

PENGGUNAAN MEDIA KERTAS ORIGAMI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DIKELAS 1 SEKOLAH DASAR NEGERI 90/II TALANG PANTAI KEC. BUNGO DANI KAB. MUARA BUNGO

Arif Syaifullah

Universitas Negeri Padang
Email : arifsyaifullah.id@gmail.com

Neviyarni S

Universitas Negeri Padang
Email : neviyarni.suhaili911@gmail.com

Irdamurni

Universitas Negeri Padang
Email : irdamurni@fip.unp.ac.id

Abstract

This research is motivated by the lack of student creativity and the minimal use of instructional media in thematic learning. This is because the learning process still uses conventional methods that are centered only on teachers. This type of research is classroom action research conducted collaboratively between teachers and researchers. This research was conducted in 2 cycles using the research design of Kemmis and Mc Taggart which consisted of 4 stages, namely planning, action and observation, reflection and re-planning. The subjects of this study were 19 grade students of SDN 90 / II Talang Pantai, totaling 19 people. Data collection was carried out by means of observation, tests and documentation. This study aims to increase student creativity through Origami Paper Media in Thematic learning in grade 1 SDN 90 / II Talang Pantai. The indicator of success in this study is the improvement of student learning outcomes, namely the psychomotor domain. The results of learning observations with the application of image media in the first cycle showed that students completed 68% or 13 students who completed, and in the second cycle showed that the completeness reached 95% or 18 students who completed. Thus it is concluded that "the use of origami paper media can increase the creativity of students in grade 1 SDN 90 / II Talang Pantai."

Keywords: Origami Paper Media, Increase Creativity, Thematic Learning.

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi dengan kurangnya kreativitas siswa dan minimnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Tematik. Hal itu disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode yang konvensional dan hanya berpusat pada guru. Jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas yang

dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan peneliti. Penelitian ini akan diterapkan selama 2 siklus dan akan menerapkan desain penelitian oleh Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan dan pengamatan, refleksi dan perencanaan ulang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai yang berjumlah 19 orang. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, tes dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui Media Kertas Origami pada pembelajaran Tematik di kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ialah adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada ranah psikomotor. Hasil pengamatan pembelajaran dengan penerapan media gambar pada siklus I menunjukkan ketuntasan siswa mencapai 68% atau 13 siswa yang tuntas, dan pada siklus II menunjukkan ketuntasan mencapai 95% atau 18 siswa yang tuntas. Dengan demikian disimpulkan bahwa dengan menerapkan Media Kertas Origami dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan kreativitas siswa pada kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai.”

Kata kunci: Media Kertas Origami, Meningkatkan Kreativitas, Pembelajaran Tematik

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Kurikulum 2013 adalah kurikulum baru yang mulai diterapkan dalam tahun 2013/2014. Kurikulum ini merupakan pengembangan menurut kurikulum yang sudah terdapat sebelumnya, baik kurikulum berbasis kompetensi yg sudah dirintis dalam tahun 2004 juga kurikulum taraf satuan pendidikan dalam tahun 2006. Dalam konteks ini, kurikulum 2013 berusaha buat lebih menanamkan nilai-nilai yang terceminkan pada perilaku siswa bisa berbanding lurus menggunakan keterampilan yang diperoleh siswa melalui pengetahuan pada bangku sekolah.¹

Sebagaimana tujuan & fungsi kurikulum 2013 yang secara khusus mengacu dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem Pendidikan Nasional. Dalam undang-undang sisdiknas ini disebutkan bahwa fungsi kurikulum 2013 adalah berbagi kemampuan & menciptakan tabiat dan peradaban bangsa yg bermatabat pada mencerdaskan kehidupan bangsa.² Sesuai dengan

¹ M. Fadillah, *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), cet. 1, h.16

² *Ibid*, h. 24

Metode Tematik Integratif yang mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran. Selain itu sebuah tema juga mengintegrasikan berbagai konsep dasar secara persial, sehingga memberikan makna yang utuh kepada siswa seperti tercermin pada berbagai tema.

Pada saat melakukan pra observasi, di kelas 1 SDN 90/II TaIang Pantai pembelajaran tematik yang diterapkan belum begitu maksimal seperti yang diharapkan dalam penerapan kurikulum 2013, yaitu menyeimbangkan *soft skills* dan *hard skills* yang berupa sikap, keterampilan dan pengetahuan. Dalam proses belajar mengajar dari 19 anak hanya 1 sampai 5 anak sudah menunjukkan keaktifannya dalam belajar, sehingga guru tidak terlalu banyak menjelaskan. Tetapi dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Tetapi di kelas 1 ini masih kurang dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga tidak ada yang begitu menarik dalam proses belajar mengajar tersebut bagi siswa.

