

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting bagi manusia. Menurut Redja Mudyaharjo, pengertian pendidikan terbagi menjadi dua yaitu: secara luas dan sempit. Pendidikan secara luas merupakan segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Sedangkan pendidikan secara sempit adalah sekolah, dimana pendidikan adalah pengajaran yang dilaksanakan.¹

Upaya dalam mencerdaskan bangsa Indonesia, juga dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa:

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”²

Jadi, menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 ini, siswa harus didorong untuk aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, memiliki kepribadian yang kuat, mampu

¹Roberta Uron Hurit dkk, *Administrasi Pendidikan* (Sumatra Barat: Cv. Azka Pustaka, 2002), 1

²Sudarto, *Filsafat Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 42.

mengendalikan diri, akhlak yang mulia serta keterampilan-keterampilan yang diperlukan dan implikasinya pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.³

Guru merupakan sebuah jabatan profesi, untuk menjadi guru diperlukan suatu kemampuan dan keahlian khusus seperti kemampuan mengajar.⁴ Seorang guru harus mempersiapkan segala sesuatunya sebelum memasuki kelas untuk kegiatan pembelajaran. Dalam hal tersebut, guru harus memiliki kompetensi atau kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperolehnya melalui pembelajaran.⁵ Banyak cara yang harus dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pengajaran di Sekolah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Salah satu tujuan yang ingin dicapai dalam proses mengajar adalah kemampuan intelektual siswa yakni yang berkaitan dengan hasil belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa tidaklah sama, ada yang baik dan ada yang kurang baik. Kebanyakan siswa mengalami masalah dalam belajar, sehingga masalah tersebut berdampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa dalam proses belajar terdiri dari dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dalam faktor internal dibagi menjadi dua kelompok yaitu biologis (usia, kematangan, dan kesehatan) dan psikologis (minat, motivasi, dan suasana hati). Sedangkan faktor eksternal dikelompokkan lagi menjadi dua yaitu faktor manusia (lingkungan keluarga,

³ Husamah, Arina Restian, dan Rohmad Widodo, *Pengantar Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2019), 32-33.

⁴ Khusnul Wardan, *Guru Sebagai Profesi* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), 109.

⁵ Ahmad Zainuri, dkk (Jawa Timur: Qiara Media, 2022), 178.

sekolah, dan masyarakat) dan faktor non manusia (udara, suara, dan bau-bauan).⁶ Masalah tersebut sering mempengaruhi tercapainya tujuan belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran bersifat ekstrak. Salah satunya adalah Matematika.

Menurut Crismono dalam buku Isti Wartini, Matematika merupakan ilmu yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan.⁷ Matematika juga merupakan ilmu dasar yang mempunyai peranan yang cukup besar, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu dan teknologi. Banyak sekali siswa kurang memahami dalam mata pelajaran Matematika. Bagi siswa Matematika adalah pembelajaran yang masih tampak sebagai mata pelajaran yang menakutkan baginya. Hal ini dikarenakan Matematika diajarkan sebagai sesuatu yang abstrak dan tentu saja sangat sulit dicerna terlebih untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah. Pengalaman tersebut dapat berupa ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan soal atau perasaan malu ketika tidak dapat menyelesaikan soal Matematika. Misalnya, dalam pendidikan sekolah dasar, seringkali siswa masih mengalami kesulitan dalam menghitung perkalian dalam bentuk soal cerita. Hal ini menunjukkan bahwa Matematika dikatakan mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Salah satu proses yang dapat mengatasi kesulitan siswa dalam memahami Matematika adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mengubah Matematika menjadi mata pelajaran yang menyenangkan

Menurut Arsyad, Media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menabah

⁶ Isti Wartini, *Jigsaw Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD* (Jawa Tengah: Yayasan Lembaga Gumum Indonesia, 2021), 9

⁷ Fitriani Nur dan Masita, *Pengembangan Pembelajaran Matematika* (Makassar: Nas Media Pustaka, 2002), 60.

pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.⁸ Manfaat media pembelajaran tidak hanya bagi siswa yang menikmati materi menggunakan media tetapi guru juga dapat mengurangi beban dalam menjelaskan dan dapat menyimpulkan materi secara lebih detail kepada siswa.⁹ Oleh karena itu guru harus mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dan guru harus dapat mengembangkan kreasi dan keterampilannya untuk membuat sendiri media/ alat peraga pengajaran yang dibutuhkan yang sesuai dengan kondisi sekolah dan lingkungan siswa.

