

Peningkatan Kreativitas Menggambar Melalui Model *Explicit Instruction* Pada Siswa Kelas IV SDN Wanasari 12 Cibitung

Try Wahyu Purnomo¹, Masta Ginting², Rizki Nanda Putri³
*twahyu@unimed.ac.id*¹, *mastaginting@unimed.ac.id*², *rizkinandaputri18@gmail.com*³

ABSTRAK

Kreativitas menggambar merupakan kemampuan peserta didik untuk menciptakan sebuah karya seni gambar yang diungkapkan dalam media kertas. Gambar yang dihasilkan merupakan tiruan objek, bentuk ataupun fantasi dan hasil imajinasi peserta didik yang lengkap dengan garis, bidang, warna, serta tekstur sederhana. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa kelas IV SDN Wanasari Cibitung dengan menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* dimana peserta didik distimulus untuk dapat memahami tahapan pengembangan konsep ide dan gagasan yang dituangkan dalam media seni menggambar dan mewarnai.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 26 siswa dengan rincian 14 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah apabila dalam kelas 80% atau lebih dari jumlah siswa memperoleh nilai rata-rata 75 dan rata-rata aktivitas siswa adalah 75 % atau lebih dari jumlah siswa dengan kriteria baik.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh aktivitas siswa pada siklus I dalam kategori cukup baik sedangkan pada siklus II dalam kategori sangat baik. Sedangkan hasil perolehan nilai rata-rata sebelum prasiklus adalah 37,9 dengan tingkat ketuntasan 6 %. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata adalah 57,35 dengan tingkat ketuntasan 32%, sedangkan pada siklus II nilai rata-ratanya 88, 48 dengan tingkat ketuntasan 85%

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode *explicit instruction* dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui penciptaan seni menggambar dengan tema yang lebih bervariasi, selain itu dalam mewarnai peserta didik juga dapat melakukan teknik gradasi warna sebagai salah satu pengembangan teknik dasar dalam mewarnai.

Kata kunci: Kreativitas, Menggambar, Explicit Instruction

Pendahuluan

Paradigma baru pendidikan lebih menekankan pada peserta didik sebagai manusia yang memiliki potensi untuk belajar dan berkembang. Peserta didik harus aktif dalam pencarian dan pengembangan pengetahuan. Kebenaran ilmu tidak terbatas pada apa yang disampaikan oleh guru. Melalui paradigma baru tersebut diharapkan dalam proses pembelajarannya siswa aktif dalam belajar, aktif berdiskusi, berani menyampaikan dan menerima gagasan dari orang lain, kreatif dalam mencari solusi dari suatu permasalahan yang dihadapi dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

Ahmad Susanto (2012:85), menyatakan bahwa untuk mengembangkan potensi peserta didik perlu diterapkan sebuah model pembelajaran inovatif dan konstruktif. Dalam mempersiapkan pembelajaran, para pendidik harus memahami karakteristik materi pembelajaran, karakteristik murid atau peserta didik., serta memahami metodologi pembelajaran sehingga proses pembelajaran akan lebih variatif, inovatif dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan dan implementasinya sehingga akan meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik.

Kemajuan prestasi peserta didik tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar peserta didik mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada peserta didik.

Ki Hajar Dewantara dalam Ahmad Susanto (2012:261), menyatakan bahwa pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam kepribadian anak. Pendidikan seni di sekolah, dapat dijadikan sebagai dasar pendidikan dalam membentuk jiwa dan kepribadian, berakhlak mulia. Pendidikan seni budaya dan keterampilan sebagai mata pelajaran di sekolah sangat penting keberadaannya.

Kreativitas menggambar dalam penelitian ini yaitu kemampuan seorang anak untuk mencipta yang diungkapkan dalam kertas gambar yang perwujudannya adalah gambar dapat berupa tiruan objek, bentuk ataupun fantasi/hasil imajinasi anak yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur sederhana yang merupakan hasil gagasan, ide-ide kreatif, pemikiran, dan konsep asli buatan anak.

