

## Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bangun Ruang Berbantu Media *Papercraft* Berkarakter Kartun di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya

\*<sup>1</sup>Talita Dwi Rahma; <sup>2</sup>Sunaryo; <sup>3</sup>Kriswati

<sup>1,2</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

<sup>3</sup>SD Negeri Dukuh Kupang I/488 Surabaya

\*<sup>1</sup>Email : ppg.talitarahma00028@program.belajar.id

<sup>2</sup>Email : Sunaryo\_fbs@uwks.ac.id

<sup>3</sup>Email : kriswati35@guru.sd.belajar.id

### ABSTRACT

The background of this research stems from the challenges faced by students in understanding three-dimensional (3D) shapes, which are often considered difficult and abstract, leading to low learning outcomes due to difficulties in describing these shapes. Additionally, teachers have not yet implemented engaging and interactive learning media, relying solely on textbook materials. This study aims to improve the understanding of 3D shapes among second-grade students at SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya through the use of cartoon-character papercraft learning media. The research method employed is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects of the study are 28 second-grade students, evenly distributed between boys and girls. In the pre-cycle phase, the results indicated that 60.71% of students achieved learning completeness. After the implementation of papercraft media in Cycle I, the percentage of completeness increased to 75%, although still categorized as "Fair." In Cycle II, with improvements and adjustments, the learning completeness percentage reached 89.29%, indicating a "Good" category. The research findings show that using cartoon-character papercraft media is effective in enhancing students' understanding and skills in describing 3D shapes. This media also successfully increased students' interest and creativity in mathematics learning. The findings suggest that papercraft can be an effective alternative learning media for mathematics in elementary schools.

### Keywords:

3D Shapes, Learning Outcomes, Mathematics, Papercraft

### ABSTRAKS

Latar belakang dari penelitian ini adalah materi bangun ruang yang sering kali dianggap sulit dan abstrak bagi peserta didik sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar karena kesulitan dalam mendeskripsikan bangun ruang. Selain itu, guru juga kurang menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif hanya mengandalkan buku paket saja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya terhadap konsep bangun ruang melalui penggunaan media pembelajaran papercraft berkarakter kartun. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 28 peserta didik kelas II, 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan. Pada tahap pra-siklus, hasil menunjukkan bahwa 60,71% peserta didik mencapai ketuntasan belajar. Setelah penerapan media papercraft pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 75%, namun masih dalam kategori "Cukup". Pada siklus II, dengan perbaikan dan penyesuaian, persentase ketuntasan belajar mencapai 89,29%, yang menunjukkan kategori "Baik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media papercraft berkarakter kartun efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang. Media ini juga berhasil meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika. Temuan ini menyarankan

### Kata Kunci:

Bangun Ruang, Hasil Belajar, Matematika, Papercraft

*bahwa papercraft dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk materi matematika di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya.*

## 1. Pendahuluan

Pendidikan adalah alat penting bagi warga negara Indonesia. Setiap elemen dalam pendidikan harus memahami dan bekerja sama di setiap ini untuk menciptakan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan karakter dan kepribadian peserta didik. (Mariyana dkk., 2022). Menurut Ki Hajar Dewantara Pengertian Pendidikan adalah proses menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak peserta didik, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota Masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya. Pendidikan merupakan usaha menuntun segenap kekuatan kodrat yang ada pada anak baik sebagai individu manusia maupun sebagai anggota Masyarakat agar dapat mencapai kesempurnaan hidup (Ki Hajar Dewantara) dalam (Setawan dkk., 2021)

Pendidikan mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan umat manusia. Dengan adanya Pendidikan manusia mampu membangun sebuah peradaban, menciptakan kebudayaan, memelihara lingkungan, menjalin hubungan dengan sesama. Dwi Siswoyo dkk dalam (Sulistiyanto, 2013) mengartikan pendidikan sebagai suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisiknya, daya jiwanya (akal, rasa dan kehendak), sosial dan moralitasnya. Pendidikan adalah kekuatan dinamis yang mampu mempengaruhi kemampuan dan kepribadian setiap individu dalam hubungannya dengan orang lain, lingkungan, serta dengan Tuhan.

Pendidikan dalam Undang-Undang Sisdiknas No 23 Tahun 2003 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan itu bisa dilakukan di berbagai tempat. Salah satunya di sekolah. Proses yang melibatkan guru, peserta didik, dan materi ajar dikenal sebagai pendidikan sekolah. Suasana pendidikan yang bermakna, kreatif, dan menyenangkan dapat tercipta berkat tenaga kependidikan yang profesional dan berkomitmen, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan dan pembelajaran adalah komponen yang saling terkait dalam mencapai tujuan pendidikan. Setiap individu memerlukan proses belajar untuk mengembangkan kemampuan mentalnya. Peserta didik, sebagai pembelajar di sekolah, memiliki kepribadian, pengalaman, dan tujuan masing-masing, serta mengalami perkembangan jiwa sesuai dengan asas emansipasi diri menuju keutuhan dan kemandirian. Pengajaran, yang melibatkan aktivitas mengajar dan belajar, mencakup peran guru dalam menciptakan keberhasilan pengajaran. Keberhasilan pengajaran ditentukan oleh beberapa faktor, termasuk kondisi siswa, bahan ajar, metode pembelajaran, media pembelajaran, guru, serta lingkungan sekitar. Semua elemen ini berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan yang optimal (Elitasari, 2022).