Penggunaan media sebagai alat bantu mengajar terdapat dalam firman Allah Swt. Q.S. an-Nahl/16: 89 yang berbunyi:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِّنْ أَنفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَٰؤُلَاءِ ۗ

وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تَبْيَانًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ

لِّلْمُسْلِمِينَ ء

Ayat diatas menjelaskan bahwa Al-qur'an begitu penting bagi umat muslim, dalam membimbing dan mengarahkan perilaku manusia, maka wajib bagi setiap muslim untuk mempelajari, memahami dan merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan hal yang tidak kalah

⁸ Septy Nurfadhillah dan Asih Rosnaningsih, *Media Pembelajaran Tingkat SD* (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7.

⁹ Syarifuddin dan Eka Dewi Utari, *Media Pembelajaran (Dari masa Konvensional Hingga Masa Digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022), 24.

penting adalah mengajarkan kembali kepada orang lain seperti keluarga, tetangga, teman-teman, dan lain sebagainya.¹⁰ Pembelajaran Al-qur'an dilakukan mulai sejak dini atau masa kanak-kanak karena masa kanak-kanak adalah masa awal perkembangan kepribadian manusia, apabila kita mengajarkan sesuatu yang baik maka akan memperoleh hasil yang baik. Begitu juga dengan secara tidak langsung Allah Swt. mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan sesuatu alat/ benda sebagai suatu media dalam menjelaskan sesuatu. Sebagaimana Allah Swt. menurunkan Al-qur'an kepada Nabi Muhammad Saw. untuk menjelaskan sesuatu, sesuai dengan fungsi dan tujuannya.¹¹

Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki perananan penting. Setiap guru yang akan melaksanakan pembelajaran di kelas, disadari atau tidaknya akan memilih media pembelajaran tertentu agar pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dikelas berjalan lancar dan hasilnya optimal. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga turut menentukan efektifitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, asalkan diterapkan dengan cara dan teknik yang benar sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran Matematika juga membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dapat dipahami. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam memahamkan materi dan untuk mencapai hasil belajar pada pembelajaran matematika diantaranya media

¹⁰ Shabri Shaleh Anwar dan Jamaluddin, *Pendidikan Al-Qur'an: KH. Bustani Qadri* (Tembilahan: PT.Indragiri, 2020), 10.

¹¹ A. Rusdiana dan Abdul Kodir, *Pengelolaan Madrasah Diniyah Kontemporer* (Bandung: Yayasan Darul Hikmah, 2022), 416.

origami dan *papercraft*. Origami adalah seni melipat kertas, yang terkenal berasal dari dan berkembang di Jepang. Origami juga merupakan sebuah hasil kerja tangan yang sangat teliti dan halus pada pandangan. Origami dilihat sebagai hobi memang terlihat sepele, akan tetapi jika dilihat sebagai sesuatu yang mendidik, origami akan bermakna sangat besar.¹² Sedangkan *Papercraft* adalah seni kreasi yang berasal dari kertas. Media *papercraft* ini juga merupakan turunan dari seni melipat kertas yang di dalamnya terdapat kegiatan menggunting, melipat, dan menempel.

Berdasarkan hasil wawancara dan obsersevasi dengan guru Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin, menemukan banyak terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru terutama ada beberapa hasil belajar siswa masih rendah atau belum mencukupi KKM, cara menghitung pembagian dan perkalian juga masih ada beberapa siswa yang belum bisa, dan ada siswa yang kurang fokus pada saat pembelajaran Matematika berlangsung, interaksi antara siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, banyak siswa yang kurang peduli terhadap temannya yang kurang paham tentang suatu materi, mereka sekedar memberi jawaban tanpa menunjukkan cara kerjanya, siswa kurang memperhatikan guru menjelaskan pelajaran terutama bagi siswa yang duduk dibelakang. Penyebab hasil belajar Matematika rendah dapat dilihat dari komponen penting dalam proses pembelajaran, yaitu pada kemampuan siswa, lingkungan tempat belajar, media atau alat peraga, dan materi atau bahan pembelajaran.¹³

¹² Alvan Hazhari "Penggunaan Media Kertas Lipat Melalui Kegiatan Bermain Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.1, No.2 (2020).

¹³ Wawancara dan Observasi dengan Bapak Supianoor, S. Pd. I dan Ibu Norhasanah, S. Pd. I selaku Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas V A dan V B, 9 Januari 2023. 10:25.

