

## **Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Audio-visual Kelas 3 Sekolah Dasar**

**Candra Purnama Dewi<sup>\*1</sup>, Suyoto<sup>\*2</sup>, Sri Murwati<sup>\*3</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SD 5 Klaling

E-mail:

[cpd.candra@gmail.com](mailto:cpd.candra@gmail.com)<sup>1</sup>, [suyoto1964@gmail.com](mailto:suyoto1964@gmail.com)<sup>2</sup>, [sr murwati.sd5@gmail.com](mailto:sr murwati.sd5@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya hasil belajar siswa kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Penelitian ini dilakukan pada kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 15 perempuan dan 19 laki-laki. Dengan prosedur penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan selama 2 siklus yakni Siklus I dan Siklus II dan diawali dengan kegiatan Pra Siklus. Kegiatan pra siklus tersebut dilakukan untuk mengumpulkan data seperti dokumen dan dilanjutkan ke Siklus I dan Siklus 2 untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan memberikan soal evaluasi. Pada tiap siklus dilakukan perbaikan RPP dan media sehingga dapat diketahui keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual menunjukkan peningkatan. Adapun peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil nilai evaluasi yang diperoleh siswa. Tujuan penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual adalah dapat membuat siswa dan guru menjadi lebih aktif dan semakin kreatif, serta mampu memberikan pengalaman dan kemampuan bekerja mandiri maupun kelompok untuk membuat suatu proyek. Dengan demikian penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan berbantuan media audio-visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus.

**Kata kunci:** *Model Project Based Learning; Hasil Belajar; Media Audio-visual.*

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the low learning outcomes of 3rd grade students at SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Based on this background, the formulation of the problem in this study is the application of the *Project Based Learning* (PjBL) model assisted by audio-visual media in improving student learning outcomes. With the application of the *Project Based Learning* (PjBL) model assisted by audio-visual media, it is hoped that it can improve student learning outcomes in thematic learning for grade 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus. This research was conducted in grade 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus with a total of 34 students consisting of 15 girls and 19 boys. With the research procedure used, namely Classroom Action Research which was carried out for 2 cycles, namely Cycle I and Cycle II and began with Pre-Cycle activities. The pre-cycle activities were carried out to collect data such as documents and proceed to Cycle I and Cycle 2 to obtain student learning outcomes by providing evaluation questions. In each cycle, RPP and media improvements are carried out so that it can be seen that the success of using the *Project Based Learning* (PjBL) learning model assisted by audio-visual media has shown an increase. As for the increase in student learning outcomes can be seen from the results of the evaluation scores obtained by students. The purpose of using the *Project Based Learning* (PjBL) model with the help of audio-visual media is to make students and teachers more active and more creative, as well as being able to provide experience and the ability to work independently or in groups to make a project. Thus the application of the *Project Based Learning* (PjBL) model with the help of audio-visual media can improve the learning outcomes of 3rd grade students of SD 5 Klaling Jekulo Kudus.

**Keywords:** *Project Based Learning Model; Learning Outcomes; Audio-visual Media.*

## 1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran, seorang guru bukan hanya memberikan materi dan memberikan tugas kepada siswanya, akan tetapi guru berperan sebagai motivator, dan fasilitator bagi siswanya. Selain itu, pembelajaran di kelas dan pengelolaan kelas harus disesuaikan dengan standar teknologi informasi dan komunikasi untuk menjawab tantangan pengajaran di era Revolusi Industri 4.0 (Purnomo, H., & Sunanto, L. (2020). Oleh karena itu, guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang baik, bermakna, kreatif dan menyenangkan di dalam kelas, dengan menggunakan strategi, pendekatan, model dan media yang tepat untuk meningkatkan kinerja siswa dalam pembelajaran.

Guru di minta untuk dapat memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat membangun siswa dalam berpikir aktif sehingga dapat tercapai pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tujuan dari model pembelajaran berbasis proyek adalah untuk membekali siswa dengan kemampuan bekerja secara kolaboratif untuk memecahkan masalah dan membuat proyek dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran ini, guru berperan sebagai fasilitator.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru menyatakan bahwa kelas 3 SD 5 Klaling masih rendah, dimana hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas di SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Dari hasil observasi permasalahan yang ditemukan antara lain; (1) nilai hasil belajar siswa yang banyak dibawah KKM, (2) kurang variatifnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan (3) masih terdapat beberapa siswa yang kurang disiplin pada saat proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan fakta tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang dapat memberikan pembelajaran yang interaktif, memfasilitasi pembelajaran

siswa, mengambil peran aktif siswa dalam pembelajaran matematika, dan memperkuat kemampuan dan pemahaman siswa untuk belajar matematika dengan menggunakan berbagai lingkungan belajar. Media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan guru adalah media kongkret dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL).

Pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan nyata memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang berupa audio-visual dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat bantu pengajaran maupun sebagai penunjang agar materi pelajaran lebih jelas dan mudah dipahami siswa, karena media yang nyata dapat digunakan siswa secara langsung dalam pembelajaran dan siswa mampu belajar dengan berkreasi. Sumantri (2007) mengemukakan bahwa media audio-visual pada umumnya berfungsi sebagai (a) alat untuk menciptakan situasi belajar mengajar yang efektif, (b) bagian integral dari keseluruhan situasi pengajaran, (c) landasan audio-visual dan konsep abstrak untuk mereduksi verbal pemahaman, (d) mengembangkan motivasi belajar siswa, (e) meningkatkan kualitas belajar mengajar. Keuntungan menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran adalah (a) menciptakan gagasan atau konsep konseptual yang mengurangi kesalahpahaman siswa dalam belajar, (b) meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran, (c) memberikan pengalaman.

Model *Project Based Learning* (PjBL) akan menjadi panduan siswa untuk aktif selama pembelajaran sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Proses pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek memungkinkan guru untuk "belajar dari siswa" dan "belajar bersama siswa". Pembelajaran melalui pembelajaran berbasis proyek juga dapat digunakan sebagai metode belajar untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam membuat perencanaan, berkomunikasi, menyelesaikan masalah,

dan membuat keputusan (Kusuma, I. G. A. J. (2018).).

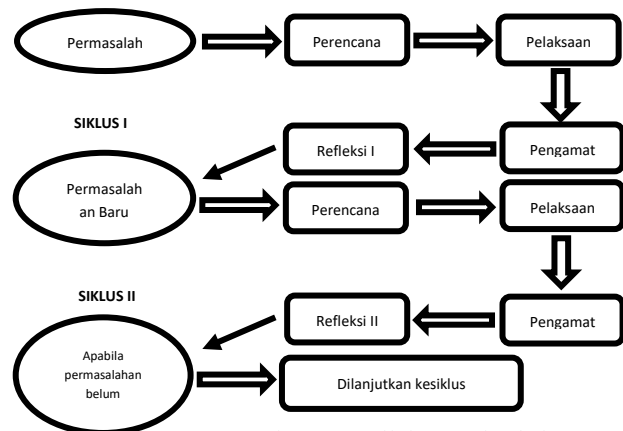
Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019) mengungkapkan keunggulan model pembelajaran Project Bases Learning sebagai berikut; (1) membuat siswa termotivasi untuk belajar dalam pembuatan proyek; (2) membuat siswa lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran dan mampu memecahkan masalah; (3) meningkatkan kolaborasi, yaitu siswa memerlukan kerja sama dalam kelompok dan mampu membuat suasana menyenangkan; (4) serta membuat sikap ilmiah seperti teliti, jujur, tanggung jawab, dan kreatif. Berdasarkan kelebihan model pembelajaran project based learnig (PjBL) dapat membuat siswa lebih kreatif dalam pembelajaran, maka model ini akan dapat meningkatkan kreativitas siswa di dalam pembelajaran.

Penelitian yang membahas tentang penerapan model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa telah dilakukan oleh Azizah (2019) yang berjudul Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project Based Learning* (PjBL) dengan hasil penelitian terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) dengan ketuntasan klasikal siklus 1 adalah 54,2% dan ketuntasan klasikal siklus 2 meningkat menjadi 91,6%. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Azizah peneliti bertujuan melakukan penelitian di SD 5 Klaling Jekulo Kudus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan Media Audio-visual Kelas 3.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan selama dua siklus. Pada pra siklus peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran guru kelas pada tanggal 20 Maret 2023. Hasil dari observasi tersebut peneliti melakukan tindakan pada Siklus I. Hasil dari refleksi Siklus I dijadikan sebagai acuan untuk penyusunan tindakan di Siklus II. Jika pada pelaksanaan tindakan di Siklus II berjalan sesuai rencana kegiatan dan tidak

ditemukan permasalahan dapat dikatakan penelitian yang dilakukan berhasil. Berikut adalah gambar desain skema penelitian yang dilakukan oleh peneliti.