Pelaksanaan pendidikan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung prosesnya. Faktor utama yang memengaruhi adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran, yang keduanya merupakan alat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Menurut (Naryla dkk., 2018) Pembelajaran harus dirancang oleh guru agar efektif, menarik, dan menyenangkan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Dengan memilih metode dan model pembelajaran yang tepat, kegiatan belajar dapat memaksimalkan hasil dan prestasi peserta didik. Media pembelajaran yang tepat juga dapat mempengaruhi minat peserta didik dalam proses belajar.

Matematika sering menjadi topik diskusi antara orang tua peserta didik dan guru. Menurut guru dan orang tua peserta didik di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, matematika adalah mata pelajaran yang sulit dipelajari dan memerlukan latihan yang cukup lama untuk memahaminya. Berdasarkan pengakuan peserta didik di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya,

matematika dianggap sulit dan mereka cenderung lebih menyukai mata pelajaran lain. Hasil observasi peserta didik di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, khususnya di kelas II semester 2, menunjukkan kurangnya keterampilan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang. Kurangnya keterampilan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar mereka. Banyak peserta didik yang belum dapat mendeskripsikan bangun ruang terkait sisi, ruas garis, titik sudut, dan lain-lain. Selain itu, peserta didik masih pasif dalam pembelajaran matematika, terutama pada materi bangun ruang. Hal ini dikarenakan kurangnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran sehingga peserta didik sulit memahami materi tersebut.

Bangun ruang sendiri adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume atau isi. Sisi, Rusuk dan juga titik sudut adalah bagian dari bangun ruang. Setiap bangun ruang mempunyai ciri-ciri yang tidak sama. Bangun ruang juga dikelompokkan menjadi 2 macam yaitu bangun ruang sisi lengkung dan bangun ruang tidak lengkung (sisi datar) (Sari, 2012).

Materi bangun ruang seringkali merupakan hal yang abstrak bagi siswa kelas 2 SD, yang masih berada pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget (Naryla dkk., 2018) pada tahap ini, anak-anak memerlukan perantara konkret untuk memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak. (Pauziah, 2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran atau alat peraga dapat membantu siswa berpikir abstrak tentang matematika, mengingat mereka umumnya beralih dari hal-hal konkret menuju hal-hal abstrak. Oleh karena itu, benda konkret, seperti media *papercraft*, sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang menunjukkan perlunya inovasi dalam metode pengajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan media *papercraft* sebagai alat untuk mendeskripsikan bangun ruang. Diharapkan dengan pendekatan ini, siswa akan lebih semangat dan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman materi menjadi lebih efektif dan menarik.

Media dalam dunia pendidikan, sering dikenal sebagai media pembelajaran, berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang mampu merangsang kreativitas siswa, menumbuhkan minat dan kemampuan mereka, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan sekitar mereka. Penggunaan media yang melibatkan hubungan langsung antara siswa dengan lingkungan memungkinkan mereka untuk mendapatkan pengalaman belajar yang nyata (Mariyana dkk., 2022).

*Papercraft* merupakan seni yang berkaitan dengan kertas. Menurut (Al Hasby, 2016), *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan berbagai teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. *Papercraft* juga dikenal sebagai seni merangkai objek dengan bahan dasar kertas melalui proses memotong, melipat, mengelem, dan menempel potongan-potongan kertas hingga membentuk model tiga dimensi yang diinginkan.

*Papercraft* dapat dianggap sebagai pengembangan dari origami, namun objek yang dihasilkan oleh *papercraft* biasanya lebih menyerupai bentuk aslinya dibandingkan dengan origami. Contoh objek yang dapat dibuat dengan *papercraft* meliputi rumah, bangunan, orang, kendaraan, hewan, tumbuhan, dan lain-lain. Dengan perkembangan zaman, *papercraft* kini dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan objek-objek yang lebih menarik berbentuk bangun ruang, mengacu pada tokoh-tokoh kartun populer seperti Spongebob, Patrick, dan Angry Birds (Hastuti, 2021).

Penggunaan media *Papercraft* ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik memahami konsep bangun ruang. Adapun pembuatan media ini berasal dari kertas bufallo yang telah dibuat pola kartun spongebob, Patrick dan Angrybirds kemudian peserta didik menggunting sesuai pola, dilipat dan ditempel sedemikian rupa sehingga menjadi bangun

ruang. Kemudian peserta didik mendeskripsikan kartun tersebut berbentuk menyerupai bangun ruang apa dan juga mendiskripsikan terkait rusuk, sisi dan titik sudut.

*Papercraft* merupakan media yang sangat efektif dalam mendukung proses belajar di sekolah dan memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik. Dengan menerapkan *papercraft* sebagai salah satu alat pembelajaran, sekolah dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka secara aktif (Dina Lestariningsih & Putu Parmiti, 2021).