Berdasarkan hasil rata-rata nilai harian siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V MI Al-Mujahidin II Banjarmasin, menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika nilai tertinggi yang diperoleh siswa mencapai 100 dan nilai terendah 10. KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang ditetapkan oleh madrasah adalah 60. Dari 31 siswa terdapat 17 siswa yang nilainya dibawah bahkan pas di KKM dan 14 Siswa mendapat nilai diatas KKM. Presentase jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 54, 8% sedangkan siswa yang tuntas mencapai 45,16%. Pembelajaran dikatakan berhasil jika minimal 75% dari jumlah siswa dapat mencapai KKM. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Oleh karena itu maka sangat diperlukan adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran Matematika ini dapat meningkatkan dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.¹⁴

Adapun alasan lain peneliti memilih media origami dan *papercraft* adalah dilihat dari hasil wawancara peneliti kepada guru Matematika di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin, bahwa pada saat pembelajaran kurangnya menggunakan media/ alat peraga sehingga keaktifan siswa yang suka sekali berjalan-jalan, berlari saat pelajaran apabila berada dikelas. Peneliti berpikir bahwa jika pada pembelajaran Matematika tentang volume dan jaring-jaring bangun ruang ini mencoba

¹⁴Observasi dengan Bapak Supianoor, S. Pd. I dan Ibu Norhasanah, S. Pd. I selaku Guru Mata Pelajaran Matematika Kelas V A dan V B, 9 Januari 2023, 11.00.

menggunakan media origami dan *papercraft* berupa bentuk bangun ruang kubus dan balok diharapkan membuat pelajaran menjadi lebih hidup lagi dan tidak monoton hanya terpaku pada buku pelajaran dan gambar atau media seadanya yang digunakan oleh guru.

Penggunaan media origami dan *papercraft* adalah salah satu dari beberapa komponen yang mendasari akan terwujudnya suatu pembelajaran yang efektif. Jadi, dengan penggunaan media origami dan *papercraft* ini diharapkan agar materi pembelajaran Matematika dapat meningkatkan pemahaman, dan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika. Siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran Matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari Matematika semakin besar. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk mengambil penelitian tentang penggunaan media origami dan *papercraft* yang dilaksanakan di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin. Dengan penggunaan media origami dan *papercraft* ini diharapkan dapat membantu siswa peka pada dirinya dan lingkungannya dan secara kreatif dapat mengkonstruksi pemahamannya dengan lebih baik, sehingga materi pembelajaran Matematika dapat dengan mudah dipahami dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat perbedaan hasil belajar dari media yang akan diterapkan oleh peneliti. Oleh karena itu, peneliti memilih judul penelitian ini yaitu: **“Penggunaan Media Origami Dan *Papercraft* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Untuk memperjelas pengertian judul di atas peneliti memberikan definisi operasional sebagai berikut:

1. Penggunaan

Penggunaan dalam penelitian ini adalah kegiatan guru menggunakan atau memanfaatkan media sebagai alat peraga dalam rangka menunjang proses pembelajaran yaitu dalam penggunaan media origami dan *papercraft* pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

2. Media

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media origami dan *papercraft* berbentuk bangun ruang (kubus dan balok).

3. Origami dan *Papercraft*

Origami merupakan suatu karya seni atau kerajinan tangan yang bertujuan untuk menghasilkan karya seni yang terbuat dari kertas origami. Sedangkan *papercraft* merupakan seni kerajinan kertas yang dibentuk menjadi sebuah 3 dimensi menggunakan kertas yang tebal agar bisa dibentuk dan mudah dilipat.

Jadi, dengan menggunakan media origami dan *papercraft* ini guru akan lebih mudah menjelaskan materi dan siswa juga akan lebih mengerti dari penjelasan gurunya. Maksud dari media origami dan *papercraft* disini adalah penggunaan origami dan *papercraft* yang berbentuk bangun ruang seperti kubus, balok, dan lain-lain. Media ini juga sangat cocok digunakan dalam

proses pembelajaran Matematika pada kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

4. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah berfokus pada ranah kognitif. Jadi, peneliti akan mengetahui hasil belajar siswa setelah penggunaan media origami dan *papercraft* pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin dan apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari pembelajaran sebelumnya pada mata pelajaran Matematika menggunakan media origami dan *papercraft* kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

5. Pembelajaran Matematika

Materi pada penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika pelajaran 4 volume dan jaring-jaring bangun ruang (kubus dan balok) semester genap kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Matematika kelas V dengan menggunakan media origami di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin?
2. Bagaimana hasil belajar Matematika kelas V dengan menggunakan media *papercraft* di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media origami dan media *papercraft* pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika kelas V dengan menggunakan media origami di MI Al-mujahidin II Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika kelas V dengan menggunakan media *papercraft* di MI Al-mujahidin II Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media origami dan media *papercraft* pada mata pelajaran Matematika Kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

E. Signifikansi Penelitian

Signifikansi dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dan dapat menambah teori baru dalam seni melipat kertas menggunakan media origami dan *papercraft* dan dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama tentang penggunaan media origami dan *papercraft* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

