan benar	C1	1, 2, 3, 4, 5	5
3.		Peserta didik memiliki pengetahuan dasar mengenai lambang bilangan dan mampu menghubungkannya dengan bilangan cacah hingga 1.000.	C2	6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	10
4.		Peserta didik dapat menjelaskan hubungan antara bilangan cacah dan lambang bilangan dalam konteks berbagai situasi.		14, 15	

Sumber: Magdalena, dkk. (2021).

Rubrik penilaian:

Benar = 1

Salah = 0

Menggunakan perhitungan nilai menggunakan rumus:

$$Nilai = \frac{Jumlah Jawaban Benar}{Jumlah Soal} \times 100$$

### 3.9 Uji Persyaratan Instrumen

Sebelum digunakan instrumen divalidasi terlebih dahulu. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilakukan oleh peneliti. Menurut Hardani dkk, (2020) data yang valid adalah data yang tidak berbeda antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian. Setelah uji validitas instrumen tes selanjutnya peneliti melakukan uji coba instrumen tes yang akan dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Mataram Ilir pada senin, 3 Maret 2025. Uji coba instrumen dilakukan kepada 17 orang peserta didik untuk memenuhi persyaratan tes sebagai instrumen yang valid dan reliabel. Berikut data hasil analisis validitas, taraf kesukaran soal, daya pembeda soal dan reliabilitas soal.

#### 3.9.1 Uji Validitas Instrumen

Valid berarti instrumen telah diuji cobakan dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Teknik analisis uji validitas yang dipakai adalah validitas tes dengan menggunakan 30 soal pilihan ganda. Peneliti dalam penelitian ini menguji validitas soal tes menggunakan rumus korelasi *Product Moment*, dengan bantuan *SPSS* versi 25.0 dengan kriteria pengujian menggunakan indeks validitas  $\alpha = 0,05$ .

Kaidah keputusan yaitu, jika nilai  $\text{sig} < 0,5$  maka soal dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai  $\text{sig} > 0,5$  maka soal dikatakan tidak valid.

Hasil uji validitas soal dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

No	No. Soal	Validitas	Jumlah Soal
1.	2,4,6,7,8,9,11,13,14,16, 17,18,20,22,25	Valid	15

Sumber: Peneliti Berbantu SPSS.25

Kriteria pengujian dapat dilihat berdasarkan nilai signifikansi.

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen tes hasil belajar matematika dari 25 soal pilihan ganda terdapat 15 soal yang memenuhi kriteria validitas dengan nilai  $sig < 0,5$ . Oleh karena itu, terdapat 15 soal yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Sedangkan terdapat 15 soal yang tidak valid dan di *drop out* atau tidak digunakan dalam penelitian. Soal yang tidak valid memiliki arti bahwa soal tersebut tidak memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi kemampuan yang ingin diukur dan dalam hal ini soal yang tidak valid tidak mampu mengukur hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Hasil perhitungan uji validitas instrumen tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 105.

### 3.9.2 Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Menurut Arikunto (2021) daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara peserta didik yang memiliki kemampuan tinggi dengan peserta didik yang memiliki kemampuan rendah.

**Tabel 7. Klasifikasi Daya Pembeda Soal**

Indeks Daya Beda	Kategori
0,70 – 1,00	Baik sekali
0,40 – 0,69	Baik
0,20 – 0,39	Cukup
0,00 – 0,19	Jelek
<0,00	Jelek sekali

Sumber: Arikunto (2021)

Uji daya pembeda soal pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan *software* SPSS.25. Berdasarkan hasil perhitungan didapatkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 8. Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

No	No Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1.	11,13	Sangat Baik	2
2.	2,3,4,6, 8, 9, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 25	Baik	14
3.	12, 23, 24, 20, 7	Cukup	5
4.	5, 10,	Jelek	2
5.	1, 21	Jelek Sekali	2

Sumber: Peneliti Berbantu SPSS.25

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa dari 25 soal yang diuji instrumen didapatkan 2 soal yang sangat baik untuk digunakan, 14 soal dengan kategori baik untuk digunakan, 5 soal dengan kategori cukup, 2 soal dengan kategori jelek dan 2 soal dengan kategori jelek sekali. Hasil perhitungan uji daya pembeda soal instrumen tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 108.

### 3.9.3 Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran digunakan untuk mengetahui apakah setiap butir soal tergolong mudah, sedang atau sukar.

**Tabel 9. Klasifikasi Tingkat Kesukaran**

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2021)

Uji taraf kesukaran soal dihitung menggunakan *software* SPSS.25. Hasil uji taraf kesukaran soal dapat dilihat dengan membandingkan nilai mean dengan interpretasi taraf kesukaran yang digunakan. Kemudian hasil tersebut digolongkan berdasarkan interpretasi tersebut. Maka, didapatkan hasil bahwa sebagai berikut.