Memanfaatkan *papercraft* untuk mengilustrasikan bangun ruang dalam pelajaran matematika memungkinkan guru tidak hanya menjelaskan jenis-jenis bangun ruang, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep tersebut secara visual dan lebih konkret. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih menarik dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. *Papercraft* sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan praktis, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal (Yulianto dkk., 2024)

Penelitian Sebelumnya mengenai media pembelajaran *Papercraft* oleh (Mariyana dkk., 2022) menyatakan bahwa penggunaan media *papercraft* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan mata Pelajaran matematika tentang bangun ruang siswa kelas II SD 2 Jurang Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus. Temuan penelitian lainnya yaitu (Utami dkk., 2023) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis kreatif matematis siswa dengan model Project Based learning berbantuan media *papercraft*.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang. Diharapkan dengan menggunakan media *papercraft*, peserta didik dapat memahami konsep bangun ruang secara lebih mendalam dan konkret. Media *papercraft* ini diharapkan tidak hanya meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan praktis, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal..

## 2. Tinjauan Pustaka

### A. Bangun Ruang

Bangun ruang sendiri adalah suatu bangun tiga dimensi yang memiliki volume atau isi. Sisi, Rusuk dan juga titik sudut adalah bagian dari bangun ruang. Setiap bangun ruang mempunyai ciri-ciri yang tidak sama. Bangun ruang juga dikelompokkan menjadi 2 macam yaitu bangun ruang sisi lengkung dan bangun ruang tidak lengkung (sisi datar) (Sari, 2012).

Sedangkan menurut (Sulistyanto, 2013) Sebuah bidang yang diperluas dalam arah yang berbeda dari arah asalnya akan menjadi sebuah ruang. Bangun ruang adalah daerah 3 dimensi di mana obyek dan peristiwa berada. Ruang memiliki posisi serta 16 arah yang relatif, terutama bila suatu bagian dari daerah tersebut dirancang sedemikian rupa untuk tujuan tertentu.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bangun ruang adalah dakan menjadi dua kategori utama: bangun ruang sisi lengkung dan bangun ruang sisi datar. Bangun ruang terdiri dari berbagai elemen seperti sisi, rusuk, dan titik sudut, yang berbeda-beda sesuai dengan ciri masing-masing bangun. Selain itu, bangun ruang merupakan area tiga dimensi di mana objek dan peristiwa terjadi, dengan posisi dan arah yang relatif. Bangun ruang terbentuk ketika sebuah bidang diperluas ke arah yang berbeda dari arah asalnya, menghasilkan daerah tiga dimensi yang memiliki tujuan tertentu.

## **B. Papercraft Berkarakter Kartun**

*Papercraft* merupakan seni yang berkaitan dengan kertas. Menurut (Al Hasby, 2016), *papercraft* adalah seni merakit kertas dari beberapa lembar kertas menggunakan berbagai teknik seperti menggunting, melipat, mengelem, dan membentuk kertas. *Papercraft* juga dikenal sebagai seni merangkai objek dengan bahan dasar kertas melalui proses memotong, melipat, mengelem, dan menempel potongan-potongan kertas hingga membentuk model tiga dimensi yang diinginkan.

*Papercraft* dapat dianggap sebagai pengembangan dari origami, namun objek yang dihasilkan oleh *papercraft* biasanya lebih menyerupai bentuk aslinya dibandingkan dengan origami. Contoh objek yang dapat dibuat dengan *papercraft* meliputi rumah, bangunan, orang, kendaraan, hewan, tumbuhan, dan lain-lain. Dengan perkembangan zaman, *papercraft* kini dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan objek-objek yang lebih menarik berbentuk bangun ruang, mengacu pada tokoh-tokoh kartun populer seperti Spongebob, Patrick, dan Angry Birds (Hastuti, 2021).

Penggunaan media *Papercraft* ini dimaksudkan untuk mempermudah peserta didik memahami konsep bangun ruang. Adapun pembuatan media ini berasal dari kertas bufallo yang telah dibuat pola kartun spongebob, Patrick dan Angrybirds kemudian peserta didik menggunting sesuai pola, dilipat dan ditempel sedemikian rupa sehingga menjadi bangun ruang. Kemudian peserta didik mendeskripsikan kartun tersebut berbentuk menyerupai bangun ruang apa dan juga mendiskripsikan terkait rusuk, sisi dan titik sudut.

## **C. Hasil Belajar**

Belajar sebagai sebuah proses adalah elemen yang sangat penting dalam pelaksanaan setiap jenis dan jenjang pendidikan. Ini menunjukkan bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang dialami oleh siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Karena itu, belajar menjadi sangat penting, karena hanya melalui proses belajar seseorang dapat memperoleh pengetahuan (Rahman, 2021).

