

## **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN MELALUI PENDEKATAN MATEMATIKA REALISTIK BERBANTUAN KERTAS ORIGAMI**

**Ronald Mahmud<sup>1)</sup>, Ilham Nazaruddin<sup>2)</sup>**

<sup>1,2</sup> STKIP Amal Bakti, Medan

Email: [ronaldregen710@gmail.com](mailto:ronaldregen710@gmail.com)<sup>1</sup>, [ilhamnazaruddin08@gmail.com](mailto:ilhamnazaruddin08@gmail.com)<sup>2</sup>

### **ABSTRAK**

Peningkatan Kualitas Pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan Melalui Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami Pada siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima. T.A 2022/2023. Skripsi Pendidikan Matematika, Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Amal Bakti. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Matematika penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima melalui penerapan pendekatan matematika realistik berbantuan kertas origami. Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan guru kelas IV SDN 101750 Klambir Lima. Peneliti memilih siswa dengan rincian sebagai berikut: 7 Siswa berkemampuan akademik tinggi, 7 siswa berkemampuan akademik sedang, dan 7 siswa berkemampuan akademik rendah dan menggunakan siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan kualitas pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan melalui pendekatan Matematika Realistik berbantuan kertas Origami pada siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima, adanya peningkatan Pembelajaran Matematika Realistik berbantuan kertas Origami bisa tingkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada siklus I nilai rata-rata siswa 65% menjadi 73,66 pada siklus II dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I merupakan 66 % jadi 85 % pada siklus II

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Pengaruh Media Origami, Peningkatan Hasil Belajar.

### **ABSTRACT**

*Improving the Quality of Learning Addition and Subtraction of Fractions Through a Realistic Mathematical Approach Assisted by Origami Paper in Grade IV students at SDN 101750 Klambir Lima. T.A 2022/2023. Mathematics Education Thesis, College of Teacher Training and Education (STKIP) Amal Bakti. The purpose of this study was to determine the increase in learning outcomes of addition and subtraction of fractions in class IV students of SDN 101750 Klambir Lima through the application of a realistic mathematical approach assisted by origami paper. This type of research is collaborative classroom action research with class IV teachers at SDN 101750 Klambir Lima. The researcher chose students with the following details: 7 students with high academic ability, 7 students with moderate academic ability, and 7 students with low academic ability and used cycle I and cycle II. The results showed an increase in the quality of learning addition and subtraction of fractions through the Realistic Mathematics approach assisted by Origami paper in class IV students at SDN 101750 Klambir Lima, an increase in Realistic Mathematics Learning assisted by Origami paper could increase student learning outcomes as shown in cycle I the average student score was 65 % to 73.66 in cycle II with student learning completeness in cycle I is 66% to 85% in cycle II.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Effects of Origami Media, Improved Learning Outcomes.

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran merupakan proses yang penting dalam kehidupan manusia karena dapat membantu individu untuk berkembang dan tumbuh, baik secara pribadi maupun sosial. Pembelajaran dapat membantu

seseorang mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup dan mencapai tujuan hidupnya. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pembelajaran Nasional,

pembelajaran diartikan sebagai usaha sengaja dan terencana untuk menciptakan proses pendidikan dan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya terbatas pada penguasaan keterampilan dan pengetahuan teknis, tetapi juga mencakup aspek-aspek moral, sosial, dan spiritual. Pembelajaran juga harus menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan optimal dan memaksimalkan potensi mereka.

Usaha sadar yang dimaksud adalah upaya yang direncanakan dan dilakukan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif bagi siswa. Hal ini meliputi merancang dan menyusun materi pelajaran yang tepat dan relevan, menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang variatif dan menarik, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa. Sebagai fasilitator pembelajaran, guru perlu memperhatikan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dengan merangsang keaktifan siswa, siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan memperoleh keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, suasana kelas yang menyenangkan dan kondusif dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan semangat dan antusias. Suasana kelas yang positif juga dapat meningkatkan rasa nyaman dan kepercayaan diri siswa, sehingga mereka dapat berpartisipasi dengan aktif dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidikan dan sumber belajar di lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran dan pendidikan, guru mendukung siswa dalam memperoleh informasi, keterampilan, kemampuan,

karakter, dan pengembangan perilaku dan pandangan.. Proses pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan dasar yang mereka butuhkan untuk mempersiapkan kehidupan setelah sekolah. Siswa akan menerima informasi dalam ilmu eksakta dan sosial, yang dapat mereka gunakan untuk keuntungan mereka dalam interaksi sosial selanjutnya. Ada berbagai topik yang diajarkan di sekolah dasar, salah satunya adalah Matematika.