**Tabel 10. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

No	No Soal	Tingkat Kesukaran	Jumlah
1	2, 4, 7, 12, 13, 16	Mudah	6
2	1, 3, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	Sedang	19

Sumber: Peneliti Berbantu SPSS.25

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa dari 25 soal terdapat 6 soal dengan kategori mudah dan 19 soal dengan kategori sedang. Hasil perhitungan taraf kesukaran instrumen tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 109.

### 3.9.4 Uji Reliabilitas Instrumen

Syarat kedua dari instrumen yang baik adalah harus reliabel.

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat untuk mengukur data karena instrumen tersebut sudah baik. Suatu instrumen dikatakan reliabel jika instrumen tersebut ketika dipakai untuk mengukur suatu gejala yang sama dalam waktu yang berlainan akan menunjukkan hasil yang sama. Sugiyono (2015) menyatakan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang, ketika digunakan berulang kali untuk mengukur objek yang sama, menghasilkan data yang konsisten. Suatu tes dianggap reliabel jika, saat diuji cobakan pada subjek yang sama secara berulang, hasil yang diperoleh tetap sama atau hampir sama.

Penelitian ini menguji reliabilitas instrumen tes akan dilakukan dengan bantuan program SPSS, dan reliabilitasnya akan diukur menggunakan indeks reliabilitas. Penggunaan indeks ini mengacu pada pendapat Arikunto (2013) sebagaimana dapat dilihat dalam tabel 7.

**Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,20	Cukup Rendah
0,21-0,40	Rendah
0,41-0,60	Sedang
0,61-0,80	Tinggi
0,81-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: S. Arikunto (2013)

Uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini dihitung menggunakan bantuan *software* SPSS.25. Uji reliabilitas dilakukan dengan 17 orang peserta didik dengan 25 soal pilihan ganda. Hasil uji reliabilitas dapat diliat pada tabel berikut.

**Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas Instrument Tes**

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
.899	15

Sumber: Peneliti Berbantu SPSS.25

Hasil uji reliabilitas tes hasil belajar matematika peserta didik maka diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,899. Nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dengan tabel indeks reliabilitas  $0,81 < 0,89 \leq 1,00$  menunjukkan bahwa instrumen tersebut berada pada kategori reliabel dengan derajat reliabilitas sangat tinggi. Berikut adalah tabel hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan bantuan *software* SPSS. 25. Hasil perhitungan uji reliabilitas instrumen tes secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 110.

### 3.10 Teknik Analisis Data

#### 3.10.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode *shapiro wilk* dalam menguji normalitas. Uji *Shapiro wilk* dipilih karena jumlah sampel adalah 37 orang. Menurut Suyatna, dalam Santika, P (2019), dasar pengambilan keputusan, jika nilai  $Sig < 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi tidak normal, sedangkan jika nilai  $Sig > 0,05$  maka data dikatakan berdistribusi normal.

### **3.10.2 Uji Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan bahwa kelompok-kelompok yang dibandingkan merupakan kelompok-kelompok yang mempunyai varians yang homogen. Teknik pengujian homogenitas dua variabel dalam penelitian ini dibantu dengan *software SPSS 25.0*. Dasar pengambilan keputusan, jika nilai  $Sig > 0,05$ , maka data kedua kelas dikatakan homogen. Sebaliknya jika nilai  $Sig < 0,05$ , maka data dikatakan tidak homogen.

### **3.10.3 Hasil Observasi**

Observasi dilakukan untuk melihat keterlaksanaan model pembelajaran *problem based learning* pada proses pembelajaran dikelas yang dilaksakan oleh peneliti. Berdasarkan hasil observasi didapatkan hasil bahwa pada sintaks ke-5 yaitu menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah kemampuan peserta didik mengemukakan pendapat dan kemampuan menyimpulkan mendapatkan skor 2, dengan kriteria kurang tampak/terlaksana sebagian kecil. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat kekurangan pada sintaks *problem based learning* yang ke-5.

### **3.10.4 Uji N-Gain**

Uji N-Gain digunakan untuk mengukur efektivitas suatu metode atau perlakuan pembelajaran dengan membandingkan peningkatan skor antara nilai *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttest* (setelah pembelajaran). Uji ini membantu mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman atau penguasaan peserta didik terhadap suatu materi. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan didapatkan hasil bahwa N-Gain score yang didapatkan sebesar 0,4804 dengan kategori sedang.