Upaya-upaya yang dilakukan dalam mencapai tujuan pendidikan secara maksimal peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan di sampaikan, untuk itu di perlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, salah satunya adalah dengan memilih strategi atau cara dalam menyampaikan materi pelajaran agar diperoleh prestasi belajar siswa khususnya pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Misalnya dengan membimbing peserta didik untuk bersama-sama terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menggambar sangat cocok dikembangkan dalam dunia pendidikan khususnya pendidikan dasar dan kejuruan.

Montessori dalam Ratna Megawangi,dkk (2010:13), menyatakan bahwa manusia belajar melalui inderanya, yaitu panca indera (visual/melihat, auditory/mendengar, tactile/meraba, dan mengecap/merasa), dan Montessori menambah 4 indera lagi yaitu warna, berat, temperatur, dan *tactile-muscular sense* (mengenal bentuk dengan meraba). Kreativitas menggambar peserta didik SDN Wanasari 12 menjadi lebih penting ditekankan karena melalui kegiatan menggambar anak belajar betapa pentingnya sebuah proses yang harus dijalaniya tahap demi tahap dengan urutan yang benar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti pada Kreativitas Menggambar di SDN Wanasari 12. Hanya sebagian kecil peserta didik yang kreatif dalam menggambar dan mewarnai, sehingga masih perlu bimbingan agar kreativitas menggambar anak meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya gambar siswa yang kurang beragam dan relatif sama. Berdasarkan hasil pengamatan hanya ada beberapa peserta didik saja yang dapat menuangkan idenya ke dalam kertas gambarnya, sementara yang lain masih terlihat kebingungan dan cenderung meniru gambar temannya dalam satu kelompok. Pada saat kegiatan menggambar, peserta didik masih sering merasa bosan dan pada akhirnya peserta didikpun menggambar diluar tema yang diberikan oleh gurunya. Maka dampak yang ditimbulkan adalah pada saat proses belajar mengajar peserta didik kurang menyukai dan kurang termotivasi pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan karena sulit dengan bahan-bahan yang akan di

praktikkan. Peserta didik terlihat kurang percaya diri dalam melakukan aktivitas yang diberikan, baik pada saat belajar maupun pada saat melakukan kegiatan. Selanjutnya, harmonisasi warna dalam menggambar juga masih kurang dan masing-masing peserta didik belum bisa untuk membuat gradasi saat mewarnai. Pada saat guru bertanya tentang apa yang ingin digambar hanya sedikit peserta didik yang merespon. Sehingga saat peserta didik mengikuti proses belajar mengajar peserta didik lebih banyak bermain didalam kelas, kurang disiplin, dan banyak yang mengobrol dengan teman.

Disini terlihat bahwa nilai mata pelajaran SBK yang didapatkan oleh peserta didik rata-rata mendapatkan 65 dan nilai itu sudah dibantu oleh guru agar dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM). Sedangkan KKM mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu 70. Dengan demikian, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran *Explicit Instruction* di SDN Wanasari 12 dalam pembelajaran ini, untuk melatih peserta didik untuk belajar secara langsung dan aktif terhadap langkah- langkah pembelajaran yang sudah ditentukan oleh guru.

Aris Sohimin (2013:76), menyatakan bahwa model pembelajaran *Explicit Instruction* (pengajaran langsung), khusus dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah.

Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Megawati (2014), Mahasiswi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Guru Dalam Jabatan dengan judul penelitian “Penerapan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Ginunggung Tolitoli”. Penelitian ini menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan model siklus yang di kemukakan oleh Kemmis dan Mc.Taggart yang meliputi empat tahap yaitu: planning (perencanaan), action (tindakan), observasi (pengamatan), dan reflection (refleksi). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan jumlah siswa 25 orang, Dari hasil tindakan siklus I diperoleh data dari 25 orang siswa, yang belum tuntas 10 siswa atau 40 %, yang tuntas 15 siswa atau 60%, dengan nilai rata-rata 66,4. Sedangkan pada siklus ke II meningkat diperoleh ketuntasan belajar klasikal 92% dengan nilai rata-rata 80,40. Dari hasil penelitian mencerminkan bahwa penerapan model pembelajaran *Explicit instruction* pada siswa kelas V SDN Ginunggung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Tampubolon (2014:19), penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar dan menemukan model pembelajaran inovatif untuk memecahkan masalah yang dialami oleh pendidik dan peserta didik.

Tampubolon (2014:154), menyatakan bahwa desain penelitian tindakan kelas berbentuk 3 siklus merupakan model PTK dari Kemmis dan Mc.Taggart (1993). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing) dan refleksi (reflecting). Menurut Tampubolon (2014:155), Pada tahap perencanaan, dimulai dari proses identifikasi masalah yang akan diteliti, termasuk hasil

prapenelitian. Kemudian merencanakan tindakan yang akan dilakukan termasuk menyusun perangkat pembelajaran yang diperlukan dan lain-lain. Dalam hal ini peneliti menggunakan model *Explicit Intruction* seperti yang telah ditentukan dalam rangka meningkatkan kreativitas siswa pada mata pelajaran SBK siswa kelas IV SDN Wanasari 12 Kabupaten Bekasi. Pada tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menggunakan perangkat pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan akhir sesuai dengan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap pengamatan, kegiatan pembelajaran diamati secara simultan (bersamaan pada saat pembelajaran berlangsung). Terakhir, pada tahap refleksi merupakan kegiatan mengevaluasi hasil analisis data tentang hasil dari suatu tindakan yang dilakukan demi mencapai keberhasilan penelitian dari seluruh indikator yang ditentukan. Untuk mendapatkan data yang diinginkan, maka peneliti menggunakan beberapa instrument. Adapun kisi-kisi instrument kreativitas menggambar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Kreativitas Menggambar

Variabel	Indikator	Deskripsi
Kreativitas Menggambar	Kelancaran (fluency), kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak Langsung dapat menuangkan ide-ide personal dalam menggambar 2. Anak mendapat instruksi dari guru dalam menuangkan ide menggambar 3. Anak diberikan bantuan oleh guru dalam menuangkan ide-ide 4. Anak tidak dapat menuangkan ide-idenya meski sudah mendapatkan petunjuk dan bantuan dari orang lain
	Kerincian atau elaborasi (elaboration), kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak dapat menggambar 3 bentuk atau lebih disertai dengan gradasi warna 2. Anak dapat menggambar 2 bentuk disertai dengan gradasi warna 3. Anak dapat menggambar 2 bentuk tanpa gradasi warna atau 1 bentuk dengan gradasi warna 4. Anak dapat menggambar 1 bentuk tanpa gradasi warna
	Orisinalitas (originality), kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa di antara kebanyakan atau jarang	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak langsung dapat menghasilkan gambar yang tak biasa/berbeda dalam menggambar 2. Anak diberikan petunjuk oleh guru untuk menghasilkan gambar yang tak biasa dalam menggambar 3. Anak menghasilkan beberapa gambar yang sama dalam menggambar diantara kebanyakan 4. Anak tidak dapat menghasilkan gambar yang tak biasa berbeda dalam menggambar, menghasilkan gambar yang sama diantara kebanyakan meski sudah mendapat petunjuk dan bantuan dari orang lain