Matematika memang merupakan ilmu yang kajian objeknya bersifat abstrak. Marshall Walker (dalam Sundayana, 2014:3) mendefinisikan matematika sebagai studi tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya. pembelajaran matematika memang sangat penting bagi siswa sejak sekolah dasar. Hal ini karena matematika dapat membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif yang sangat penting untuk kehidupan sehari-hari dan karir di masa depan.

Dalam kenyataannya, banyak siswa yang kesulitan dengan matematika. Banyaknya siswa yang belum memenuhi KKM matematika menjadi bukti akan hal tersebut.. Kesusahan belajar matematika ini pula dirasakan oleh siswa kelas IV SDN 101750 Klambir 5. Bersumber pada hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN 101750 Klambir 5 menimpa pendidikan matematika yang dilaksanakan di kelas IV, diperoleh penjelasan kalau masih banyak siswa belum menggapai KKM. Dari 34 siswa kelas IV tahun pelajaran 2020/ 2021, siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM cuma 55, 89% dengan KKM 70.

Kegagalan belajar tersebut terjadi akibat dari metode pengajaran yang tidak efektif.. Saat menyampaikan pelajaran, pengajar langsung menyajikan konsep-konsep abstrak dalam bentuk pemahaman angka dan matematika daripada diawali dengan konsep-konsep yang nyata.. Hal ini menyebabkan instruktur dan murid sering salah paham satu sama lain. Selain itu, siswa berjuang dengan kursus yang tidak jelas. Selain itu, karena kursus tidak terhubung dengan situasi dunia nyata, siswa cenderung melupakannya dan berjuang untuk menerapkannya. Selain itu, media biasanya

tidak digunakan oleh instruktur untuk mendidik. Karena keadaan ini, siswa kelas IV sering terlibat dalam diskusi dengan teman sebaya atau menjadi mengantuk saat belajar. Mereka juga cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran dan cepat bosan saat mendengarkan penjelasan guru. Agar siswa berhasil menyelesaikan tugas belajarnya, skenario seperti itu dalam pendidikan matematika perlu segera diselesaikan.

karakteristik matematika yang bersifat abstrak dapat menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep matematika. Selain itu, karakteristik siswa yang senang bermain dan bergerak juga dapat membuat kelas menjadi tidak kondusif selama proses pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan dan menarik bagi siswa, sehingga mereka tertarik untuk belajar matematika. Salah satu cara yang bisa dilakukan adalah dengan menghubungkan materi pelajaran dengan masalah kehidupan sehari-hari siswa. Dengan cara ini, siswa dapat melihat hubungan antara konsep matematika dengan masalah yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan menerapkan konsep-konsep tersebut.

Pendekatan matematika realistik ialah mendorong siswa untuk mengembangkan ide dan konsep matematika dengan menelaah masalah-masalah aktual di lingkungannya. Pendidikan matematika realistik pada dasarnya melibatkan penggunaan informasi dan konsep yang sudah diketahui siswa untuk mempercepat proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran matematika lebih cepat daripada nanti. Di dunia nyata dimaksud selaku seluruh suatu yang terletak di luar matematika, semacam kehidupan tiap hari, area dekat, apalagi mata pelajaran lain juga bisa dikira selaku dunia nyata. Dalam pendekatan matematika realistik ini, konteks digunakan untuk mempermudah siswa membayangkan serta menguasai konsep. Dalam pendekatan matematika realistik siswa didorong buat menguasai konteks

memakai pengalaman mereka, intuisi serta ide sehat.