Setelah proses belajar selesai, siswa akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar ini merujuk pada "apa yang telah dicapai oleh siswa setelah menjalani kegiatan belajar" (Thorin, 2011). Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai "hasil dari interaksi antara kegiatan belajar dan mengajar. Dari sisi guru, proses mengajar diakhiri dengan evaluasi hasil belajar. Sementara dari sisi siswa, hasil belajar menandai akhir dan puncak dari proses belajar" (Dimiyati dan Mudjiono, 2013).

Berdasarkan pendapat-pendapat ini, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil ini mencakup berbagai kemampuan, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki siswa setelah mendapatkan pengalaman belajar.

## **3. Metode**

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini dilakukan melalui empat tahap: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Keempat tahapan ini diterapkan secara sistematis dalam dua siklus, yakni Siklus I dan Siklus II. Subyek yang diteliti dalam penelitian Tindakan kelas adalah peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya Tahun Pelajaran 2023-2024 yang berjumlah 28 peserta didik terdiri dari 14 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik Perempuan.

Setting penelitian ini diadakan pada semester 2 pada bulan Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 jam pembelajaran (2x 35 menit). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media *papercraft* berkarakter kartun sedangkan untuk variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Pada Materi Bangun.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan Tindakan pra-siklus yaitu dengan menggunakan media pembelajaran hanya menjelaskan tanpa menggunakan media dan model pembelajaran sama sekali. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan metode observasi tidak terstruktur dan dokumentasi. Dalam metode ini, peneliti tidak memiliki panduan khusus tentang variabel apa yang akan diamati, sehingga mereka mengamati situasi secara bebas dan mencatat informasi yang dianggap penting selama proses observasi berlangsung. Tes yang digunakan berbentuk soal essay yang harus dikerjakan peserta didik mengenai materi bangun ruang yang disesuaikan oleh capaian pembelajaran di kurikulum merdeka dan untuk memperoleh hasil belajar kognitif. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yang berarti peneliti tidak mengikuti pedoman wawancara yang sistematis dan lengkap. Sebaliknya, peneliti mengajukan pertanyaan spontan berdasarkan panduan umum pengamatan. Dokumentasi dilakukan dengan menyertakan data relevan seperti hasil observasi, modul ajar, aktivitas peserta didik, dan lain-lain, serta dengan mengambil gambar atau foto selama penelitian berlangsung. Dokumentasi ini digunakan untuk memperjelas dan memperkuat data dalam penelitian tindakan kelas.

Jenis analisis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil tes dan data kualitatif diperoleh dari observasi terhadap guru dan peserta didik. Teknik yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan membandingkan hasil penelitian pada siklus pertama dan kedua. Hasil perbandingan tersebut untuk mengetahui nilai ketuntasan belajar setiap peserta didik pada setiap siklusnya. Untuk mengetahui kategori dari hasil ketuntasan belajar matematika setiap peserta didik dapat dilihat dari tabel kriteria hasil presentase ketuntasan belajar sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Presentasi Ketuntasan Belajar Peserta Didik

Presentase	Kategori
92 - 100	Sangat Baik
83 - 100	Baik
75 - 82	Cukup
≤ 74	Kurang

Tabel 1 mengklasifikasikan hasil presentasi ketuntasan belajar peserta didik ke dalam empat kategori berdasarkan persentase nilai yang diperoleh. Kategori "Sangat Baik" diberikan kepada peserta didik yang memperoleh nilai antara 92 hingga 100, yang menunjukkan pemahaman yang sangat mendalam dan kemampuan luar biasa dalam menguasai materi pelajaran. Kategori "Baik" mencakup nilai antara 83 hingga 100, yang menunjukkan pemahaman yang solid dan kemampuan yang memadai dalam pelajaran, meskipun tidak seunggul kategori "Sangat Baik". Peserta didik dengan nilai antara 75 hingga 82 masuk dalam kategori "Cukup", yang menunjukkan bahwa mereka memiliki pemahaman yang dasar dan kemampuan yang cukup untuk memenuhi standar minimum ketuntasan belajar. Sementara itu, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah 74 berada dalam kategori "Kurang", yang menunjukkan bahwa mereka belum mencapai tingkat pemahaman yang memadai dan belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, yang ditetapkan pada nilai 75. Kategori "Kurang" ini mengindikasikan perlunya perbaikan dan peningkatan pemahaman pada materi yang dipelajari.

Kemudian dari hasil tersebut dianalisis untuk menentukan tingkat keberhasilan penelitian Tindakan kelas pada pada penelitian ini dengan menggunakan nilai rata-rata hasil tes kemudian dikonversikan ke dalam acuan patokan (PAP) skala lima.