**Gambar 1.** Desain Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada semester II pada tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian dilakukan di Sekolah Dasar 5 Klaling Jekulo Kudus dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 15 perempuan dan 19 laki-laki. Penelitian dilakukan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Audio-visual pada tema Perkembangan Teknologi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus yaitu Siklus I pada tanggal 5 April 2023 dan Siklus II pada tanggal 12 April 2023. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui teknik pengumpulan data non tes yang dihasilkan dari dokumentasi dan pengamatan dari aktivitas selama pelaksanaan tindakan. Data kuantitatif diperoleh melalui tes yang dihasilkan dari pemberian soal evaluasi untuk memperoleh data hasil belajar tematik setelah dilakukan tindakan.

Teknik analisis data yang dilakukan pada data kuantitatif berupa analisis deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada Siklus I dan II. Penelitian tindakan kelas dapat dianggap berhasil jika hasil presentase ketuntasan belajar mencapai ketuntasan yang ditentukan, yaitu 70%. Berhasilnya penerapan model *Project Based Learning*

(PjBL) berbantu media audio-visual selama pembelajaran tematik dapat dilihat melalui hasil analisis deskriptif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil

Hasil pelaksanaan tindakan mulai dari Pra Siklus, siklus I dan siklus II memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar dan keterampilan siswa terhadap pembelajaran yang sangat positif dan berjalan dengan efektif. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan langkah-langkah model *Project Based Learning* (PjBL). Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-Mei tahun 2023 di SD5 Klaling Jekulo Kudus. Penelitian ini dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan melalui penerapan *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media audio-visual.

Berdasarkan analisis Pra Siklus dari hasil ulangan harian siswa kelas 3 SD 5 Klaling dari 34 siswa, hanya 15 siswa yang mampu mencapai nilai KKM, sedangkan 19 siswa belum mampu mencapai nilai KKM. Hasil belajar siswa pada kondisi awal dijabarkan dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa (Pra Siklus)

| KKM           | Frekuensi<br>Pra Siklus | Presentase<br>Pra Siklus | Kategori     |
|---------------|-------------------------|--------------------------|--------------|
| $\geq 70$     | 15                      | 44%                      | Tuntas       |
| $\leq 70$     | 19                      | 56%                      | Belum Tuntas |
| <b>Jumlah</b> | 34 (100%)               |                          |              |

Berdasarkan data pada tabel di atas menunjukkan bahwa jumlah siswa yang sudah mencapai kategori tuntas lebih sedikit dibanding dengan siswa yang belum tuntas. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, diantaranya adalah;

1. Kurangnya semangat siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik.
3. Guru belum menerapkan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.
4. Rendahnya minat belajar siswa.

Dari permasalahan yang terjadi saat pembelajaran di kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus, maka peneliti merencanakan untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual, dengan pelaksanaan penelitian selama dua siklus. Pelaksanaan Siklus 1 peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media audio-visual, dan untuk Siklus 2 peneliti melanjutkan pembelajaran dengan menggunakan model yang sama yaitu model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media audio-visual. Hasil analisis dari hasil ulangan atau evaluasi siswa kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus dari Berdasarkan hasil tes tertulis selama dua siklus dapat dihitung presentase siswa yang telah memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) nilai 70 ke atas. Perbandingan hasil belajar yang dimaksud dicantumkan dalam Tabel 2.

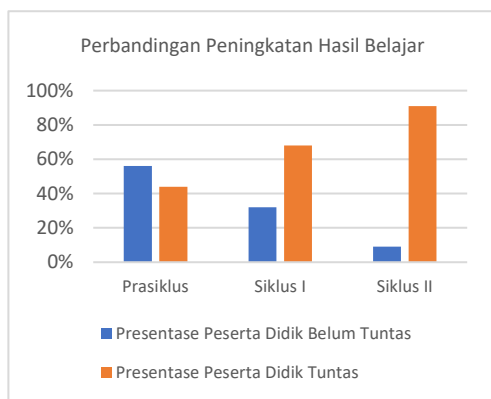
**Tabel 2.** Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

| KKM           | Frekuensi & Presentase |                       | Kategori                  |
|---------------|------------------------|-----------------------|---------------------------|
|               | Pra Siklus             | Siklus I<br>Siklus II |                           |
| $\geq 70$     | 15<br>(44%)            | 23<br>(68%)           | 31 (91%)<br>Tuntas        |
| $\leq 70$     | 19<br>(56%)            | 11<br>(32%)           | 3<br>(9%)<br>Belum Tuntas |
| <b>Jumlah</b> | 34 (100%)              |                       |                           |