Untuk menekankan bahwa proses pembelajaran lebih penting daripada hasil akhir. Dalam pendekatan ini, istilah "matematisasi" digunakan untuk menggambarkan proses memetakan dunia nyata ke dalam bahasa matematika. siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif yang hanya menerima pengetahuan dari guru, tetapi dianggap sebagai peserta aktif yang harus terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk menemukan kembali ide dan konsep matematika melalui pengamatan di lingkungan sekitar mereka. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk menemukan konsep matematika yang terkait dengan dunia nyata mereka. Pendekatan matematika realistik akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, karena mereka harus aktif mengamati dan menemukan sendiri konsep yang sedang diajarkan dengan mengeksplorasi lingkungan disekitar mereka. Hal ini akan membantu siswa untuk memahami konsep matematika secara lebih mendalam dan menanamkan keterampilan berpikir kritis yang penting dalam kehidupan mereka di masa depan. Dalam pendekatan matematika realistik, hasil akhir bukanlah satu-satunya tujuan, melainkan proses pembelajaran yang dijalani oleh siswa menjadi lebih penting. Dengan demikian, siswa akan belajar untuk menghargai proses pembelajaran dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan di masa depan.

Tidak hanya pendekatan pendidikan, pemakaian media pula bisa menolong siswa buat menguasai konsep matematika yang diberikan. Dalam bidang riset matematika yang bertabiat abstrak, media bisa digunakan buat mengkonkretkan keabstrakan tersebut. Sehingga siswa yang masih dalam sesi berpikir konkret bisa lebih gampang menguasai materi.

**METODE PENELITIAN**

Jumlah siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima berjumlah 21 orang, terdiri dari 11 laki-laki dan 10 perempuan. Penelitian ini merupakan proyek penelitian tindakan yang dilakukan di ruang kelas oleh pengajar kelas IV di SDN 101750 Klambir Lima. Kriteria berikut digunakan untuk memilih individu untuk studi: Tujuh siswa dengan potensi akademik yang kuat, tujuh dengan potensi akademik rata-rata, dan tujuh dengan potensi akademik yang buruk. Faktor yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima belajar matematika dengan pendekatan matematika realistik berbantuan kertas origami, serta hasil belajar.

Data yang diperoleh dari instrumen dianalisis dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

a) Teknik Tes

Metode ujian tertulis melibatkan penggunaan pertanyaan atau kuis sebagai instrumen pengumpulan data selama masa studi. Dua sesi dijadwalkan untuk setiap siklus

b) Teknik Non Tes

Pengamatan dan catatan luar digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam teknik non-tes. 1) Untuk mengetahui keefektifan pembelajaran di kelas digunakan lembar observasi. Indikator yang digunakan pada lembar ini antara lain: perilaku belajar guru, perilaku siswa dan pengaruh belajar, iklim belajar, sumber belajar, media pembelajaran, dan sistem pembelajaran. Ketika siswa berpartisipasi dalam pendidikan mereka, observasi dilakukan. Instruktur mengawasi sikap dan perilaku siswa saat mereka belajar. Kertas penilaian Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) dan lembar tindakan guru digunakan untuk mengamati instruktur yang sedang mengajar. 2) Ketika masalah berkembang selama proses pembelajaran yang tidak diantisipasi oleh guru, catatan lapangan menyediakan catatan guru.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Telah dilaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) sebanyak dua putaran pada siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima dengan menggunakan metode matematika realistik dan berbantuan kertas origami. Temuan tes dan non tes termasuk dalam hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh para akademisi. Hasil tes adalah skor tes pendahuluan, dan hasil non tes mencakup informasi yang dikumpulkan dari pengamatan perilaku siswa dan instruktur selama kegiatan pengajaran

Informasi pada tabel 1 yang memuat informasi tentang pekerjaan instruktur diperoleh dari pembahasan..