Dalam proses belajar mengajar guru juga dituntut untuk menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan berbagai macam media pembelajaran, sehingga siswa tidak bosan dengan media yang itu-itu saja. Dengan menggunakan media yang cocok untuk proses pembelajaran guru juga harus bisa mengasah keterampilan siswa melalui media yang dipilih. Karena bukan hanya guru saja yang harus kreatif dalam memilih media atau metode saat proses belajar mengajar tetapi siswa juga harus dituntut untuk bisa menjadi kreatif dalam belajar mengembangkan apa yang mereka bisa, sehingga muncul suatu kreativitas dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang kreatif juga merupakan sebagai salah satu strategi yang mendorong siswa untuk lebih bebas mempelajari makna yang dia pelajari. Pembelajaran kreatif pada dasarnya mengembangkan belahan otak kanan dan belahan otak kiri. Belahan kiri sifatnya konvergen dengan ciri utamanya berfikir linier dan

teratur, sementara belahan otak kanan sifatnya dengan ciri utamanya berfikir konstruktif, kreatif dan holistik.³

Jika kemampuan anak dikembangkan dari sejak dini maka mereka tidak sulit untuk berinovatif, berfikir, menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru, berfikir tingkat tinggi dan menghasilkan karya cipta yang diperoleh dari pengetahuan dan pengalaman menyenangkan bagi mereka disaat mereka sudah dewasa. Maka dari itu sangat penting untuk mengembangkan kreativitas siswa dari sejak dini. Pada dasarnya setiap manusia telah dikaruniai potensi kreatif sejak dilahirkan.

Peneliti memilih menggunakan kertas origami untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu dengan berbagai macam warna kertas origami juga akan menarik perhatian anak sehingga akan memunculkan ide atau kreasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Menurut kamus webster's Third New International (seperti yang dikutip Isao Honda, 1965) origami merupakan seni melipat kertas dari Jepang atau sesuatu (menampilkan bentuk dari burung, serangga, dan bunga) yang dihasilkan dari seni melipat kertas

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: " Meningkatkan kreativitas Siswa Melalui Media Kertas Origami Di Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 90/II Talang Pantai "

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi masalah berikut ini:

1. Penggunaan media pembelajaran yang masih belum banyak diterapkan

³ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan pendekatan PAIKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011), h.10

2. Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan media pembelajaran
3. Pengembangan kreativitas siswa masih belum terlihat
4. Penyampaian materi pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional sehingga tidak menarik minat siswa.
5. Kurangnya aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar

3. Teori/Kajian

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media ialah jamak dari kata “*Medium*” yang berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti “perantara”. Istilah lebih jauh tentang media adalah suatu informasi dari sumbernya untuk ditransfer kepada penerima. “Media Pembelajaran” dimaksud sebagai suatu bahan yang berisi informasi pembelajaran⁴. *AECT (Association of Education and Communication Technology, 1997)* membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk mengirim informasi⁵.

Media Pembelajaran diartikan sebagai suatu alat atau bahan yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam hal ini ditujukan untuk memperlancar jalannya komunikasi dalam proses belajar mengajar⁶. Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhusus, maksudnya media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus⁷.

Seperti yang telah diuraikan di atas Gagne dan Briggs menekankan pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk merangsang proses belajar. Dengan demikian, dapat kita simpulkan

⁴ Marisa, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Banten: Universitas Terbuka, 2012), h.1.6

⁵ R. Angkoowo dan A. Kosaisih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, h.10

⁶ Dirmaan dan Cicih Juaarsih, *Kegiatan Pembelajaran Yang Mendidik: Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), h.95

⁷ Etiin Solihaatin dan Raaharjo, *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), h.23

bahwa media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang digunakan oleh seorang guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

b. Media Kertas Origami

Origami dalam bahasa Jepang berarti melipat kertas. Berasal dari gabungan kata *ori* yang artinya melipat, dan *kami* artinya kertas. Ketika dua kata tersebut digabung, kata *kami* berubah menjadi *gami* namun tidak merubah arti.⁸

Dalam skripsi Iila Putri Dewanti (2017) Menurut kamus webster's Third New International (seperti yang dikutip Isao Honda, 1965) origami merupakan seni melipat kertas dari Jepang dengan menampilkan bentuk berupa serangga, burung, dan bunga yang dihasilkan dari *seni* melipat kertas. Kusumaningrum menjabarkan origami dengan teknik melipat kertas yang teknik dasar melipatnya sederhana dan dapat digabungkan dengan berbagai macam bentuk dengan variasi.