Berdasarkan data pada Tabel 2 menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari Pra Siklus menunjukkan dari 34 siswa terdapat 15 siswa (44%) mencapai kategori tuntas, dan 19 siswa (56%) mencapai kategori tuntas, pada Siklus I menunjukkan kenaikan dari 34 siswa terdapat 23 siswa (68%) mencapai kategori tuntas dan 11 siswa (32%) siswa dengan kategori tidak tuntas. Selanjutnya, pada Siklus II diperoleh hasil dari 34 siswa terdapat 31 siswa (91%) mencapai kategori tuntas dan 3 siswa (9%) dengan kategori tidak tuntas. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh, maka penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual disimpulkan dapat meningkatkan hasil



belajar siswa kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Dalam pelaksanaan penelitian siklus I guru memiliki kendala dalam mengatur waktu dengan penerapan model *Project Based Learning*, siswa secara berkelompok dibimbing guru untuk menghasilkan sebuah karya berbentuk mobil yang dibuat dari kardus bekas. Untuk itu memerlukan waktu lama karena proses pembuatan yang membutuhkan banyak waktu. Sedangkan untuk siklus II guru sudah bisa menerapkan pembelajaran dengan baik karena untuk siklus II project yang dibuat oleh siswa adalah melanjutkan untuk mewarnai mobil yang sudah dihasilkan di siklus I. Adapun hasil belajar siswa selama siklus I dan siklus II dapat dilihat dari sajian grafik dan tabel berikut.



**Gambar 2.** Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan gambar 1, terlihat bahwa ada perbandingan peningkatan hasil belajar siswa setelah peneliti menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL). Penerapan *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran di kelas dirancang oleh peneliti untuk setiap siklus dan berbantu media audio-visual seperti pembuatan karya dari barang bekas yang berbentuk berbagai macam bangun datar. Dalam pembelajaran tersebut membuktikan siswa lebih mudah untuk memahami apa yang disampaikan oleh guru.

### A. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, maka akan diuraikan peningkatan hasil belajar siswa dengan diterapkannya model *Project*

*Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual pada pelajaran tematik di kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus. Selain itu, keterampilan mengajar guru juga berperan dalam mengelola kelas harus dilaksanakan dengan benar. Karena apabila guru bisa mengelola kelas dengan baik dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan karakteristik siswa, maka pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tersebut bisa dikatakan berkualitas. Menurut Mulyasa (2020) keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh.

Dari kegiatan peneliti mulai dari Pra Siklus yang merupakan tahap sebelumnya peneliti menemukan informasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik tema 7 kelas 3. Pelaksanaan kegiatan pra siklus akan didasarkan pada informasi dari hasil observasi dan nilai harian dari guru kelas. Yang kemudian memberikan permasalahan untuk dijadikan penelitian dengan menerapkan model dan menggunakan media yang sesuai dengan keadaan sekolah serta karakteristik siswa.

Hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti mulai dari Pra Siklus dengan hasil belajar siswa yang dengan kategori tuntas mencapai presentase 44% dan dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual pada pembelajaran di kelas mengalami perkembangan dari Siklus I ke Siklus II. Hasil belajar siswa pada pembelajaran Siklus I dengan kategori tuntas mencapai presentase 68% menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media audio-visual pada mupel (Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP) memudahkan siswa dalam menentukan keliling bangun datar. Dengan proyek yang diberikan guru adalah siswa diberi kesempatan untuk membuat mobil-mobilan dari kardus bekas yang ada bagian-bagian dari mobil tersebut menyerupai bangun datar seperti ban berbentuk lingkaran dan kaca mobil yang berbentuk seperti persegi panjang, sehingga siswa dapat dengan mudah

memahami dan menyelesaikan tugas dengan bantuan benda audio-visual tersebut, sedangkan pada pembelajaran Siklus II siswa dengan kategori tuntas mencapai presentase 91% menerapkan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantu media audio-visual pada mupel (Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP) memudahkan siswa lebih aktif dan senang dengan suasana pembelajaran di kelas karena membuat proyek untuk mewarnai hasil pembuatan mobil setiap kelompok, tugas tersebut bisa mengembangkan kreativitas siswa. Dengan proyek yang diberikan guru adalah siswa dikenalkan dengan benda sekitar yang sama atau menyerupai dengan bentuk bangun datar, dan membuat sebuah karya dari benda yang dibawa dari rumah dan dibentuk bersama kelompok sesuai dengan kreativitas setiap kelompok. Data tersebut menunjukkan bahwa penenerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media audio-visual dalam pembelajaran di kelas 3 SD 5 Klaling Jekulo Kudus mengalami peningkatan dan memberikan suasana baru bagi siswa.