Tabel 1. Data Aktivitas Guru Siklus I

No	Indikator	Observer Pertemuan I			Jumlah total skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3			
1	Perilaku pembelajaran guru	3	3	3	9	3	baik
2	Menyiapkan kesiapan belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa	3	3	3	9	3	Baik
3	Kualitas materi pembelajaran	2	2	3	7	2,3	Baik
4	Mengelola pembelajaran	3	2	2	7	2,3	Baik
5	Menyiapkan penilaian	2	2	3	7	2,3	Baik
6	Menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran	2	3	2	7	2,3	Baik
7	Kualitas media pembelajaran	3	3	4	10	3,3	Sangat Baik

Jumlah	18	18	20		18,5	
Rata-Rata	2,5	2,5	2,8		2,6	Baik
Kategori	Baik	Baik	Baik			

**Tabel 2 Data Aktivitas Guru Siklus II**

No	Indikator	Observer Pertemuan II			Jumlah total skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3			
1	Perilaku pembelajaran guru	4	3	3	9	3	baik
2	Menyiapkan kesiapan belajar siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa	3	3	3	9	3	Baik
3	Kualitas materi pembelajaran	2	2	3	7	2,3	Baik
4	Mengelola pembelajaran	3	2	2	7	2,3	Baik
5	Menyiapkan penilaian	2	2	3	7	2,3	Baik
6	Menciptakan suasana kelas yang mendukung pembelajaran	3	3	2	7	2,3	Baik
7	Kualitas media pembelajaran	3	3	4	10	3,3	Sangat Baik
Jumlah		20	18	20		18,5	
Rata-Rata		2,8	2,5	2,8		2,6	Baik
Kategori		Baik	Baik	Baik			

Latihan guru memperoleh skor rata-rata 2,6 dengan kriteria sangat baik berdasarkan kata sambutan yang diberikan kepada guru yang tertera pada tabel 4.1 pertemuan pertama. Peningkatan rata-rata adalah 2,9 dengan kriteria dapat diterima setelah catatan disampaikan kepada instruktur pada pertemuan kedua.

Terdapat tiga indikator yang dapat dilihat pada lembar observasi tahapan Pembelajaran Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami :

- a) Tahap perencanaan (plan) mencakup beberapa deskriptor, seperti: guru berkolaborasi untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran siswa; guru bekerjasama menelaah pelajaran yang ada/ada untuk merancang proses pembelajaran; guru bekerjasama menentukan media dan bahan ajar; dan guru berkolaborasi untuk mensimulasikan rencana yang telah disiapkan sebelumnya
- b) Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun, mengamati dan mengumpulkan data metode dan proses pembelajaran siswa, mengamati dan mengumpulkan data perilaku siswa, serta mengamati dan mengumpulkan data hasil belajar melalui diri sendiri selama tahap pelaksanaan (melakukan )
- c) Tahap refleksi (lihat) meliputi beberapa deskriptor, seperti mengamati ketercapaian tujuan pembelajaran, guru mengkomunikasikan pesan dalam pelaksanaan pembelajaran, pengamat mengomunikasikan komentar untuk kegiatan siswa serta kritik dan saran untuk guru, dan merancang perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya

Digunakan untuk memperoleh data pada setiap tahapan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami seperti terlihat pada tabel 4.2, yaitu sebagai berikut dengan menggunakan tiga tahapan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

**Tabel 3. Data Tahap Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami Siklus I**

N	Indikator	Observer	Jumlah	Rata-	Kategori
---	-----------	----------	--------	-------	----------

No	Indikator	Pertemuan I			total skor	Rata	Kategori
		1	2	3			
1	Tahap perencanaan ( <i>plan</i> )	4	4	4	12	4	Sangat baik
2	Tahap pelaksanaan ( <i>do</i> )	4	4	4	12	4	Sangat Baik
3	Tahap merefleks i ( <i>see</i> )	3	3	2	8	2,6	Baik
	Jumlah	11	11	10		10,	
	Rata-Rata	3,6	3,6	3,3		3,5	Sangat Baik
	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik			

**Tabel 4 Data Tahap Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami Siklus II**

No	Indikator	Observer Pertemuan II			Jumlah total skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3			
1	Tahap perencanaan ( <i>plan</i> )	4	4	4	12	4	Sangat baik
2	Tahap pelaksanaan ( <i>do</i> )	4	4	4	12	4	Sangat Baik
3	Tahap merefleks i ( <i>see</i> )	3	3	3	9	3	Baik
	Jumlah	11	11	11		11,	
	Rata-Rata	3,6	3,6	3,3		3,6	Sangat Baik
	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik			

Ditetapkan bahwa rata-rata proses pembelajaran pada Origami Paper Assisted Realistic Mathematics level I adalah 3,5 dengan standar sangat tinggi berdasarkan hasil observasi atau pengamatan pada tabel 4.2. Terjadi peningkatan setelah observasi yang menghasilkan rata-rata proses pembelajaran Origami Paper Assisted Realistic Mathematics level 3,6 dengan standar sangat tinggi.