Hasil dan Pembahasan

Sebelum peneliti melaksanakan penelitian, terlebih dahulu peneliti melaksanakan pra penelitian yang bertujuan untuk menganalisa keadaan sebenarnya yang ada dilapangan. Pada kegiatan pra penelitian, yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan pretes yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kreativitas menggambar yang dimiliki siswa pada

saat pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Kelas IV berlangsung. Pelaksanaan pra penelitian ini juga dimaksudkan untuk menganalisa, apakah kreativitas menggambar siswa kelas IV masih pada tingkat yang rendah sebagaimana hasil observasi awal penelitian, dan bagaimana tingkat awal siswa dalam kreativitas menggambar mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan siswa sebelum diterapkannya model pembelajaran *Explicit Intruction* dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, peneliti memberikan latihan menggambar kepada siswa sesuai tema yang telah ditentukan peneliti. Berdasarkan hasil pretes pada siswa kelas IV SDN Wanasari 12 Cibitung, masih banyak siswa yang kesulitan saat menuangkan ide-ide kreatif saat menggambar, selain itu siswa masih kebingungan mewarnai gambar dengan tehnik gradasi, dan hasil yang diperolehpun belum maksimal sesuai harapan peneliti. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang belum mampu memahami dengan benar saat kegiatan menggambar.

Tahap Penilaian Siklus 1

Dari hasil praktik menggambar yang diberikan kepada siswa pada siklus I menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 1950 dengan rata-rata 57,35. Nilai tertinggi siswa yaitu 100 dan nilai terendah siswa yaitu 25, dari seluruh siswa berjumlah 34 terdapat 11 siswa yang tuntas dan 23 siswa yang tidak tuntas. Dengan ketuntasan klasikal 32%. Nilai rata-rata kreativitas menggambar siswa kelas IV dapat digambarkan dalam diagram berikut :



Sumber : Hasil Penelitian 2019

Gambar 1
Diagram Batang Nilai Rata-rata Kreativitas

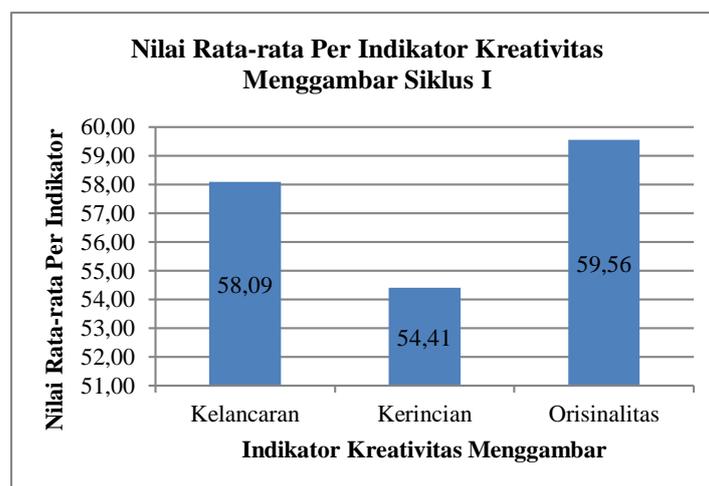
Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata-rata kreativitas menggambar siswa kelas IV pada siklus I diperoleh 57,35, masih dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75. Untuk melihat Nilai indikator kemampuan pemecahan masalah siswa siklus I pada pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2
Nilai Setiap Indikator Kreativitas Menggambar Siklus I

No	Indikator Kreativitas Menggambar	Rata-rata	Kriteria
1	Kelancaran (fluency), kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam	58,09	Cukup Baik
2	Kerincian atau elaborasi (elaboration) kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide	54,41	Cukup Baik
3	Orisinalitas (originality), kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang	59,56	Cukup Baik

Sumber : Hasil Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai indikator tertinggi yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang. Nilai indikator dari yang tertinggi ke rendah, yaitu kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang 59,56 termasuk kriteria Cukup Baik. Kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide 54,41 termasuk kriteria Cukup Baik. Kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam 58,09 termasuk kriteria Cukup Baik. Berikut gambar grafik indikator kemampuan pemecahan masalah pada siklus I :