Bermain origami ialah bagian berdasarkan permainan konstruktif. *Kegiatan* bermain dimana anak bermain menggunakan membangun sesuatu, juga membentuk bangunan eksklusif menggunakan memakai alat permainan yg tersedia hal tadi adalah permainan konstruktif. Permainan konstruktif misalnya misalnya menciptakan rumahan menggunakan balok kayu atau rabat Iego, melipat kertas, menggambar, menyusun kepingan-kepingan kayu bergambar & semacamnya (Tedjasputra, 2007).

Jadi dapat disimpulkan origami merupakan kreatifitas seni lipat kertas yang bisa di *bentuk* dan diolah menjadi apa saja yang kita inginkan sesuai dengan tujuan pembentukan masing-masing.

⁸ Dwi rahmawati, *5 Menit Asik Melipat Origami*, (Jakarta Timur: Dunia Anak, 2014), h. 5

c. Kreatifitas Siswa

Menurut James J. Gallagher (1985) menjelaskan bahwa kreativitas ialah suatu tahap proses pembentukan mental dilakukan oleh individu dengan gagasan atau pembuatan produk baru dan atau mengkombinasikannya antara satu sama lainnya yang pada akhirnya akan melekat pada diri masing-masing siswa.

Supriadi (1994) menjelaskan bahwa kreativitas ialah kemampuan dasar seorang siswa dalam melahirkan suatu produk yang baru, baik berbentuk gagasan ataupun sebuah karya yang nyata dan relatif berbeda dari benda yang telah ada. Kemudian siswa akan meningkat dan menyadari bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir dengan tingkat tinggi yang penerapannya terjadi eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh diferensiasi, diskontinuitas, suksesi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.

Clark Monstakis (dalam Munandar, 1995) mengemukakan bahwa kreativitas siswa ialah pengalaman siswa dalam menyampaikan ekspresi dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk yang integred antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Semiawan (1997) menjelaskan bahwa kreativitas siswa merupakan kemampuan dasar untuk memberikan gagasan baru dan dapat menerapkannya dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas ialah suatu proses tahap pembentukan mental individu seorang diri yang melahirkan ide, gagasan, metode ataupun produk yang baru efektif, imajinatif dan diferensiasi. Jadi kreativitas adalah suatu kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada.

4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik melalui media kertas origami di kelas I SDN 90/II Talang Pantai.

2. Mengetahui bagaimana hasil peningkatan kreativitas siswa melalui media kertas origami pada pembelajaran tematik di kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai.

B. METODOLOGI

1. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas (PTK) dipilih karena permasalahan yang terjadi terdapat di dalam kelas. Dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas (PTK) dapat mengangkat masalah-masalah yang aktual yang dilakukan oleh para guru secara praktis dan lebih profesional.⁹ Model penelitian yang digunakan oleh penulis ialah model penelitian Stephen Kemmis & McTaggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah Tes. Untuk menghitung kreatifitas siswa pada proses pembelajaran Tematik terpadu dengan menggunakan Media Kertas Origami, dapat menggunakan rumus *percentages correction*.¹⁰ Sedangkan untuk menghitung nilai rata-rata kelas yaitu dengan cara menjumlahkan seluruh nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

Setelah diketahui rata-rata tingkat hasil belajar siswa seluruhnya, maka dapat dihitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut :¹¹

$$\text{Persentase ketuntasan hasil belajar} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$$

⁹ Taniredja, T., dkk, "Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi Muhammadiyah (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 16-17

¹⁰ Ngalim M. Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), h. 112

¹¹ Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), h. 151

Tabel 1 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar ¹²

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Predikat
86 – 100 %	A	Sangat Baik
76 – 85 %	B	Baik
60 – 75 %	C	Cukup
55 – 59 %	D	Kurang
≤ 54 %	E	Kurang Sekali

Instrumen Penelitian yang digunakan penelitian ini untuk mengumpulkan data yang valid ialah lembar Tes. Lembar soal disusun berdasarkan kisi-kisi soal tes evaluasi belajar. Lembar soal diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi tindakan dengan menggunakan Media Kertas Origami pada siswa kelas I kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai.

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kuantitatif berupa data perhitungan (angka) sederhana yang diuraikan secara deskriptif. Penilaian Hasil Belajar siswa dilakukandengan menggunakan tes tulis berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 10 butir soal dan essay yang berjumlah 5 butir soal. Skor untuk pilihan ganda adalah 6 jika benar satu dan 60 jika benar semuanya. Sedangkan skor untuk essay adalah 8 jika benar 1 soal dan skor 40 jika benar semua. Maka, total keseluruhan skor yang ingin dicapai adalah 100.