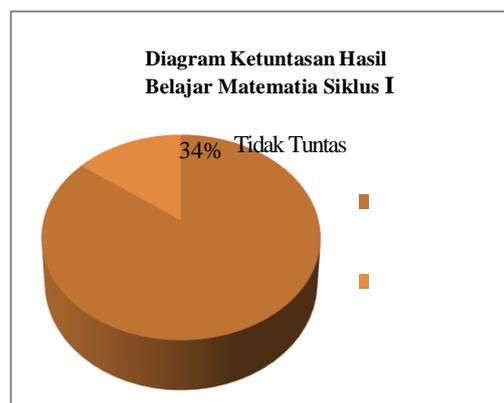
Siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran menemukan informasi berikut berdasarkan temuan belajar dari siklus I tentang hasil belajar tema melalui Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami:

**Tabel 5 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus I**

Intreval Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kualifikasi
95-100			
85-94	1	3%	Tuntas
75-84	2	13%	Tuntas

65-74	9	50%	Tuntas
55-64	1	7%	Tidak tuntas
45-54	3	17%	Tidak tuntas
>35	2	13%	Tidak tuntas
Jumlah	18	100%	
Rerata	65		

Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa 30 siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima mencapai ketuntasan belajar 66% (20 siswa) dengan skor 65, dan masih ada 34% (10 siswa) yang tidak tuntas dan mendapat nilai 65 dalam pembelajarannya. Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Melalui Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami. Nilai terbaik dan terendah pada siklus I masing-masing adalah 90 dan 30. Diagram terlampir menunjukkan keseluruhan siklus I berdasarkan temuan analisis penilaian:



**Gambar 1 Diagram Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Melalui Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami Siklus I**

Berdasarkan grafik batang di atas, 66% siswa mendemonstrasikan pembelajaran kecakapan, dan 34% siswa putus sekolah. Tujuan indikator kerja yang dimaksud untuk penyelesaian pembelajaran yaitu minimal 75% dari penyelesaian pembelajaran klasikal siswa belum terpenuhi.

**Tabel 6 Data Aktivitas Guru Siklus II**

No	Indikator	Observer Pertemuan I			Jumlah total skor	Rata-Rata	Kategori
		1	2	3			
1	Tetapkan tolok ukur kemahiran, keterampilan dasar, dan	4	4	3	11	3,6	Sangat Baik

	penanda pembelajaran.						
2	Buat ide instruksional untuk matematika kelas empat yang mencakup penjumlahan dan pengurangan pecahan.	4	3	3	10	3,3	Sangat Baik
3	Mempersiapkan dan memperluas konten penjumlahan dan pengurangan pecahan.	3	3	3	9	3	Baik
4	Siapkan bahan belajar berupa kertas origami	4	3	3	10	3,3	Sangat Baik
5	Menyiapkan tugas siswa, tugas kelompok, dan soal penilaian	4	3	3	10	3,3	Sangat Baik
6	Mempersiapkan papan observasi dan dokumentasi untuk mengamati keterampilan guru dan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika	4	3	3	10	3,3	Sangat Baik
7	Kualitas media pembelajaran	3	4	4	11	3,6	Sangat Baik
	Jumlah	26	23	22		23,4	
	Rata-Rata	3,7	3,2	3,1		3,3	Sangat Baik
	Kategori	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik			

Tindakan guru pertemuan pertama mendapat rata-rata 3,3 dengan kriteria sangat baik, menurut pengamatan guru yang ditunjukkan pada tabel 6. Pada pertemuan kedua saat diamati instruktur rata-rata peningkatannya adalah 3,6 dengan kriteria sangat baik.

