

PENGUNAAN MEDIA KONKRET DALAM PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BALOK DAN KUBUS

Putri Yuwana Pratiwi¹, Rosita Ambarwati², Kasminah³

^{1,2} Universitas PGRI Madiun, ³SDN Golan 01

¹putriiyp@gmail.com, ²rosita@unipma.ac.id, ³fatimkasminah@gmail.com

ABSTRACT

This classroom action research was raised from a problem where, based on a diagnostic assessment, grade IV students made mathematics an objectionable subject. In addition, when the researcher became the PTS supervisor, there were students in grade IV who asked questions about the geometric shapes of blocks and cubes, but called them square in length. Based on these problems, the reason for the researcher to conduct classroom action research. SDN Golan 01 is the place for the research. The subjects in this study totaled 13 students and it was carried out in early March to mid-May 2023. The design used was Classroom Action Research using a combination of quantitative and qualitative methods. Data obtained through the results of the value by measuring learning, student competence using evaluation tests and product assessments, as well as student activity using observation sheets. This class action research aims to increase understanding of the concept of blocks and cubes through the use of concrete media in project-based learning. This study obtained the results of an increase in student learning activity of 7.69%, student learning success increased by 15.38%, while in the assessment of project results there was an increase of 23.26% from initially incomplete to complete. Learning activities in each cycle were carried out well with an increase of 2.71%. Thus the use of media contained in Project Based Learning can provide an increase in understanding the concept of blocks and cubes material.

Keywords: project based learning (PjBL), concrete media, understanding concepts, mathematics

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas ini diangkat dari suatu masalah dimana berdasarkan asesmen diagnostik siswa kelas IV menjadikan matematika sebagai mata pelajaran yang tidak disukai. Selain itu, ketika peneliti menjadi pengawas PTS, terdapat siswa kelas IV yang mengajukan pertanyaan mengenai bentuk bangun ruang balok dan kubus, namun menyebutnya dengan persegi panjang. Berdasarkan persoalan tersebut menjadikan alasan peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. SDN Golan 01 merupakan tempat pelaksanaan penelitian. Subyek pada penelitian ini berjumlah 13 orang siswa dan dilaksanakan pada awal Bulan Maret sampai

pertengahan Bulan Mei 2023. Desain yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom action Research*) dengan menggunakan perpaduan metode kuantitatif dan kualitatif. Data diperoleh melalui hasil nilai dengan mengukur dalam belajar, kompetensi siswa menggunakan tes evaluasi dan penilaian produk, serta keaktifan siswa menggunakan lembar observasi Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep balok dan kubus melalui penggunaan media konkret dalam pembelajaran project based learning. Penelitian ini memperoleh hasil adanya peningkatan keaktifan belajar siswa sebesar 7,69%, keberhasilan belajar siswa meningkat sebesar 15,38%, Sedangkan pada penilaian hasil proyek mengalami peningkatan 23,26% dari semula tidak tuntas menjadi tuntas. Kegiatan pembelajaran setiap siklusnya terlaksana dengan baik dengan mengalami peningkatan sebesar 2,71%. Dengan demikian penggunaan media konkret dalam Project Based Learning dapat memberikan peningkatan terhadap pemahaman konsep materi balok dan kubus.

Kata Kunci: Project Based Learning (PjBL), Media Konkret, Pemahaman Konsep, Matematika

A. Pendahuluan

Matematika sebagai pembelajaran utama di sekolah dasar sudah tidak diragukan lagi keberadaannya. Suka ataupun tidak suka siswa harus belajar matematika, sebagaimana termaktub dalam Permendikbud no 70 tahun 2013.

Pentingnya pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah memberikan pondasi yang membekali siswa untuk melangsungkan hidup dan bersosialisasi di masyarakat. Secara kongkrit matematika membantu memecahkan masalah dalam kehidupan nyata utamanya yang berkaitan dengan konsep dasar matematika. Dalam pembelajaran matematika siswa tidak saja belajar

tentang hitung menghitung tetapi siswa juga diajarkan pola berpikir logis dan rasional (Isrok'atun dalam Sulistiawati, 2022)

Keberadaan pembelajaran matematika yang sudah diakui kebenarannya tersebut dalam kenyataannya masih banyak mengalami kendala. Banyak siswa yang mengalami kendala dalam pembelajaran. Pendapat bahwa matematika itu pelajaran sulit ditambah lagi dengan minat siswa yang kurang, motivasi rendah, dan peran guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional merupakan kondisi yang harus dicarikan jalan pemecahannya (Selvianiresa, 2017)