Untuk menghitung nilai yang diperoleh siswa yaitu menggunakan rumus:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = nilai yang dicari atau diharapkan

R = jumlah skor atau item yang dijawab benar

N = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

¹² Purwanto, *Prinsip-prinsip Teknik Evaluasi Pengajaran*, h. 103

100 = konstanta (bilangan tetap)¹³

Sedangkan untuk menghitung nilai rata-rata kelas yaitu dengan cara menjumlahkan seluruh nilai hasil belajar yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah seluruh siswa dikelas dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai hasil belajar siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$$

2. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan teori pembelajaran dan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian sebelumnya, peneliti dapat menyusun hipotesis tindakan yaitu kreatifitas belajar siswa akan meningkat dengan penerapan Media Kertas Origami pada pembelajaran temayik terpadu di Kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai.

C. PEMBAHASAN

1. Temuan Penelitian

a. Hasil Penelitian Tindakan Pra Siklus

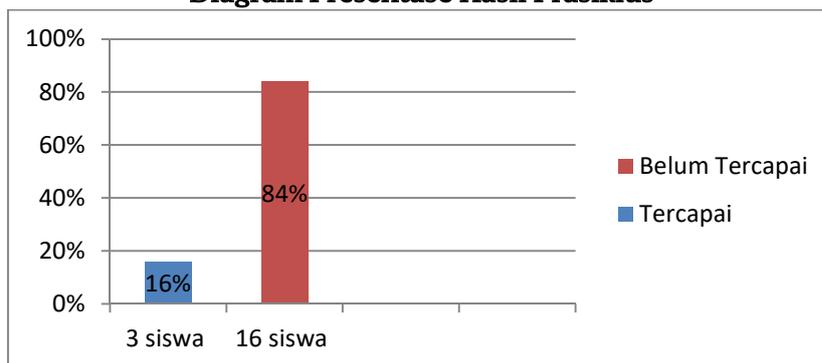
Tes awal dilakukan sebelum diadakannya tindakan siklus I dan siklus II. Tes awal digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pelaksanaan siklus I dan siklus II. Tes awal yang digunakan berupa tes tertulis. Dari 19 anak hanya ada 5 orang anak yang menpai nilai cukup. Pada penilaian pra siklus ini dari 19 siswa, ada 16 siswa yang belum mencapai indikator ketuntasan dengan presentase masih 84% yang belum mencapai kriteria pencapaian penilaian. Sedang 3 orang siswa lainnya sudah menunjukkan perkembangannya dengan presentase 16% yaitu dengan nilai cukup baik.

¹³ Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, h. 112

Dapat kita lihat pada gambar diagram berikut:

Gambar 1

Diagram Presentase Hasil Prasiklus



Dari diagram diatas dapat ketahui bahwa siswa pada saat sebelum dilakukan tes, pencapain indikator penelian masih sangat renda. Dan itu menunjukkan bahwa siswa kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai belum terlihat kreativitas mereka dalam melipat kertas origami. Dengan demkian peneliti akan memalukan tes kepada siswa kelas 1 pada siklus 1 untuk melihat adakah perubahan siswa dalam meningkatkan kreativitasnya.

b. Hasil Penelitian Tindakan Siklus 1

Dari pengerjaan membuat gambar nyata berikutnya, maka diperoleh nilai dari hasil kreativitas siswa siklus I. Berikut rincian nilai-nilai tersebut:

Tabel 2

Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus 1

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai	KET
1	Andika Akbar	L	60	Cukup
2	Ahmad Mufid Muzayyan	L	58	Cukup

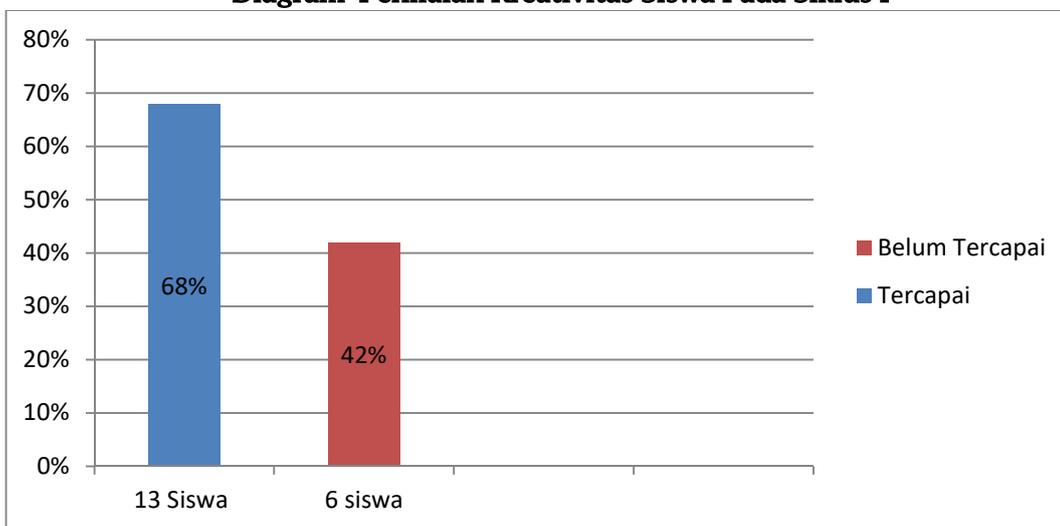
3	Aina Zhahira	P	76	Baik
4	Aisah Lestari	P	76	Baik
5	Azra Zahira	P	78	Baik
6	Daffa Aditya Ardhani	L	66	Baik
7	Daffa Pratama	L	54	Cukup
8	Geby Valenchea	P	75	Baik
9	Diya Izzah Tinnisa	P	70	Baik
10	Iffa Astila Rahma	P	81	Sangat Baik
11	M. Aufar Rizal Raif	L	75	Baik
12	Marvin Emilio Askari	L	72	Baik
13	Muhammad Nuzul	L	75	Baik
14	Nopi Anggraini	P	60	Cukup
15	Soraya Desmara	P	85	Sangat Baik
16	Sania Qotrunnada	P	60	Cukup
17	Zahwa Apriliani	P	76	Baik
18	Siska Ramadani	P	58	Cukup
19	Rhaka Juan Pratama	L	75	Baik