Tabel 2. Konversi kriteria Penilaian

Tingkat rata-rata hasil belajar	Kategori	Keterangan
90-100%	Sangat Baik	Tuntas
80-89%	Baik	Tuntas
65-79%	Cukup	Tuntas
55-64%	Kurang	Tidak Tuntas
0-54%	Sangat Kurang	Tidak Tuntas

(Widyarningsih Ni Luh Gede & I. G. N, 2019)

Tabel 2. menunjukkan konversi kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur tingkat rata-rata hasil belajar peserta didik, diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yaitu "Sangat Baik", "Baik", "Cukup", "Kurang", dan "Sangat Kurang". Kategori "Sangat Baik" diberikan kepada peserta didik yang mencapai tingkat rata-rata hasil belajar sebesar 90-100%, dengan keterangan bahwa mereka dinyatakan tuntas dalam memahami materi. Peserta didik yang berada pada rentang 80-89% masuk dalam kategori "Baik" dan juga dinyatakan tuntas. Sementara itu, rentang 65-79% dianggap "Cukup" dan tetap dinyatakan tuntas, meskipun menunjukkan pemahaman yang masih perlu ditingkatkan. Namun, peserta didik dengan tingkat rata-rata hasil belajar 55-64% dikategorikan "Kurang" dan dinyatakan tidak tuntas, menunjukkan bahwa mereka belum mencapai standar yang diharapkan. Terakhir, peserta didik dengan nilai 0-54% berada dalam kategori "Sangat Kurang" dan juga dinyatakan tidak tuntas, yang menandakan pemahaman yang sangat rendah terhadap materi. Dalam penelitian ini, indikator keberhasilan diukur berdasarkan persentase tingkat ketuntasan belajar dan hasil penilaian pada skala lima yang diperoleh peserta didik. Penelitian dianggap berhasil jika persentase hasil belajar matematika peserta didik mencapai minimal 80% dan berada dalam kategori tinggi (80-89). Jika indikator ini terpenuhi, penelitian dianggap berhasil dan dapat dihentikan.

#### 4. Hasil

Hasil penelitian ini akan membahas kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang. Penelitian ini diawali dengan melakukan pra siklus dengan merancang modul ajar matematika yang sudah disesuaikan dengan capaian pembelajaran yang akan dicapai, seerta merancang soal tes yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Hasil pengamatan pada kegiatan peserta didik difokuskan pada kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang tanpa menggunakan media pembelajaran (belum diterapkan Tindakan). Dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Pra Siklus

No	Interval	Kategori	Jumlah
1	92 - 100	Sangat Baik	2
2	83 - 91	Baik	3
3	75 - 82	Cukup	12
4	≤ 74	Kurang	11
Jumlah			28
Rata-Rata Kelas			71
Kategori			Kurang
Tidak Tuntas Individu			17
Ketuntasan Klasikal			60,71%
Tidak Tuntas Klasikal			42,86%

Pada Tabel 3 memberikan gambaran tentang hasil belajar pra siklus dari 28 peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, dengan pembagian berdasarkan interval nilai. Sebanyak 2 peserta didik berada dalam interval nilai 92-100, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik," menandakan pemahaman yang sangat kuat terhadap materi pelajaran. Di kategori "Baik," dengan interval nilai 83-91, terdapat 3 peserta didik yang menunjukkan pemahaman yang baik meskipun masih bisa ditingkatkan. Interval nilai 75-82, yang termasuk kategori "Cukup," mencakup 12 peserta didik, menunjukkan bahwa mereka telah mencapai standar minimal ketuntasan, tetapi masih membutuhkan peningkatan pemahaman. Di sisi lain, 11 peserta didik memperoleh nilai kurang dari atau sama dengan 74, masuk dalam kategori "Kurang," yang menandakan bahwa mereka belum mencapai tingkat pemahaman yang diharapkan. Meskipun 17 dari 28 peserta didik berhasil memperoleh nilai di atas KKM, hasil ini belum memenuhi kriteria ketuntasan klasikal sebesar 80%, yang menunjukkan perlunya peningkatan dalam pendekatan pembelajaran di siklus berikutnya.

Penelitian siklus I dimulai pada hari Rabu, 15 Mei 2024. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan terkait kegiatan penelitian tindakan kelas. Persiapan tersebut meliputi perangkat pembelajaran seperti modul ajar, LKPD, instrumen penilaian, dan media pembelajaran berupa media konkret, yaitu media *papercraft* berkarakter kartun.

Tabel 4. Peningkatan Hasil Belajar Pada Siklus I

No	Interval	Kategori	Jumlah
1	92 - 100	Sangat Baik	3
2	83 - 91	Baik	9
3	75 - 82	Cukup	9
4	≤ 74	Kurang	7
Jumlah			28
Rata-Rata Kelas			78
Ketuntasan Individu			21
Tidak Tuntas Individu			7
Ketuntasan Klasikal			75%
Tidak Tuntas Klasikal			25%
Kategori Keberhasilan PTK			Cukup

Tabel 4 menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik pada Siklus I setelah penggunaan media pembelajaran *papercraft* berkarakter kartun dalam satu pertemuan. Dari 28 peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dalam interval nilai 92-100, sebanyak 3 peserta didik masuk dalam kategori "Sangat Baik," menunjukkan pemahaman yang sangat kuat terhadap materi yang diajarkan. Interval nilai 83-91 mencakup 9 peserta didik yang berada dalam kategori "Baik," mencerminkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka dibandingkan dengan pra siklus. Selain itu, 9 peserta didik memperoleh nilai dalam interval 75-82, yang termasuk dalam kategori "Cukup," menandakan bahwa mereka telah memenuhi standar minimal ketuntasan, meskipun masih memerlukan peningkatan pemahaman.