Memperhatikan kesulitan-kesulitan tersebut maka sebenarnya prinsip dalam belajar matematika adalah keaktifan belajar peserta didik yang dikuatkan dengan perhatian dan motivasi. Hal ini menumbuhkan sikap positif untuk melakukan aktifitas belajar. Di sisi lain, peserta didik perlu terlibat langsung dalam belajar agar siswa memiliki pengalaman sehingga dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui kegiatan yang ada (Solichin dalam Wiryanto, 2020). Prinsip di atas selaras dengan tujuan pembelajaran matematika yang telah disampaikan Kemendikbud tahun 2013 yaitu: 1) meningkatkan intelektualitas siswa, 2) menambah kemampuan dalam menyelesaikan masalah, 3) meningkatkan prestasi belajar siswa, 4) melancarkan berkomunikasi, dan 5) menanamkan karakter positif siswa.

Berdasarkan asesmen diagnostik yang peneliti lakukan pada siswa SD Kelas IV SDN Golan 01, 11 dari 13 orang siswa tidak menyukai pelajaran matematika. Bagi mereka matematika merupakan momok sehingga menjadikan matematika sebagai mata pelajaran menakutkan sehingga sulit dipahami. Hal tersebut tidak mengherankan karena

matematika itu sendiri merupakan pelajaran yang memiliki pembahasan abstrak yang kemudian dipelajari melalui proses penalaran. (Nabila, 2021) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu yang secara teoritis hanya berisikan teori yang rumit, angka, rumus, dan disajikan secara teoritis sehingga seringkali siswa memiliki pikiran bahwa matematika sulit untuk dipahami, anggapan tersebut menjadikan doktrin bagi siswa, apapun yang memiliki hubungan dengan matematika dapat tergelincir dan berdampak pada minat, semangat dan keberhasilan belajar yang nantinya akan menurun. Sementara siswa tingkat Sekolah Dasar yang rata-rata memiliki usia 7-12 tahun memasuki usia tahap perkembangan operasional konkret. Peaget menganggap tahap operasional konkret ini merupakan dasar dalam perkembangan kognitif anak karena menandai awalnya suatu pemikiran logis. Anak sudah mulai dapat menggunakan pemikiran logis pada tahap ini, tetapi hanya bisa menerapkan logika pada objek fisik. Dalam arti lain, untuk memahami suatu konsep, siswa tidak bisa hanya dihadapkan oleh sesuatu yang

abstrak, siswa membutuhkan media yang dapat membantu dalam mengonsepan pemikirannya.

Ketercapaian pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep yang telah dipelajarinya dan berpengaruh terhadap keberhasilan belajar yang dicapai oleh siswa. Kemampuan yang diperoleh setelah melakukan proses kegiatan belajar, sehingga dapat memberikan dampak positif baik secara sikap, perbuatan, pemahaman maupun keterampilan merupakan definisi dari hasil belajar menurut (Norhanipah, 2021). Parameter dari suatu proses belajar adalah hasil belajar. Dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yang pertama adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri (internal) seperti kecerdasan (*intelegensis*), faktor jasmaniah atau faktor fisiologi seperti keadaan tubuh atau kesiapan siswa pada saat menerima pelajaran, sikap, bakat, minat dan motivasi. Sedangkan faktor dari luar (eksternal) ada faktor sosial dan nonsosial. Guru dan tenaga kependidikan, teman-teman, lingkungan tempat tinggal termasuk dalam lingkungan sosial. Sedangkan gedung sekolah, sarana dan prasarana sekolah, alat belajar, dan waktu belajar termasuk nonsosial

Guru merupakan satu dari banyaknya faktor dari luar yang berpengaruh pada keberhasilan belajar. Guru yang memahami karakteristik serta kebutuhan belajar siswanya adalah cerminan dari guru yang memiliki keprofesionalan dalam bekerja. Guru harus dapat menuntun siswanya untuk belajar dengan nyaman, dan aman dengan menjadi sosok yang kreatif dan melahirkan karya inovatif dalam mengemas dan menyajikan pembelajaran. Piaget menekankan pembelajaran bermakna dan berorientasi pada penerapan konsep belajar dengan melakukan (*Learning by Doing*). Pembelajaran berbasis proyek (PjBL) merupakan model yang dapat menerapkan konsep dengan melakukan suatu proyek dalam belajar. Project based learning dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dengan melakukan suatu proyek sehingga dapat mendorong siswa mengekspresikan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat. (Zubaidah, 2016) juga memaparkan jika pembelajaran berbasis proyek merupakan model yang ideal untuk diterapkan karena dapat memenuhi tujuan pendidikan, karena pendidikan abad ke-21