Penelitian lainnya yaitu Wahyuningsih (2021) menyatakan bahwa berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika konsep dasar pecahan dengan menerapkan model pembelajaran "Problem Based Learning" dan menggunakan media konkrit di Kelas II SD Negeri Tambakreja 06 dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan peneliti selama tiga tahap yaitu, Pra Siklus, siklus I dan siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media konkret terhadap hasil belajar siswa sudah meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil belajar siswa kelas 3 SD 5 Klaling, Hal ini ditunjukkan pada siklus I mendapatkan presentase rata-rata sebesar 68% dengan kategori cukup. Dan pada

Pada tahap praperobaan diketahui rata-rata skor 68, skor tertinggi 93, skor terendah 34, dan persentase kriteria ketuntasan minimal masih 31,03%.

Pada siklus tahap I diketahui nilai rata-rata siswa 79, nilai tertinggi 97, dan nilai terendah 46, serta persentase KKM naik menjadi 68,97 persen. Peningkatan fraksi KKM pada siklus I tahap I belum memenuhi syarat ketuntasan minimal yaitu  $\geq 75\%$ .

Pada siklus Tahap II nilai rata-rata meningkat menjadi 86, nilai tertinggi 100, nilai terendah 68, dan persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 89,65% yaitu. H. tidak kurang dari 26 siswa.

Berdasarkan uraian peningkatan hasil belajar siswa pada materi konsep dasar tuntas pecahan, pembelajaran siswa juga tuntas dengan ketuntasan sebesar 89,65% yang berada di atas KKM sebesar 75%.

Adapun peningkatan hasil belajar tersebut sebagai hasil dari tugas-tugas yang dilakukan selama pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat dari Herawati (2022) bahwa *Project Based Learning* (PjBL) Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II, memperlihatkan adanya peningkatan hasil belajar siswa serta keterampilan siswa terhadap pembelajaran juga sudah sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan hasil belajar tematik siswa melalui penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan multimedia interaktif pada siswa kelas V SDN Manggis Dramaga Bogor.

Siklus II rata-rata nilai meningkat menjadi 91% dengan kategori sangat baik.

Penelitian mengalami peningkatan hasil belajar siswa kelas 3 terjadi karena menerapkan model *Project Based Learning* (PBL) pada pembelajaran tematik. Selain itu, pembelajaran berbantuan model PjBL yang dilakukan memberikan pengaruh yang positif bagi siswa, dimana siswa mampu mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran dengan baik. Selain itu kemampuan serta kreativitas siswa juga meningkat melalui proyek yang dikerjakan secara individu maupun kelompok. Penggunaan model

PjBL dapat membantu siswa lebih aktif dengan diberikannya media

konkret dan media audiovisual, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi siswa maupun guru.

Berdasarkan simpulan selama penelitian dengan penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media konkret dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data yang didapatkan melalui hasil belajar siswa, dimana terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu model *Project Based Learning* (PjBL) juga dapat membuat siswa dan guru menjadi lebih aktif dan semakin kreatif, serta mampu memberikan pengalaman dan kemampuan bekerja mandiri maupun kelompok untuk membuat suatu proyek. Jadi penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media Konkret dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361.
- Azizah, Aninda Nurul. 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project Based Learning* Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*.
- Hartono, D. P., & Asiyah, S. (2019). PjBL untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa; Sebuah Kajian Deskriptif tentang Peran Model Pembelajaran PjBL dalam Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang*.
- Herawati, Winda. 2022. Penerapan Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Innovation in Primary Education*.
- Kusuma, I. G. A. J. (2018). Penerapan Model PJBL Berbantuan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar ipa Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 29-38.
- Magdalena, I., Prasasti, D., Nurrohmah, N., & Awalina, F. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar pada Pelajaran Matematika melalui Penerapan Model Problem Based Learning pada Siswa SDN Pinang 2. *EDISI*, 3(1), 106-119.
- Mulyasa, H. E. (2020). Menjadi guru profesional menciptakan pembelajaran kreatif dan menyenangkan.
- Nurfitriyanti, M. (2016). Model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(2).
- Nurul'Azizah, A., & Wardani, N. S. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Project Based Learning* Siswa Kelas V SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 2(1), 194-204.
- Purnomo, H., & Sunanto, L. (2020). Pengelolaan kelas belajar di Era 4.0. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1).
- Sumantri, Mulyani. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Wahyuningsih, Nofi. 2021. Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pinisi Journal PGSD*.
- Wahyuningsih, N. T., Syawaluddin, A., & Dahlan, M. (2021). Penggunaan Media Konkret Dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar

Siswa. Pinisi

Journal

PGSD, 1(3), 809-820.