Namun, terdapat 7 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah atau sama dengan 74, masuk dalam kategori "Kurang." Ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan media *papercraft* telah membawa hasil yang lebih baik, masih ada beberapa peserta didik yang memerlukan bantuan tambahan untuk mencapai ketuntasan. Secara keseluruhan, sebanyak 21 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM, menghasilkan ketuntasan klasikal sebesar 75%, sementara 7 peserta didik belum mencapai ketuntasan, dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 25%. Meskipun hasil ini menunjukkan peningkatan dari tahap pra siklus, kriteria keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK) yang diharapkan belum sepenuhnya tercapai,

dengan rata-rata kelas berada di angka 78%. Kondisi ini mengindikasikan perlunya perbaikan pada Siklus II untuk lebih meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang, terutama melalui penggunaan media papercraft yang lebih efektif dan interaktif.

Pada siklus II, peneliti Menyusun perangkat pembelajaran. Pada siklus II peneliti masih menggunakan media *papercraft*. Dalam pembelajaran berkelompok, peserta didik diarahkan untuk membuat karya bangun ruang dari media *papercraft* berkarakter kartun yaitu dimulai dari menggunting kertas sesuai dengan pola yang sudah disediakan oleh guru, kegiatan yang kedua yaitu merakit *papercraft* menggunakan lem sebagai perekat sehingga membentuk karakter kartun seperti spongbob, Patrik dan Angry Birds.

Pada pelaksanaan perbaikan pembelajaran di Siklus II, kegiatan pembelajaran berjalan dengan tertib. Peserta didik tidak merasa kesulitan membuat karya tersebut akan tetapi ketika guru melakukan tanya jawab sebanyak 8 peserta didik dari 28 merasa kesulitan pada tahap merakit *papercraft* peserta didik menyatakan karena tahapan merakit memiliki aturan sistematis, mutlak dan cukup kompleks karena para peserta didik harus melipat serta menempelkan tiap bagian kertas sesuai dengan nomor yang tertera agar hasil karya dapat terlihat baik dan kokoh, namun, meskipun kesulitan para peserta didik nyatanya mampu menyelesaikan dengan sangat baik.

Berdasarkan hasil perbaikan peningkatan hasil belajar pada siklus II diperoleh bahwa kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang mengalami peningkatan.

Tabel 5. Hasil Peningkatan Belajar Pada Siklus II

No	Interval	Kategori	Jumlah
1	92 - 100	Sangat Baik	9
2	83 - 91	Baik	10
3	75 - 82	Cukup	5
4	≤ 74	Kurang	4
Jumlah			28
Rata-Rata Kelas			85
Ketuntasan Individu			24
Tidak Tuntas Individu			4
Ketuntasan Klasikal			89,29%
Tidak Tuntas Klasikal			14,29%
Kategori Keberhasilan PTK			Tuntas

Berdasarkan hasil perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Tabel 5 menggambarkan hasil peningkatan belajar pada Siklus II, di mana dari 28 peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya, sebanyak 24 peserta didik berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 89,29%. Sebaliknya, hanya 4 peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan, dengan persentase ketidaktuntasan sebesar 14,29%.

Jika dilihat dari interval nilai, 9 peserta didik memperoleh nilai dalam rentang 92-100, yang masuk dalam kategori "Sangat Baik," menunjukkan pemahaman yang mendalam dan kemampuan tinggi dalam mendeskripsikan bangun ruang. Sebanyak 10 peserta didik berada dalam interval nilai 83-91, yang dikategorikan sebagai "Baik," menandakan bahwa mereka memiliki pemahaman yang kuat meskipun masih bisa ditingkatkan lebih lanjut. Di sisi lain, 5 peserta didik berada dalam kategori "Cukup," dengan nilai dalam interval 75-82, yang menunjukkan bahwa mereka telah memenuhi standar minimal ketuntasan, tetapi masih memerlukan penguatan dalam pemahaman. Terakhir, terdapat 4 peserta didik yang masuk dalam kategori "Kurang," dengan nilai di bawah atau sama dengan 74, yang menandakan bahwa mereka masih membutuhkan bimbingan tambahan.

Rata-rata kelas pada Siklus II mencapai 85%, yang menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya dan masuk dalam kategori "Baik." Dengan persentase

keberhasilan PTK sebesar 85%, hasil ini menegaskan bahwa PTK yang telah dilaksanakan berhasil dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga tidak diperlukan perbaikan lebih lanjut. Keseluruhan hasil ini mencerminkan keberhasilan pendekatan yang digunakan pada Siklus II, di mana media pembelajaran yang efektif mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang.