melibatkan *creativity and innovation, critical thinking and problem solving, communication and collaboration*. Siswa akan dihadapkan pada suatu masalah berkaitan dengan materi yang diajarkan, selanjutnya guru meminta siswa untuk menyelesaikan masalah dengan membuat sebuah proyek berdasarkan permasalahan yang ada, dengan demikian siswa akan mengalami proses mencari, menyelidiki, dan menemukan secara mandiri. Teori atau konsep akan diperoleh siswa secara utuh dengan mengembangkan ide-ide atau gagasan-gagasannya.

Pelaksanaan model pembelajaran project based learning tidak akan berjalan lancar jika siswa belum memahami konsep materi pelajaran. Siswa tingkat Sekolah Dasar memiliki rata-rata usia 7-12 tahun. Anak di usia tersebut memasuki tahap perkembangan operasional konkret dimana sudah mulai dapat menggunakan pemikiran logis pada tahap ini, tetapi sebatas menerapkan logika pada benda yang nyata. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung perlu dirancang oleh guru. Pembelajaran adalah proses terjadinya perubahan dalam

kepribadian peserta didik baik dalam sikap, kebiasaan, pengetahuan, maupun kecakapannya, jadi belajar bukanlah kegiatan menghafalkan maupun mengingat.

Media konkret yaitu sebuah wadah yang berguna untuk menyampaikan informasi dan bekerja sebagai alat bantu belajar sehingga dapat menstimulus pemikiran, perhatian dan keinginan siswa untuk bersemangat dalam belajar (Yuliana & Budianti, 2015). Pemberian pengalaman langsung kepada siswa melalui media konkret dalam belajar akan membuat pembelajaran akan lebih bermakna, karena belajar tidak hanya sekedar menghafal namun dapat dapat memahami konsep melalui melihat dan terlibat secara langsung dalam proses belajar. Menurut (Sumantri dalam Norhanipah, 2021) kelebihan dari penggunaan benda konkret adalah sebagai berikut:

- a) mengurangi kesalahpahaman konseptual dengan pada materi yang dipelajari,
- b) siswa menjadi lebih bersemangat untuk belajar,
- c) memberikan pengalaman secara langsung sehingga dapat merangsang aktivitas belajar,
- d) dapat menggambarkan jalam pikiran yang berkelanjutan,
- e) menjadikan

pembelajaran lebih bermakna dengan adanya pengalaman yang tidak didapatkan dari materi yang lain. Penggunaan media konkret dalam pembelajaran dapat merangsang pemahaman konsep bagi siswa dilihat dari keaktifan siswa dalam belajar dan hasil belajarnya.

Peneliti merasa jika masalah ini menarik untuk dikaji, karena beberapa peneliti telah melakukan penelitian serupa diantaranya: 1) (Nurhadiyati, 2020) dalam jurnalnya membuktikan bahwa upaya dalam menggunakan Project Based Learning (PjBL) dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas IV. 2) (Adony Natty, 2019) menunjukkan bahwa kreativitas serta hasil belajar dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek. 3) (Nabila, 2021) dalam penelitiannya menghasilkan konsep bahwa anak pada jenjang sekolah dasar memiliki rata-rata usia 7-12 tahun, dimana kemampuan anak sudah dapat berpikir secara logis yang bersifat preservasi 4) (Prananda, 2021) menunjukkan dalam penggunaan media konkret ceker ternyata memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika 5) (Norhanipah, 2021) memberikan data bahwa penelitian

yang telah dilakukannya pada kelas IV SDN 1 Mandingin dapat tuntas 100% dengan menggunakan media konkret pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang sederhana.

Berdasarkan referensi jurnal dan data lapangan yang telah didapatkan peneliti pada saat mengawasi Penilaian Tengah Semester (PTS) pada hari rabu 15 Maret tahun 2023, bahwa terdapat siswa yang mengalami kesulitan untuk membedakan antara bangun ruang balok dan bangun datar persegi panjang. Peneliti memberikan pertanyaan pada seluruh siswa kelas IV "Apakah nama bangun yang ada pada soal tersebut?" serentak anak-anak kelas IV menjawabnya dengan kata "persegi panjang". Penyebab dari permasalahan di atas karena pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa hanya dihadapkan pada buku dan papan tulis, guru menjelaskan materi mengenai balok dan kubus melalui gambar yang disajikan guru menggunakan gambar yang di tuliskan sendiri oleh guru menggunakan spidol pada papan tulis tanpa adanya ide kreatif guru untuk membuat inovasi pembelajaran sebagai penunjang belajar siswa sehingga dapat mengubah fokus

belajarnya. Berdasarkan penjelasan diatas, disimpulkan bahwa media itu adalah alat bantu penyambung suatu pemahaman dari guru kepada siswa, guna memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan pemahaman kepada siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang telah disampaikan.