Sumber : laporan hasil observasi pada saat siklus 1 di SDN 90/II Talang Pantai

Pada siklus I ini, Dari 19 siswa, siswa yang sudah mencapai nilai kriteria baik dan sangat baik meningkat menjadi 13 orang dengan presentase 68% ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa secara sangat cepat. Dan siswa dengan nilai cukup baik ada 6 orang siswa dengan presentase 42%. Dengan melakukan siklus 1 ini dapat dilihat adanya peningkatan kreativitas pada siswa kelas 1 tetapi belum mencapai kriteria nilai yang sudah ditentukan. Perbandingan dari hasil sebelumnya di siklus 1 ini sudah tampak perubahan yang sangat baik pada siswa sehingga tinggal beberapa siswa lagi yang belum

menampilkan perkembangan diri mereka untuk meningkatkan kreativitas. Untuk lebih jelasnya lagi, dapat kita dilihat pada diagram berikut:

Gambar 2
Diagram Penilaian Kreativitas Siswa Pada Siklus I



Dari diagram di atas dapat kita lihat perbandingan siswa yang sudah mencapai kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Pada diagram sebelumnya pada saat prasiklus siswa yang belum tercapai yaitu 16 orang siswa dan pada siklus I ini sudah mulai berkurang sehingga menjadi 6 orang siswa, Sehingga terjadi peningkatan lebih dari 50%.

Refleksi

Hasil refleksi terhadap siklus 1 pertemuan ke 2 dapat dirincikan sebagai berikut:

1. Perkembangan siswa dalam memahami cara melipat kertas origami sudah mulai terlihat tetapi masih banyak siswa yang memerlukan bantuan dari guru
2. Minat siswa dalam mengikuti langkah-langkah membentuk benda dari kertas origami sudah mulai tumbuh meskipun sebagian siswa masih meminta bantuan guru.

3. Kurangnya alokasi waktu dalam menjelaskan materi sampai berkreasi menggunakan origami
4. Kurang kondusifnya keadaan siswa di dalam kelas
5. Sebagian siswa sudah mulai suka dengan apa yang mereka buat bersama guru.
6. Kreativitas siswa sudah mulai berkembang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti meskipun belum semua siswa menunjukkan perkembangannya.

Setelah peneliti melakukan refleksi dengan mengevaluasi kegiatan siklus I pada pembelajaran I dan pembelajaran II maka peneliti mencari solusi yang terbaik agar pelaksanaan siklus II mengalami perubahan dan peningkatan yang lebih baik lagi.

1. Diharapkan siswa lebih memahami lagi dalam mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh guru untuk berkreasi dengan menggunakan kertas origami tanpa dibantu oleh guru.
2. Adanya penambahan alokasi waktu di dalam RPP
3. Diharapkan siswa lebih mandiri dalam membuat kreasi yang dibuat dari kertas origami tanpa dibantu oleh guru
4. Meningkatkan perkembangan kreasinya dalam membuat karyanya sendiri.
5. Memberi penilaian terhadap kreasi siswa berupa pujian ataupun memajang hasil kreasi siswa.