Tabel 6. Data Presentase Ketuntasan Keseluruhan Hasil Belajar Peserta Didik

Aspek Perolehan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Banyak peserta didik yang mencapai ketuntasan	60,71%	75%	89,29%
Banyak peserta didik yang tidak mencapai ketuntasan	42,86%	25%	14,29%

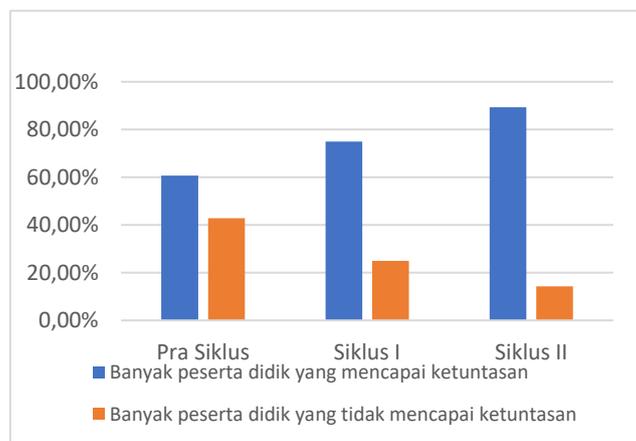
Tabel 6 menyajikan data mengenai persentase ketuntasan keseluruhan hasil belajar peserta didik dari pra siklus hingga Siklus II. Data ini menggambarkan perubahan dalam ketuntasan belajar peserta didik sepanjang proses penelitian tindakan kelas (PTK).

Pada pra siklus, persentase peserta didik yang mencapai ketuntasan adalah 60,71%, sedangkan 42,86% peserta didik belum mencapai ketuntasan. Angka ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik sudah memenuhi standar ketuntasan, namun masih ada sebagian besar yang memerlukan perbaikan dalam pemahaman materi.

Pada Siklus I, terdapat peningkatan dalam ketuntasan belajar, dengan 75% peserta didik mencapai ketuntasan, sedangkan 25% masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan mulai memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik, meskipun masih ada ruang untuk peningkatan lebih lanjut.

Pada Siklus II, terjadi lonjakan signifikan dalam ketuntasan belajar, dengan 89,29% peserta didik berhasil mencapai ketuntasan, sementara hanya 14,29% yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menandakan bahwa upaya yang dilakukan dalam Siklus II sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga hampir semua peserta didik memenuhi standar ketuntasan.

Secara keseluruhan, data ini menggambarkan kemajuan yang konsisten dalam ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus hingga Siklus II. Peningkatan yang signifikan antara siklus menunjukkan efektivitas dari perubahan strategi pembelajaran yang diterapkan, mengarah pada keberhasilan yang lebih besar dalam mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Grafik Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar

Pada gambar 1. Grafik perbandingan ketuntasan hasil belajar diatas disajikan analisis hasil tes yang meliputi pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Analisis data tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sebesar 75% ke siklus II sebesar 89,29%. Peningkatan ini tampak jelas dari perbandingan hasil tes yang dilakukan pada setiap tahap. Dengan demikian, kemampuan peserta didik dalam mengerjakan operasi hitung penjumlahan dan pengurangan mengalami peningkatan yang signifikan dan dapat dikatakan berhasil. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas media pembelajaran *papercraft* yang diterapkan selama siklus I dan II, serta penyesuaian dan perbaikan yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *papercraft* telah berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik mendeskripsikan bangun ruang.



Gambar 2. Menggunting *papercraft*



Gambar 3. Merakit *papercraft*

Pada gambar 2, terlihat beberapa peserta didik yang sedang menggunting template *papercraft*. Proses ini dimulai dengan persiapan alat dan bahan seperti gunting, kertas dengan template *papercraft*, dan alas potong untuk melindungi permukaan meja. Peserta didik kemudian menggunakan gunting untuk memotong kertas sesuai dengan garis panduan yang sudah dicetak. Aktivitas ini memerlukan ketelitian dan koordinasi tangan-mata yang baik, serta memastikan penggunaan gunting yang aman di bawah pengawasan orang dewasa jika diperlukan. Menggunting *papercraft* membantu mengembangkan keterampilan motorik halus peserta didik, yang penting untuk tugas-tugas sehari-hari seperti menulis.

Pada gambar 3, peserta didik terlihat sedang merakit potongan-potongan *papercraft* yang sudah digunting. Langkah pertama dalam proses ini adalah menyusun potongan-potongan kertas sesuai dengan instruksi yang ada. Ini melibatkan pemahaman bentuk dan bagaimana bagian-bagian tersebut harus digabungkan. Selanjutnya, peserta didik menggunakan lem untuk menyatukan potongan-potongan kertas. Proses ini membutuhkan kesabaran dan ketelitian untuk memastikan bahwa bagian-bagian tersebut terpasang dengan rapi dan kuat. Setelah semua bagian terpasang, peserta didik mungkin perlu menunggu beberapa saat agar lem mengering sepenuhnya. Hasil akhirnya adalah model *papercraft* yang bisa dipajang atau dimainkan.