Sumber : Hasil Penelitian 2019

Gambar 2

Diagram Batang Rata-rata Per Indikator Kreativitas Menggambar Pada Siklus I

Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata-rata per indikator dari kreativitas menggambar siswa kelas IV dari indikator kelancaran dengan nilai rata-rata 58,09 , indikator kerincian dengan nilai rata-rata 54,41 , dan indikator orisinalitas dengan nilai rata-rata 59,06. Masih dibawah KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

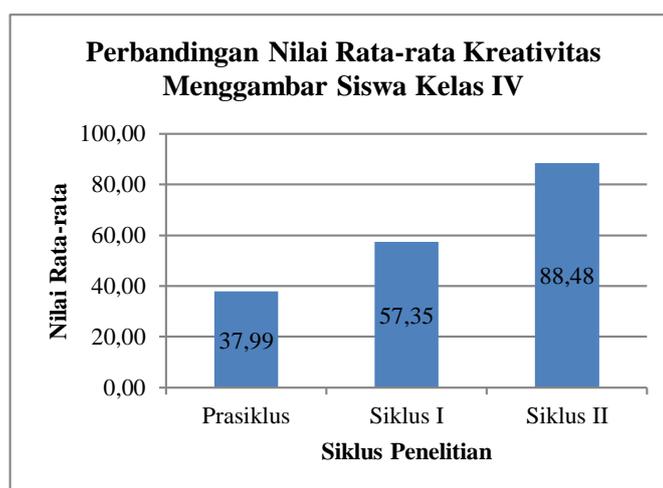


Gambar 3. Contoh Hasil Gambar Siswa Pada Siklus 1

Tahap Penilaian Siklus 2

Dari hasil praktik menggambar yang diberikan kepada siswa pada siklus II menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari seluruh siswa adalah 3008 dengan rata-rata 88,48. Dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 25. Dari seluruh siswa berjumlah 34, terdapat 29 siswa yang tuntas dan 5 siswa yang tidak tuntas. Dengan ketuntasan klasikan sebesar 85%.

Berdasarkan data di atas, maka perolehan nilai perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa, prasiklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan seperti gambar berikut :



Sumber : Hasil Penelitian 2019

Gambar 4. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata Kreativitas Menggambar Prasiklus, Siklus I dan II

Dari diagram diatas, dapat diketahui perbandingan nilai rata-rata prasiklus yaitu 37,99, siklus I yaitu 57,35, dan siklus II yaitu 88,48. Dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75.

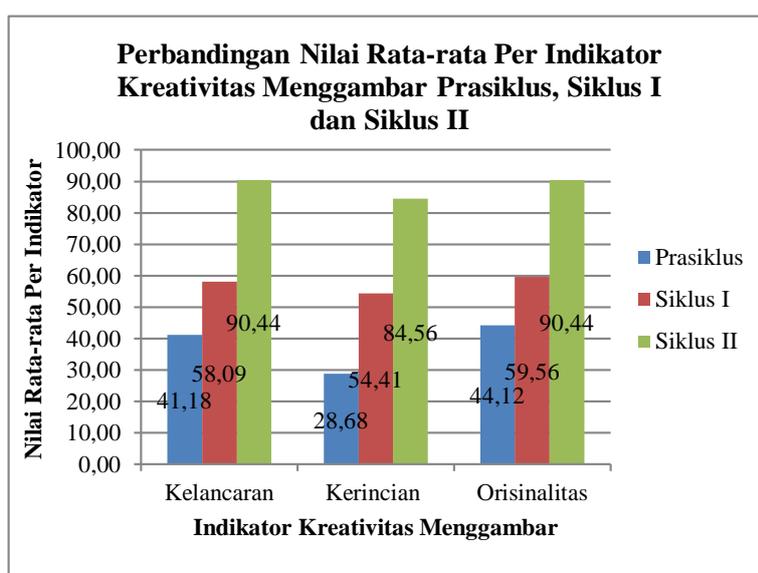
Untuk melihat nilai indikator kreativitas menggambar siswa siklus II pada pelajaran seni budaya dan keterampilan dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3
Nilai Setiap Indikator Kreativitas Menggambar Siklus II