C. Hasil Penelitian Tindakan Siklus 2

Dari pengerjaan membuat gambar nyata berikutnya, maka diperoleh nilai dari hasil kreativitas siswa siklus II. Berikut rincian nilai-nilai tersebut:

Tabel 3
Hasil Penilaian Kreativitas Siswa Siklus II

No	Nama	Jenis Kelamin	Nilai	KET
1	Andika Akbar	L	78	Baik
2	Ahmad Mufid Muzayyan	L	86	Sangat Baik
3	Aina Zhahira	P	80	Baik
4	Aisah Lestari	P	83	Sangat Baik
5	Azra Zahira	P	80	Baik
6	Daffa Aditya Ardhani	L	70	Baik
7	Daffa Pratama	L	60	Cukup
8	Geby Valenchea	P	78	Baik
9	Diya Izzah Tinnisa	P	85	Sangat Baik
10	Iffa Astila Rahma	P	84	Sangat Baik
11	M. Aufar Rizal Raif	L	73	Baik
12	Marvin Emilio Askari	L	78	Baik
13	Muhammad Nuzul	L	83	Sangat Baik
14	Nopi Anggraini	P	76	Baik
15	Soraya Desmara	P	85	Sangat Baik
16	Sania Qotrunnada	P	75	Baik
17	Zahwa Apriliani	P	80	Sangat Baik
18	Siska Ramadani	P	79	Baik
19	Rhaka Juan Pratama	L	80	Sangat Baik

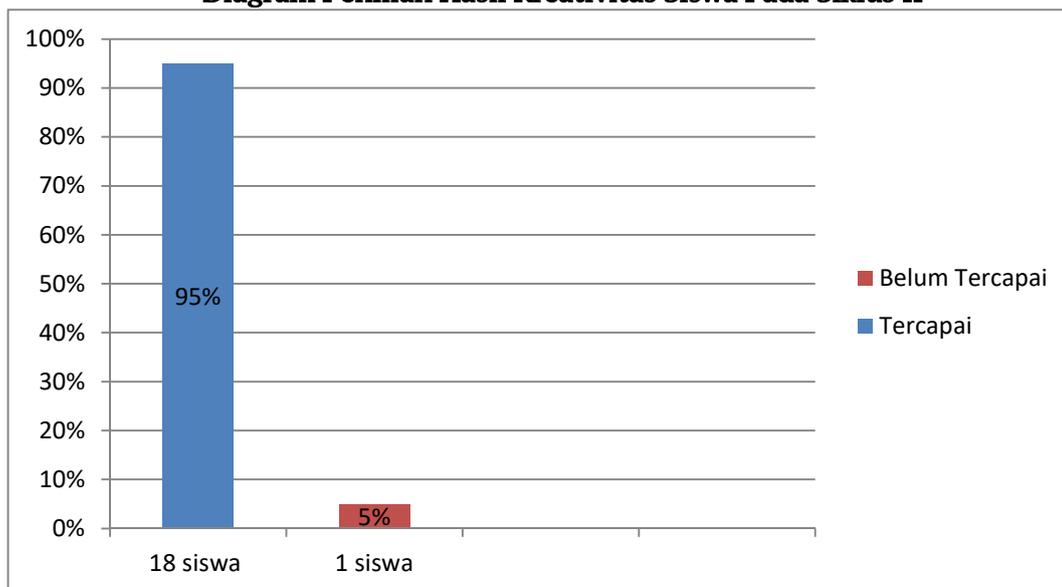
Sumber : laporan hasil observasi pada saat siklus II di SDN 90/II Talang Pantai

Berdasarkan tabel diatas dapat dijabarkan sebagai berikut:

Pada saat pelaksanaan siklus II ini, peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa untuk menjadi lebih baik lagi sehingga pada siklus II ini peneliti mendapatkan hasil yang begitu memuaskan. Dari 19 siswa yang berhasil mencapai nilai baik dan sangat baik mencapai 18 orang dengan presentase 95%, tersisa hanya 5% lagi atau hanya 1 siswa yang belum meningkatkan kreativitasnya dengan sangat baik.

Untuk lebih jelasnya dapat kita lihat pada gambar diagram berikut:

Gambar 3
Diagram Penilaian Hasil Kreativitas Siswa Pada Siklus II



Dari diagram di atas dapat dilihat perbandingan antara siswa yang sudah tuntas dengan siswa yang belum tuntas, perbandingannya sangat jauh berbeda. Pada siklus II ini peneliti perhasil hampir 100% dalam meningkatkan kreativitas siswa, hanya kurang 5% lagi untuk hasil yang sangat memuaskan. pada siklus I siswa yang berhasil mencapai kriteria penilaian yaitu 13 orang dengan presentase 68% dan pada siklus II siswa yang berhasil mencapai kriteria penilaian yaitu

menjadi 18 orang dengan persentase 95%. sehingga penelitian pada siklus II ini sangat memuaskan dan juga nilai persentase yang diperolehpun sudah melampaui kriteria penilaian yang ditetapkan yaitu 75%.

Refleksi

Pada siklus II ini peningkatan kreativitas siswa meningkat yaitu menjadi 95% dengan jumlah 18 orang siswa dari jumlah keseluruhannya yaitu 19 orang siswa . Hanya 1 orang siswa yang belum mencapai kriteria penilaian kreativitas siswa yaitu 75%.