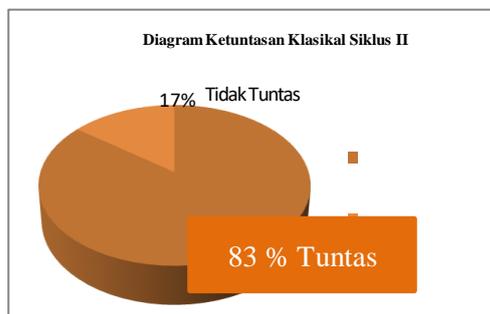
Tabel 7 Distribusi Frekuensi Ketuntasan Klasikal

Inteval Nilai	Frekuensi	Frekuensi Relatif	Kualifikasi
---------------	-----------	-------------------	-------------

95-100			
85-94	2	13%	Tuntas
75-84	4	20%	Tuntas
65-74	9	50%	Tuntas
55-64	2	12%	Tidak tuntas
45-54	1	5%	Tidak tuntas
>35	0	0%	Tidak tuntas
Jumlah	18	100%	
Rerata	65		

Dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan Realistic Mathematics Assisted by Origami Paper, 30 siswa kelas IV SDN 101750 Klambir Lima yang berjumlah 30 mencapai ketuntasan belajar sebesar 83% (15 siswa) dengan nilai dibawah 65, dan masih ada 17% (3 siswa) yang belum selesai dan mendapat nilai di bawah 65. Informasi ini ditunjukkan pada tabel 4.10. Siklus II memiliki nilai maksimal 100 dan nilai minimal 50.

Sekurang-kurangnya 75% dari hasil belajar matematika setiap individu siswa melalui matematika realistik berbantuan origami kertas telah tuntas, yang merupakan tujuan yang ingin dicapai yang dinyatakan dalam indikator kerja.



Gambar 2 Diagram Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan grafik batang di atas, 83% siswa menunjukkan kemampuan belajar, sedangkan 17% siswa tidak tuntas.

Tabel 8 Data awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Pencapaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata	55,66	65	73,66
2	Nilai terendah	20	40	50
3	Nilai tertinggi	90	90	100
4	Siswa yang belum tuntas	11	6	3
5	Siswa yang tuntas	7	12	15
6	Prosentase ketuntasan belajar	35%	66%	85%

Berdasarkan tabel 8 di atas, data awal menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 55,66, dengan nilai terendah 20 dan tertinggi 90. Selain itu, terdapat 11 siswa yang belum melengkapi data awal dan hanya 7 siswa yang sudah menyelesaikan data awal. Persentase ketuntasan belajar data awal adalah 35%

Setelah pembelajaran selesai pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 65, dengan nilai terendah 40 dan tertinggi 90. Pada siklus I terdapat 6 siswa yang tidak tamat, dan 12 siswa yang tamat. Karena persentase ketuntasan belajar siklus I hanya 66%, maka siklus II harus diselesaikan agar memenuhi indikator keberhasilan yaitu ketuntasan belajar minimal 75%.

Nilai hasil belajar siswa meningkat pada siklus II menjadi nilai rata-rata 73,66 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 100. Pada siklus II 3 siswa tidak tuntas, sedangkan 15 siswa tuntas; ini berarti bahwa 85% siswa mempelajari semua yang perlu mereka ketahui. Indikator ketercapaian siklus II meliputi siswa yang menunjukkan kemahiran belajar minimal 75%.

Belajar matematika dengan pendekatan matematika realistik menggunakan kertas origami dapat membantu instruktur mengatur pengajaran berbagai topik dengan lebih baik sehingga siswa mendapatkan pendidikan yang menarik, menyenangkan, dan sulit. Kajian ini berpusat pada Peningkatan Mutu Pendidikan Matematika Murid Kelas IV SDN 101750 Klambir Lima Melalui Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami. Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendidikan matematika akan ditingkatkan melalui kolaborasi tim yang terdiri dari instruktur, pembicara, dan penonton dalam Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami, yang akan meningkatkan proses pendidikan matematika. Peningkatan kerjasama guru dan sejawat guru diperlukan untuk menciptakan pendidikan matematika yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar murid.