2. Secara Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan kontribusi kepada pihak sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, diharapkan dapat melatih dan meningkatkan kemampuan dalam bidang penelitian serta dapat menumbuh wawasan dan

pengetahuan peneliti tentang penggunaan media origami dan *papercraft* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

- b. Bagi siswa, diharapkan dengan hasil penelitian ini, siswa dapat mengikuti pelajaran dengan semangat dan termotivasi sehingga dapat melatih dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika kelas V menggunakan media origami dan *papercraft*.
- c. Bagi guru, sebagai bahan referensi untuk kegiatan pembelajaran berikutnya, serta dapat memanfaatkan atau menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses mengajar, sehingga dapat membangkitkan minat belajar siswa.
- d. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadikan acuan untuk menetapkan kebijakan pembelajaran dengan memperhatikan kinerja guru yang lebih kreatif dalam mengajar. Salah satunya pada penggunaan media origami dan *papercraft* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

F. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang penggunaan media origami dan *papercraft* yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peneliti dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Berikut beberapa penelitian yang peneliti temukan yaitu:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Perbedaan	Persamaan
1	Al Aziz Fathonah (2017) Pelaksanaan Seni Melipat Kertas (Origami dan Papercraft) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Parepare	Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu desain penelitiannya menggunakan desain penelitian kualitatif sedangkan penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif dan penelitian terdahulu meneliti di tingkat Pendidikan SMA sedangkan penelitian ini jenjang Pendidikan tingkat MI	Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media origami dan media <i>papercraft</i> . ¹⁵
2	Naryla, K.Y. Margiati, Endang Uliyanti Studi komparansi penggunaan media <i>papercraft</i> dan media gambar terhadap hasil belajar Matematika siswa SD	Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan media gambar sedangkan penelitian ini menggunakan media origami.	Persamaannya adalah sama sama menggunakan media <i>papercraft</i> dan mengetahui perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika. ¹⁶
3	Freni Mariyana (2022) Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Dengan Media Benda Konkret <i>Papercraft</i> Kelas II	Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan media benda konkret <i>papercraft</i> sedangkan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan media origami dan <i>papercraft</i> .	Persamaannya adalah untuk mengetahui hasil belajar Matematika materi bangun ruang dan menggunakan media <i>papercraft</i> . ¹⁷

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian sampai data terkumpul dinyatakan dalam bentuk kalimat.¹⁸ Adapun hipotesis yang di ambil dalam penelitian ini yaitu:

¹⁵Al Aziz Fathonah, *Pelaksanaan Seni Melipat Kertas (Origami dan Papercraft) Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Parepare* (Universitas Negeri Makassar,).

¹⁶Naryla, K.Y. Margiati dan Endang Uliyanti “Studi Komparansi Penggunaan Media *Papercraft* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol.7, No.9 (2018), 1.

¹⁷Freni Mariyana, Lutfi Nur Anisa, dan Yeni Rakhmawati “Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Dengan Media Konkret *papercraft* kelas II”. *Jurnal Kajian Kritis Pendidikan Islam dan Manajemen Pendidikan Dasar* Vol.5, No.2 (2022), 123.

¹⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 63.

H_1 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media origami dan media *papercraft* pada mata pelajaran Matematika Kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

H_0 : Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan dari penggunaan media origami dan media *papercraft* pada mata pelajaran Matematika kelas V di MI Al-Mujahidin II Banjarmasin.

H. Asumsi Dasar Penelitian

Penggunaan media yang relevan dalam pembelajaran dapat mengoptimalkan proses pembelajaran tersebut. Bagi guru, media dapat membantu merealisasikan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi wadah untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu guru dan siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada siswa.¹⁹ Dengan adanya media pembelajaran dalam proses belajar siswa, maka media pembelajaran akan menimbulkan manfaat seperti pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahkan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

¹⁹Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 13.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan siswa dalam proses belajar adalah media origami dan media *papercraft*. Dengan adanya media origami dan media *papercraft* ini diharapkan siswa bisa belajar secara mandiri dan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan digunakannya media origami dan media *papercraft* ini dalam pembelajaran Matematika maka hasil belajar akan lebih bagus dan tingkat pengetahuannya tentang materi mata pelajaran Matematika akan cepat dipahami.

I. Sistematika Penelitian

Sebagai gambaran dari penelitian, maka peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, tinjauan pustaka, dan hipotesis penelitian.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir berisi tentang: Definisi dan tinjauan teoritik, dan kerangka berfikir.

Bab III Metode Penelitian, berisi tentang: Jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, berisi tentang: Hasil Penelitian dan pembahasan atau analisis.

BAB V Penutup, berisi tentang: Simpulan dan rekomendasi.