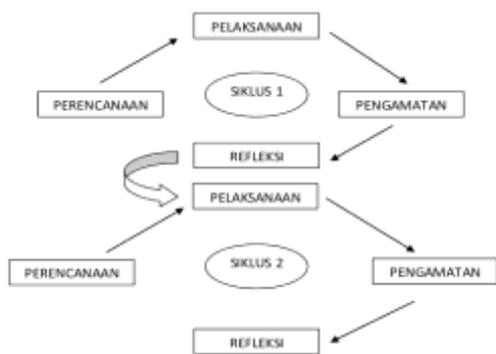
Merujuk pada penelitian yang sudah ada terkait dengan model pembelajaran *project based Learning* maka kajian ini mencoba untuk menerapkan *project based learning* dengan menggunakan media konkret untuk meningkatkan pemahaman konsep balok dan kubus pada siswa kelas IV SDN Golan 01 yang dapat diukur berdasarkan keaktifan siswa dalam belajar di kelas dan juga hasil belajar siswa. Melihat dari permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Media Konkret dalam Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Balok dan Kubus" yang harus dipahami dengan baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas

(*Classroom action Research*), yang dilaksanakan di SDN Golan 01 Kecamatan Sawahan Kabupaten Madiun pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Mulai dari perencanaan hingga penyusunan laporan dilaksanakan membutuhkan waktu kurang lebih 3 bulan terhitung pada awal bulan maret hingga pertengahan bulan mei 2023 dengan subjek penelitian 13 orang yang meliputi 7 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. (Hermawati & Apriliana, 2020) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan jenis penelitian yang melibatkan peran aktif seorang guru dalam melaksanakan penelitian mulai dari tahap perencanaan hingga penilaian guna memperbaiki praktik pembelajaran yang telah dilakukan. Penelitian ini mengacu pada desain kemmis dan MC. Taggart. Penelitian dilakukan berdasarkan siklus spiral yang terdiri dari 4 tahap diantaranya perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2009). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas.

Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Taggart



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Studi penelitian ini, dilakukan sebagai upaya peneliti untuk memperbaiki praktik pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini difokuskan kepada proses kegiatan belajar pembelajaran, berusaha mengkaji pembelajaran dan merefleksikan suatu model pembelajaran melalui menggunakan media konkret untuk memberikan peningkatan pemahaman konsep pada mata pelajaran matematika khususnya materi balok dan kubus pada siswa kelas IV SDN Golan 01. Penelitian dilaksanakan melalui 2 siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi setiap siklusnya.

Tahap perencanaan yang meliputi penyusunan modul ajar, menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), dan menyiapkan media konkret yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan. Selain itu, peneliti

juga menyiapkan lembar pengamatan terhadap keaktifan belajar siswa dan pelaksanaan dalam pembelajaran, serta soal evaluasi untuk mengecek apakah materi yang telah disampaikan oleh guru benar-benar sudah dipahami oleh siswa lengkap beserta kunci jawabannya. Pelaksanaan tindakan, dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran matematika materi balok dan kubus dengan menggunakan media konkret berupa bangun ruang prisma segitiga, balok, dan kubus serta jaring-jaring balok dan kubus yang di kreasikan menggunakan tali sehingga dapat ditarik dan dapat membentuk bangun ruang balok dan kubus. Penilaian proses dalam belajar dan hasil pembelajaran sebagai pengumpulan data sesuai dengan apa yang telah menjadi tujuan dalam penelitian ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan.