Berdasarkan temuan penilaian yang dilakukan di Kelas IV SDN 101750 Klambir Lima, ditetapkan bahwa Pendekatan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami dapat meningkatkan standar pembelajaran matematika pada siswa Kelas IV di SDN 101750 Klambir Lima..

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang diuraikan pada Bab IV “Peningkatan Kualitas Pembelajaran Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Menggunakan Pendekatan Matematika Realistik Menggunakan Kertas Origami Oleh Siswa Kelas IV SDN 101750 Klambir Lima”, dapat dikatakan hasil penelitian menunjukkan hal tersebut. : Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 65 sampai 73, dan pada siklus II adalah 66, dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus I menjadi 66% sampai 85% pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran matematika realistik berbantuan kertas origami dapat meningkatkan hasil belajar siswa

### **2. Saran**

Temuan tersebut di atas menyarankan agar guru terlebih dahulu memberikan bimbingan kepada siswa sebelum mempelajari Pembelajaran Matematika Origami Paper-Assisted Realistic. Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami tentang aplikasi dan prosedur Matematika Realistik Berbantuan Kertas Origami. Dengan bantuan pendidik dan saksi lainnya, kekurangan dapat diidentifikasi untuk meningkatkan standar pendidikan dan mencapai tujuan pendidikan yang dinyatakan secara formal

## **DAFTAR PUSTAKA**

Almahdali, A. (2020). *Inovasi Rumah Cokelat: Studi Kasus Hilirisasi Industri Cokelat di Provinsi Sulawesi Tengah*. Palu: Inteligencia Medi.

- Antara, A. A. (2020). *Penyetaraan Vertikal Dengan Pendekatan Klasik Dan Item Response Theory (Teori dan Aplikasi)*. Yogyakarta : Deepublish.
- Darmawan, C. K. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Farida Anis (2020). *Panduan Lengkap Kuasai Bahasa Jepang Tanpa Kursus*, Jakarta: Anak Hebat Indonesia
- Hartati, i. N. (2019). *METODOLOGI PENELITIAN SOSIAL*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Hartini, V. A. (2018). *Buku Ajar Dasar Ilmu Gizi Kesehatan Masyarakat*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ketut, S. D. (2017). *Konsep Dan Pengembangan Kewirausahaan Di Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Penerbit Gunung Samudera [Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia].
- M.Fadlillah. (2019). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Mas'ud, D. d. (2017). *Kesehatan Masyarakat dalam Perspektif Sosioantropologi*. Makasar : CV Sah Media: CV Sah Media.
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*. Purwokerto: Pena Persada.
- Nofriansyah, D. d. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Tidak diterbitkan: Yayasan Kita Menulis.
- Nurgiantoro, B. (2018). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press: Gadjah Mada University Press.
- Ovan (2022). *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, Jakarta : Kencana
- Prasetyo, Y. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB*. Semarang: Yogi Agung Prasetyo.
- Prastiyo, F. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Kooperatif Jigsaw Pada Materi Pecahan Di Kelas V Sdn Sepanjang 2*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Putrawangsa, s. (2018). *Desain Pembelajaran : Design Research sebagai pendekatan Desain Pembelajaran*. Mataram : Reka Karya Amerta.
- Rahayu, E. M. (2018). *Jurnal Pendidikan Empirisme: Jurnal Pendidikan Empirisme*. Surakarta : Sang Surya Media.
- Rukajat, A. (2018). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman, A. d. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Team, Q. (2019). *Jurnal Pendidikan Konvergensi*. Surakarta: Sang Surya Media.
- Tokan, P. I. (2016). *Manajemen Penelitian Guru*. Jakarta: PT Grasindo.
- Trygu. (2020). *Studi Literatur Problem Based Learning untuk masalah Motivasi bagi siswa dalam Belajar*

*Matematika*. Gunungsitoli:  
guedia.

Umbara, U. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*. Yogyakarta : Deepublish.

Utama, D. (2018). *Jurnal Pendidikan Dwija Utama*. Surakarta: Sang Surya Mediab.

Zulmiyetri, s. d. (2020). *Penulisan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.