### **3.10.5 Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif. Berdasarkan hasil uji dengan melihat

nilai rata-rata pada hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata rata kelas kontrol sebesar 70,45 sedangkan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 76,94. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik lebih tinggi pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *question box*.

### 3.11 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Sementara itu, uji-T digunakan untuk menguji ada tidaknya perbedaan variabel terikat (Y) dengan perlakuan menggunakan variabel bebas (X) dan tanpa adanya perlakuan.

#### 1. Uji Regresi Linier Sederhana

Pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus regresi sederhana yang melibatkan nilai *pretest* dan nilai *posttest*, yang bertujuan untuk menguji pengaruh model *problem based learning* berbantuan media origami terhadap hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Mataram Ilir. Proses pengujian dilakukan dengan bantuan program *SPSS 25.0* untuk menguji hipotesis penelitian.

Hasil perhitungan menggunakan SPSS, diperoleh nilai  $F_{hitung}$ , yang kemudian ditafsirkan berdasarkan aturan pengujian. Aturan pengujian regresi linier sederhana mengacu pada pendapat Muncarno (2017) yang membandingkan nilai  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak, menandakan hasil tidak signifikan, dengan tingkat signifikansi ditetapkan pada  $\alpha = 0,05$ . Rumusan hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H_a$ : Terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir

$H_0$ : Tidak terdapat Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Origami Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Negeri Mataram Ilir

## 2. Uji T

Uji T digunakan untuk menentuan ada atau tidaknya perbedaan pada kelas eksperimen yang menggunakan model *problem based learning* berbantuan origami dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional berbantuan media video pembelajaran. Penelitian ini, uji t akan dilaksanakan dengan bantuan SPSS 25.0. Hasil perhitungan melalui SPSS, akan diperoleh nilai  $t_{hitung}$ , yang akan diinterpretasikan menggunakan kaidah pengujian. Aturan uji t mengacu pada pendapat Muncarno (2017) yaitu dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  tingkat signifikansi yang digunakan 5% atau 0,05, dengan aturan pengambilan keputusan sebagai berikut: jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima, sedangkan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka tidak terdapat  $H_a$  ditolak.

$H_a$  = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika antara kelas eksperimen dan kontrol di SD Negara 1 Mataram Ilir.

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas III pada mata pelajaran matematika antara kelas eksperimen dan kontrol di SD Negara 1 Mataram Ilir.

## **V. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perhitungan uji regresi linier sederhana dilakukan untuk melihat pengaruh dan besaran pengaruh dari model *problem based learning* berbantuan media origami (X) pada hasil belajar matematika peserta didik kelas III. Berdasarkan hasil uji diketahui bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media origami terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III dengan besaran pengaruh sebesar 47,3%. Selain itu peneliti juga menguji menggunakan uji-T untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang didapatkan sebesar  $0,00 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media origami pada hasil belajar matematika peserta didik kelas III dengan besaran pengaruh sebesar 47,3% serta terdapat perbedaan pada hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media origami maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain:

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan penerapan model *problem based learning* berbantuan origami membuat peserta didik mampu meningkatkan kemampuan level kognitif C1 dan C2 dan hasil belajar secara mandiri.

2. Bagi Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media origami secara efektif agar peserta didik lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat memberikan masukan dan saran kepada pendidik agar menggunakan model *problem based learning* berbantuan media origami secara efektif dan efisien dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari.

4. Bagi Peneliti Lainya

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan bagi peneliti lainnya untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media origami dalam pembelajaran yang berbeda untuk melihat hasil dari penerapan model *problem based learning* berbantuan media origami. Selain itu materi harus dipersiapkan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat diminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto.2013.*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta:PT.Kharisma Putra Utama
- Agustian, I., Saputra, H. E., & Imandha, A. 2019. Pengaruh sistem informasi manajemen terhadap peningkatan kualitas pelayanan di pt. jasaraharja putra cabang Bengkulu: *Jurnal Komunikasi dan Administrasi Publik*,6(1). <https://doi.org/10.37676/professional.v6i1.837>
- Anas Sujono. 2006. *Pengantar evaluasi Pendidikan.* Jakarta:PT. Raya Grafindo Persada.  
<https://doi.org/10.33084/anterior.v13i1.295>
- Andraeni, R. V. 2020.Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Papan Pecahan Dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika (Penelitian Pada Peserta didik Kelas IV SDN Jurangombo 1 Magelang) Universitas Muhammadiyah Magelang. (Skripsi).  
<https://repositori.unimma.ac.id/id/eprint/2205>
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta:Rineka Cipta.  
<https://perpustakaan.binadarma.ac.id/opac/detail-opac?id=7786>
- Herman, T. 2007. Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Peserta didik SMP. Universitas Pendidikan Indonesia. (Skripsi).
- Hotimah, H. 2020. Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal edukasi*, 7(2), 5-11.  
[10.19184/jukasi.v7i3.21599](https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599)
- Indriyani, W. 2022. Analisis Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif dengan Teknik Studi literatur). Universitas Padjajaran (Skripsi).
- Irwan, S., Thamrin, T., & Budayawan, K. 2018. Kontribusi Partisipasi Aktif Peserta didik Dan Fasilitas Praktikum Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknik Kerja Bengkel (TKB) Kelas X Jurusan Teknik Audio