Data pada penelitian ini diambil dari keaktifan siswa dalam belajar di kelas, hasil belajar siswa dan data pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang telah dinilai dan dipersentasikan. Melalui tes evaluasi berupa pilihan ganda dengan total 10 nomor soal dan pembuatan produk berupa bangun ruang balok dan kubus

yang dibuat berdasarkan jaring-jaringnya maka dapat diperoleh data hasil belajar siswa, kemudian dilakukan analisis data dengan menggunakan teknik ketuntasan dalam belajar secara klasikal yang dihitung berdasarkan rumus di bawah ini:

ketuntasan klasikal

$$= \frac{\text{jumlah siswa tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Sedangkan keaktifan siswa dalam belajar dan pelaksanaan proses belajar pembelajaran dilakukan analisis dengan teknik persentase (%) berdasarkan rumus berikut:

Persentase

$$= \frac{\text{Skor hasil pengamatan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil data yang telah dipersentase selanjutnya dilakukan prafrase dengan kategori penilaian keaktifan siswa dalam belajar serta pelaksanaan proses belajar pembelajaran.

Ukuran atas keberhasilan pada penelitian ini apabila indikator pencapaian hasil belajar siswa dapat mencapai 80% dari ketuntasan klasikal, dan sekurang-kurangnya persentase keaktifan siswa dalam belajar di kelas dapat mencapai 70%.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subyek penelitian ini berjumlah 13 orang siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Berdasarkan hasil asesmen diagnostik 11 siswa tidak menyukai matematika dan tidak dapat membedakan bangun ruang balok dan kubus dengan persegi panjang. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk menggunakan media konkret dalam model pembelajaran project based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa, karena melalui media konkret siswa dapat secara langsung melihat dan memegang benda aslinya. Media konkret yang peneliti gunakan berupa bangun ruang balok dan kubus serta jaring-jaring balok dan kubus yang dapat ditarik sehingga dapat membentuk sebuah bangun ruang balok dan kubus. Media konkret yang dibuat peneliti dapat membuat siswa penasaran ingin mencoba menarik jaring-jaring dan membuktikan kebenaran bahwa gambar datar tersebut dapat membentuk sebuah jaring-jaring. Subyek penelitian ini berjumlah 13 orang siswa, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan.



Gambar 2. Media konkret balok dan kubus

Penggunaan media konkret dirasa sangat efektif untuk membantu siswa dalam memberikan pemahaman konsep jika balok dan kubus merupakan bangun ruang yang memiliki ruangan dan dapat dilihat dari berbagai sisi. Dari pemahaman konsep yang telah dimiliki siswa maka akan dengan mudah mengalami keberhasilan dalam belajar dan melakukan proyek untuk membuat bangun ruang balok dan kubus pada pembelajaran berbasis proyek. Melalui proses melihat, menyentuh, mempraktekkan, serta melakukan membuat siswa dengan cepat menyelesaikan tugas proyeknya.

Siklus 1

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari penggunaan media konkret dalam pembelajaran project based learning pada mata materi pelajaran balok dan kubus, maka peneliti sajikan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pemahaman Konsep Balok dan Kubus Siswa kelas IV SDN Golan 01

kt gr	Keak. Belajar		Hasil Bljr		Penilaian Produk	
	J	%	j	%	Jmlh	%
T	10	76	9	69	8	61
TT	3	,9 2	4	,2 3	5	,5 3

Dari sajian tabel 1 dapat dilihat bahwa keaktifan siswa dalam belajar pada siklus I memiliki presentase sebesar 76,92% dalam kategori aktif. Sedangkan keberhasilan siswa dalam belajar dengan rata-rata nilai 74,61. Siswa yang berhasil dalam belajar berjumlah 9 orang, sedangkan 4 orang lainnya belum dapat mencapai ketuntasan, dengan demikian keberhasilan belajar siswa pada siklus I mencapai ketuntasan klasikal sebesar 69,23%. Penilaian hasil produk membuat balok dan kubus menggunakan jaring-jaringnya pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 61,53% dalam kategori tidak tuntas. Presentase pelaksanaan pembelajaran pada siklus I sebesar 83%. Dapat ditarik kesimpulan kegiatan belajar pembelajaran sudah terlaksana dengan baik pada siklus I, namun perlu adanya perbaikan yang

lebih ditekankan pada materi jaring-jaring balok, karena pada saat praktik pembuatan produk balok dan kubus menggunakan jaring-jaring masih banyak siswa yang merasa kesulitan dan tidak tuntas.