Hasil refleksi pada siklus II ini dirinci sebagai berikut:

1. Rasa ingin tahu Siswa semakin meningkat dapat dilihat dari siswa yang selalu memperhatikan saat guru menjelaskan bagaimana langkah-langkah melipat origami.
2. Kreatifitas siswa meningkat dengan sangat cepat dapat dilihat dari siswa mulai bisa membuat berbagai macam bentuk benda dari kertas origami
3. Siswa menunjukkan ketekunnannya dalam membuat kreasi yang mereka buat bersama guru maupun kreasi sendiri.
4. Siswa memiliki kemauan yang tinggi untuk belajar membuat kreasi dari kertas origami dilihat dari siswa yang selalu meminta kertas origami pada guru.

2. Pembahasan Penelitian

Penelitian tentang meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan media kertas origami pada pembelajaran tematik tema 2 sub tema 3 di kelas 1 SDN 90/II Talang Pantai telah selesai dilaksanakan. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan Media kertas origami pada tema 2 sub tema 3 yaitu gemar menggambar di kelas I menunjukkan adanya perubahan yang signifikan pada peningkatan kreativitas siswa. Perubahan tersebut dapat dilihat dari data prasiklus, siklus I dan siklus II.

Pada prasiklus atau tes awal dapat kita lihat bahwa perkembangan kreativitas siswa belum terlihat dan masih sangat kurang untuk kriteria nilai yang ditetapkan. Pada awal tes persentase

siswa yang belum mencapai kriteria penileian yaitu 84% dari 16 siswa, dan siswa yang sudah mendekati kriteria penialaian yaitu 3 orang denga persentase 16%, dengan demikian pada prasiklus dapat dikatakan bahwa peningkatan kreativitas siswa belum meningkat. Dan untuk meningkatkan hasil kreativitas siswa peneliti melalukan siklus berikutnya untuk melihat perkembangan siswa dalam berkreasi.

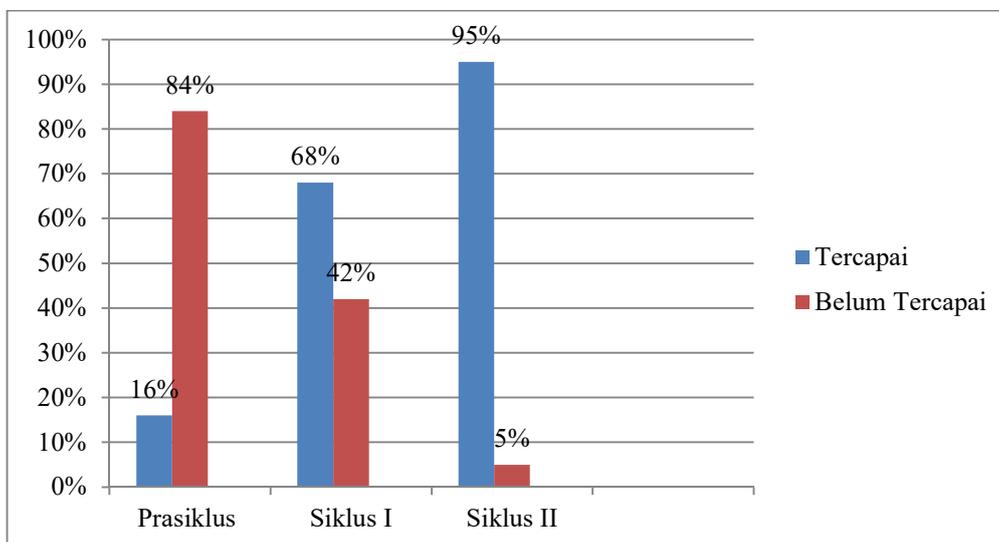
Setelah peneliti melakukan penelitian siklus I, kreativitas siswa sudah mulai terlihat di tandai dengan siswa yang sudah mulai memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga muncul ide untuk berkreasi dengan menggunakan kertas origami meskipun masih dibantu oleh guru. Dan hasil presentasi pada siklus I pada siswa yang sudah mencapai kriteria penilaian kreativitas meningkat menjadi 68% dari 13 orang siswa, sedangkan sisanya untuk siswa yang belum mencapai kriteria penilaian kreativitas yaitu ada 6 siswa dengan persentase 42%. Di siklus ini dapat kita lihat berapa persen peningktannya dari prasiklus ke siklus 1, yaitu meningkat sekitar 52% dan nilai ini belum begitu maksimal dan masih dibawah kriteria nilai yang sudah ditetapkan sehingga peneliti harus melanjutkan penelitian pada siklus II.