No	Indikator Kreativitas Menggambar	Rata-rata	Kriteria
1	Kelancaran (fluency), kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam	90,44	Sangat Baik
2	Kerincian atau elaborasi (elaboration) kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide	84,56	Sangat Baik
3	Orisinalitas (originality), kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang	90,44	Sangat Baik

Sumber : Hasil Penelitian 2019

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai indikator tertinggi yaitu kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam dan kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang. Nilai indikator dari yang tertinggi ke rendah, yaitu Kelancaran (fluency), kemampuan untuk menghasilkan sejumlah ide beragam 90,44 termasuk kriteria Sangat Baik. Orisinalitas (originality), kemampuan untuk menghasilkan ide yang tak biasa diantara kebanyakan atau jarang 90,44 termasuk kriteria Sangat Baik. Kerincian atau elaborasi (elaboration) kemampuan mengembangkan atau mengeluarkan sebuah ide 84,56 termasuk kriteria Sangat Baik. Berikut gambar grafik indikator kemampuan pemecahan masalah pada siklus II



Sumber : Hasil Penelitian 2019

Gambar 5. Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata Per Indikator Kreativitas Menggambar Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Dari diagram di atas, dapat diketahui nilai rata-rata per indikator dari kreativitas menggambar siswa kelas IV prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pra penelitian dari indikator kelancaran dengan nilai rata-rata 41,18, indikator kerincian dengan nilai rata-rata 28,86, dan indikator orisinalitas dengan nilai rata-rata 44,12. Siklus I dari indikator kelancaran dengan nilai rata-rata 58,09, indikator kerincian dengan nilai rata-rata 54,41, dan indikator orisinalitas dengan nilai rata-rata 59,56. Siklus II dari indikator kelancaran dengan nilai rata-rata 90,44, indikator kerincian dengan nilai rata-rata 84,56, dan indikator orisinalitas dengan nilai rata-rata 90,44. Dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 75.



Gambar 6. Contoh Hasil Gambar Siswa Pada Siklus II

Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SDN Wanasari 12 Cibatung pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction* dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa kelas IV. Sebelum diterapkannya model pembelajaran *Explicit Intruction* pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, rendahnya kreativitas menggambar siswa disebabkan karena siswa kurang mampu untuk menghasilkan sejumlah ide beragam dalam menggambar. Selain itu siswa belum dapat menggambar dengan teknik gradasi warna di dalam gambarnya. Kemudian siswa belum dapat menghasilkan gambar yang tak biasa di antara kebanyakan atau jarang.

Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas, kreativitas menggambar siswa meningkat, siswa mampu untuk menghasilkan sejumlah ide/kreativ dalam menggambar. Selain itu siswa dapat menggambar dengan teknik gradasi warna di dalam gambarnya. Kemudian siswa juga dapat menghasilkan gambar yang tak biasa di antara kebanyakan atau jarang

Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction* dapat meningkatkan kreativitas menggambar siswa. Kreativitas menggambar siswa mengalami peningkatan dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada tiap-tiap siklusnya. Pada pra penelitian, kreativitas menggambar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 37,99 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 6%. Pada siklus I, kreativitas menggambar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 57,35 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 32%. Pada siklus II ini, nilai rata-rata mengalami peningkatan dengan selisih 31,13 atau persentase sebesar 85% dibandingkan pada hasil yang didapat pada siklus I. Pada siklus II, kreativitas menggambar siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 88,48 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 85%.

DAFTAR PUSTAKA

- Megawangi, Ratna dkk. (2011). *Origami Untuk Membangun Karakter*. Jakarta : Indonesia Heritage Foundation.
- Sohimin, Aris. (2013). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tampubolon, S. M. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.