- Video di SMK Negeri 1 Batipuh. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 4(1).  
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v4i1.5846>
- Intan, R. R. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Di SD Negeri 1 Sidomulyo. Uin Raden Intan Lampung. (Skripsi)
- Iwan Pranoto, Wono Setya Budhi, Hendra Gunawan . 2023. Hasil PISA 2022, Matematika Indonesia masih Stagnan.  
<https://mediaindonesia.com/opini/637150/hasil-pisa-2022-matematika-indonesia-masih-stagnan> diakses pada 4 september 2024.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. 2021. Analisis Kemampuan peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Peserta didik Keas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan Dan mu Sosial*, 3(1), 48–62.  
<https://doi.org/10.36088/nusantara.v3i1.1167>
- Majid, A., & Amaliah, F. R. 2023. Strategi pembelajaran matematika SD/MI. Penerbit Tahta Media.  
<https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/237>
- Makbul, M. 2021. *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. 10.31219/osf.io/svu73
- Millah, S., & Suryana, D. 2020. *Metode Penelitian dan Teknik Pengambilan Sampel dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Muncarno, B. 2017. *Metode dan Teknik Pengukuran dalam Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Munib, Budiono, & Sawa, S. 2016. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Universitas Negeri Semarang Press, Semarang.
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(2), 151–172  
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo

No, U. U. (20). tahun 2003, tentang SPN pasal 4 ayat (3) disebutkan bahwa Pendidikan diselenggarakan sebagai suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung hayat (Nurdyansyah 2014). *Memahami Pendidikan Sepanjang Hayat (artikel Pendidikan, 11)*.

Nugroho, M. A., Muhamajang, T., & Budiana, S. 2020. Pengaruh minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Pendidik Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.  
10.55215/jppguseda.v3i1.2014

Nurul Azizah, 2019. *Berpikir Kritis Dan Problem Based Learning*. Surabaya:Media Sahabat Cendikia.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan. Jakarta

Rusmiati, R. 2017. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Peserta didik MA AL FATTAH Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.  
<https://doi.org/10.30599/utility.v1i1.60>

Saftari, M., & Fajriah, N. 2019. Penilaian ranah afektif dalam bentuk penilaian skala sikap untuk menilai hasil belajar. *Edutainment*, 7(1), 71-81.  
10.35438/e.v7i1.164

Sari, I. P. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Negeri 24 Kota Bengkulu. UIN Fatmawati Sukarno. (Skripsi)  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7220>

Shoimin, A. 2016. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar. Cet. Ke-11,

Susanto, A. 2014. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Jakarta:Kencana.  
<https://books.google.co.id/books?id=HBZNDwAAQBAJ&printsec=copyrigh&hl=id#v=onepage&q&f=false>

- Syah, Muhibbin. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung:Remaja Rosda Karya.
- Telaumbanua, Y. 2020. Efektifitas penggunaan alat peraga pada pembelajaran matematika pada sekolah dasar pokok bahasan pecahan. *Warta Dharmawangsa*, 14(4), 709-722.  
10.46576/wdw.v14i4.900
- Winardi, W. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Kelas X Mipa-3 Sma Negeri 4 Pekalongan Tahun 2016. *Jurnal Jipsindo*, 5 (1), 81.  
<https://doi.org/10.21831/jipsindo.v5i1.20185>
- Warsono Dan Hariyanto. 2013. *Pembelajaran Aktif: Teori Dan Asasmen*. Bandung:Remaja Rosdakarya,
- Yesi, M. 2020. Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Magic Addition Machine Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas II Sd Negeri 04 Kaur. Iain Bengkulu. (Skripsi)  
<http://repository.iainbengkulu.ac.id/4844/>
- Yuafian, R., & Astuti, S. 2020. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). *JRPD Jurnal Riset Pendidikan Dasar*,3(1), 17-24.  
<https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i1.3216>
- Zainudin, Z., & Ubabuddin, U. 2023. Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotorik sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 1(3), 915-931.  
<https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/ilj/article/view/1197>