Dan pada siklus II terjadi perubahan yang begitu cepat. siswa yang awalnya masih memerlukan bantuan guru, disiklus II siswa bisa dikatakan tidak ada lagi yang meminta bantuan guru untuk melipat kertas origami ataupun tidak lagi yang meminta arahan dari guru untuk menunjukkan langkah-langkahnya dalam melipat kertas origami yang sudah mereka pelajari. Dan dikarnakan juga siswa sudah bisa membuat sendiri kreasi dari kertas origami. Sehingga angka presentase di siklus II ini meningkat secara drastis, yaitu dari 19 siswa ada 18 siswa yag sudah menunjukkan kreasinya dalam meningkatkan kreativitas dengan persentase 95% dan hanya 1 orang siswa lagi yang belum menunjukkan perkembangan dirinya dalam meningkatkan kreativitas yaitu dengan persentase 5%.

Maka dari penjabaran diatas telah dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti mengalami peningkatan dan perubahan yang signifikan pada peningkatan kreativitas siswa sehingga siswa telah mencapai kriteria penilaian

kegiatan yang telah ditetapkan yaitu 75%. Untuk lebih jelasnya kita lihat pada diagram berikut :

Gambar 4
Diagram Hasil Penilaian Kreativitas Siswa pada Prasiklus, siklus I Dan II



D. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kertas origami dapat Meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik di kelas I SDN 90/II Talang Pantai. Hal ini dapat dilihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa perkembangan kreativitas peserta didik yang mengalami peningkatan.

1. Pada prasiklus siswa yang Belum mencapai kriteria penilaian yaitu sebanyak 16 orang siswa dari 19 orang siswa dengan nilai persentase yaitu 84% yang belum mencapai kriteria penilaian kreativitas, sedangkan siswa yang mendekati atau dengan

- penilaian cukup baik yaitu ada 3 oarang siswa dengan persentase 16%.
2. Pada siklus I siswa mengalami peningkatan yang begitu cepat dari 3 orang siswa menjadi 13 orang siswa dengan nilai persentase 68%. Sedangkan siswa dengan nilai cukup baik menurun menjadi 6 orang atau 42%. penurunan Ini dikarnakan ada beberapa anak yang sudah bisa melipat kertas origami sendiri dan bisa mengikuti langkah-langkahnya dengan benar meskipun masih dibantu oleh guru. Setelah melaksanakan siklus 1 peneliti masih harus melanjutkan ke siklus II dikarnakan siswa belum mencapai kriteria penilaian.
 3. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang begitu memuaskan peneliti dan guru, karna pada siklus II ini siswa hampir 100% mencapai ketuntasan. Dari 19 orang siswa yang telah mencapai kriteria penilaian yaitu 18 orang siswa dengan nilai persentase mencapai 95% dan siswa yang belum meningkatkan kreativitasnya hanya satu orang siswa dengan persentase yaitu 5%. telah sesuai dengan indikator tingkat pencapaian yakni 75% sebanyak 18 siswa berhasil meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan media kertas origami. Maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media kertas origami dapat Meningkatkan kreativitas siswa pada pembelajaran tematik tema 2 sub tema 3 di kelas I SDN 90/II Talang Pantai.

Daftar Pustaka

- Dirman dan Cich Juarsih, kegiatan pembelajaran yang mendidik, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014, cet.1.
- Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011.
- Hamzah B. Uno. *Model pembelajaran, menciptakan proses belajar mengajar yang kreatif dan efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, 2012, cet.9.

- Hasnida. *Media pembelajaran kreatif mendukung pengajaran pada anak usia dini*, Jakarta Timur: PT Luxima Metro Media, 2014, Cet.1.
- Haziah Ans dan Mastris Radyamas. *let's play ORIGAMI: Cerdas dan Kreatif dengan kertas*. Surakarta: indiva Media Kreasi, 2015.
- Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri. *Pengembangan & Model pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta:PT. Prestasi Pustakaraya, 2014.
- Lila Putri Dewanti, " Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Permainan Origami Pada Siswa Sekolah Dasar". (Skripsi, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, 2017).
- M. Fadillah. *implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014, cet. 1.
- Mona Novita. *PTK Tidak Horor* , Surabaya : CV. Pustaka Media Guru, 2018.
- Ngalim Purwanto. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, cet.13.
- Nunuk Suryani. et.al. *media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Rulam Ahmadi. *Pengantar Pendidikan: Asas dan Filsafat Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014, cet.1.
- Sa'dun Akbar,et.al., *implementasi pembelajaran tematik di sekolah dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016, cet. 1.
- Sukardi. *metode penelitian pendidikan tindakan kelas implementasi dan pengembangannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013, cet.2.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kerniati. *Strategi pengembangan Kreativitas pada Anak*, Jakarta: Prenanda Media Group, 2011, cet.2.