Kegiatan *papercraft* memiliki banyak manfaat bagi peserta didik. Menggunting dan merakit *papercraft* membantu mengembangkan keterampilan motorik halus, yang penting untuk tugas-tugas sehari-hari seperti menulis. Selain itu, mengikuti instruksi dan menyusun bagian-bagian *papercraft* melatih keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pemahaman ruang. Kegiatan ini juga mendorong kreativitas peserta didik, karena mereka bisa melihat bagaimana potongan-potongan kertas bisa berubah menjadi model tiga dimensi. Menyelesaikan proyek *papercraft* memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi, yang bisa meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

## 5. Simpulan dan Saran

### Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap konsep bangun ruang setelah implementasi media *papercraft*. Pada tahap pra siklus, hasil observasi menunjukkan bahwa hanya 17 dari 28 peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan sebesar 60,71%, sementara 11 peserta didik lainnya tidak mencapai ketuntasan dengan persentase 42,86%. Rata-rata nilai kelas pada pra siklus adalah 71, yang termasuk dalam kategori "Kurang". Ketika guru menjelaskan materi tanpa menggunakan media pembelajaran, peserta didik menunjukkan kebingungan dan kurang antusias dalam pembelajaran.

Pada siklus I, setelah penggunaan media *papercraft* berkarakter kartun seperti Spongebob, Patrick, dan Angry Birds, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Dari 28 peserta didik, 21 peserta didik mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 75%. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 78, meskipun masih dalam kategori "Cukup". Pada tahap ini, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme terhadap pembelajaran, namun beberapa peserta didik masih merasa kesulitan dalam merakit *papercraft*.

Pada siklus II, setelah perbaikan dan penyesuaian dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Dari 28 peserta didik, 24 peserta didik mencapai nilai di atas KKM dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 89,29%. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 85, yang masuk dalam kategori "Baik". Peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep bangun ruang dan mampu mendeskripsikan karakteristik bangun ruang seperti sisi, rusuk, dan titik sudut dengan lebih jelas.

Hasil analisis data tes menunjukkan bahwa penggunaan media *papercraft* berkarakter kartun dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam mendeskripsikan bangun ruang. Persentase ketuntasan belajar peserta didik meningkat dari 60,71% pada pra siklus menjadi 75% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 89,29% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *papercraft* berkarakter kartun efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang pada peserta didik kelas II SDN Dukuh Kupang I/488 Surabaya.

Selain itu, penggunaan media *papercraft* tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang tetapi juga meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara maksimal. Penelitian ini juga menegaskan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan menarik untuk memfasilitasi pemahaman konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak, terutama bagi peserta didik pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget.

Secara keseluruhan, penelitian ini berhasil menunjukkan bahwa penggunaan media *papercraft* berkarakter kartun dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan konsep bangun ruang di sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti *papercraft* berkarakter kartun, dalam pengajaran konsep bangun ruang. Media seperti ini terbukti tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep matematika yang abstrak, tetapi juga meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik. Guru juga sebaiknya melakukan perbaikan dan penyesuaian dalam penggunaan

media ini agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama bagi mereka yang mungkin mengalami kesulitan dalam proses perakitan. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk menguji efektivitas media papercraft pada mata pelajaran lain atau di jenjang pendidikan yang berbeda. Hal ini diharapkan dapat memberikan alternatif yang lebih luas bagi para pendidik dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif.

#### **Daftar Pustaka**

- Al Hasby, S. (2016). Analisis Dan Perencanaan Media Interaktif Berbasis Flash Untuk Memodifikasi Desain Produk Papercraft Pada Voala Huit Gift. *Naskah Publikasi*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dina Lestariningsih, M., & Putu Parmiti, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini Melalui Media Wayang Papercraft. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 71-79. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508-9516. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Hastuti, E. D. (2021). Paper Craft Untuk Meningkatkan Pemahaman Descriptive Text Pada Peserta Didik Kelas X Smalb/B. *Edu dikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3). <https://doi.org/10.32585/edudikara.v6i3.244>
- Mariyana, F., Nur Anisa, L., Rakhmawati, Y., & Id, O. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang Dengan Media Benda Konkret Papercraft Kelas II*. 5.
- Naryla, Margiati, K. Y., & Endang Uliyanti. (2018). *Studi Komprasi Penggunaan Media Papercraft Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*.
- Pauziah. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Kongkrit. Dalam *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 1, Nomor 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil belajar* (Vol. 2). Prosiding Seminar Nasional.
- Sari, N. L. I. (2012). *Asyiknya Belajar Bangun Ruang Sisi Datar*. PT Balai Pustaka (Persero).
- Setawan, B., Irianto, Apri., & Rusminati, S. H. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan*. CV. Pena Persada.
- Sulistiyanto, W. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bangun Ruang Menggunakan Media Konkret Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kraton Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Thorin. (2011). *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Rajawali Pers.
- Utami, E. N., Erdi Guna Utama, & Kamaruddin. (2023). Model Project Based Learning (PJBL) Berbantuan Media Papercraft Terhadap Peningkatan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6.
- Widyaningsih Ni Luh Gede, & I. G. N, J. (2019). *Penerapan Mind Mapping Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA*. 9(1). [http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/index](http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index)
- Yulianto, H. A., Juanda Hapsari, Muhammad Raihan, Sheila Andita Putri, & Asep Sufyan. (2024). Penggunaan Papercraft Pada Aplikasi Metode Steam Untuk Menstimulasi Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 7. <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/813/539>