Siklus 2

Pelaksanaan siklus II dilanjutkan dengan penggunaan media konkret dalam project based learning karena terbukti dapat memberikan dampak yang cukup besar terhadap pemahaman siswa kelas IV terhadap konsep balok dan kubus. Perbaikan pada siklus II membuat penggunaan media konkret dalam project based learning ini mengalami perubahan signifikan terdapat pada hasil penilaian produk. Berikut peneliti sajikan tabel pemahaman konsep balok dan kubus siswa kelas IV SDN Golan 01:

Tabel 2. Pemahaman Konsep Balok dan Kubus Siswa kelas IV SDN Golan 01

Ktgr	Keaktifan Belajar		Hasil Belajar		Penilaian Produk	
	Jmlh	(%)	jmlh	(%)	Jmlh	(%)
T	11	84,61	11	84,61	11	84,61
TT	2		2		2	

Berdasarkan tabel 2, diperoleh data bahwa keaktifan siswa dalam

belajar pada siklus II dengan presentase sebesar 84,61% dalam tangga keaktifan yang aktif. Siklus II ini hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dengan rata-rata nilai siswa 80,76. Siswa yang berhasil dalam belajar berjumlah 11 orang dengan kategori tuntas, sedangkan 2 orang siswa belum dapat menuntaskan belajar dengan demikian ketuntasan klasikal pada siklus ini mencapai 84,61%. Pada penilaian hasil produk membuat balok dan kubus menggunakan jaring-jaringnya pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 84,61% dalam kategori tuntas. Presentase pelaksanaan kegiatan belajar pada siklus II sebesar 85,71%. Maka kesimpulan dari siklus II ini kegiatan belajar pembelajaran sudah dapat terlaksana dengan semakin baik, siswa sudah memahami, aktif, dan dapat membuat produk dengan baik.

D. Kesimpulan
 Berdasarkan penelitian ini peneliti mendapatkan hasil yang dapat disimpulkan bahwa:
 a. Keaktifan siswa dalam belajar mengalami kenaikan sebesar 7,69%. 76,92% pada siklus I dengan kategori aktif menjadi

- 84,61% pada siklus II dengan kategori aktif.
- b. Keberhasilan belajar mengalami peningkatan sebesar 15,38%. Siklus I mendapatkan rerata nilai 74,61 dengan ketuntasan klasikal 69,23% (4 siswa tidak tuntas, dan 9 siswa tuntas) meningkat menjadi 80,76 dengan ketuntasan nilai klasikal 84,61% (2 siswa tidak masuk, dan 11 siswa tuntas) pada siklus II.
- c. Penilaian hasil proyek mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 23,36%. Siklus I dengan ketuntasan klasikal 61,53% (tidak tuntas) menjadi 84,61% (tuntas) pada siklus II
- d. Kegiatan pembelajaran siklus I berjalan dengan baik persentase 83% menjadi semakin baik pada siklus II dengan persentase 85,71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 2,71%.

Kesimpulan di atas, dapat menjadikan dorongan bagi guru untuk menciptakan ide kreatif dan menggunakan inovasi dalam kegiatan belajar pembelajaran dengan menggunakan berbagai model dan media dalam proses belajar, seperti halnya model pembelajaran Project Based Learning dan media konkret

yang digunakan pada penelitian ini, karena dengan alat bantu yang nyata dapat membantu dalam mengemas dan menyajikan sebuah pembelajaran yang aktif serta dapat meningkatkan pemahaman konsep bagi siswa terhadap hal-hal yang telah dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Adony Natty, R., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Vol. 3(No. 4). <https://jbasic.org/index.php/basic-edu>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hermawati, W., & Apriliana, A. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Concept Sentence untuk Meningkatkan Aktivitas Siswa Dan Keterampilan Menulis Karangan Narasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 5(No. 1).
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. (*JKPD*) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, Vol. 6(No. 1).
- Norhanipah. (2021). Penggunaan Media Benda Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang

- Sederhana pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Mandingin. *SAGACIOUS JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, Vol. 7(No. 2), 1–8.
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Prananda, G. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sain)*, Vol. 9(No. 1).
- Selvianiresa, D. (2017). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Nilai Tempat Mata Pelajaran Matematika Di Kelas I SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (PENDAS)*, Vol. 1(No. 1), 2477–2143.
- Sulistiawati, A dkk. (2022). Penerapan Simulasi Phet Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas III SDN Trayu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (PENDAS)*, Vol. 7(No. 2).
- Wiryanto. (2020). PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, Vol. 6(No. 2).
- Yuliana, N., & Budianti, Y. (2015). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI BABELAN KOTA 06 KECAMATAN BABELAN KABUPATEN BEKASI. *Jurnal Pedagogik*, Vol. 3(No. 1).
- Zubaidah, S. (2016). KETERAMPILAN ABAD KE-21: KETERAMPILAN YANG DIAJARKAN MELALUI PEMBELAJARAN. <https://www.researchgate.net/publication/318013627>