

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning (PjBL) pada Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Kelas V SDN 6 Wirosari**

**Ahmad Puji Prastiyo<sup>1</sup>, Farida Nursyahidah<sup>2</sup>, Sudarti<sup>3</sup>, Indah Puspitosari<sup>4</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SD 6 Wirosari

Email:

[ahmadpujiprastiyo04@gmail.com](mailto:ahmadpujiprastiyo04@gmail.com)<sup>1)</sup>[faridanursyahidah@upgris.ac.id](mailto:faridanursyahidah@upgris.ac.id)<sup>2)</sup>  
[sudartispdsd73@guru.sd.belajar.id](mailto:sudartispdsd73@guru.sd.belajar.id)<sup>3</sup>[indahpuspitosari68@guru.sd.belajar.id](mailto:indahpuspitosari68@guru.sd.belajar.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas V semester 2 dalam materi jaring-jaring bangun ruang melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan bantuan media Jaring-Jaring 3D Tarik. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam skor rata-rata dan ketuntasan belajar siswa sejak penerapan metode tersebut. Nilai rata-rata siswa naik dari 76 pada siklus pertama menjadi 84 pada siklus kedua, melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sejalan dengan itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat dari 61% di siklus pertama menjadi 86% di siklus kedua. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Project Based Learning dengan bantuan media Jaring-Jaring 3D Tarik mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi jaring-jaring bangun ruang.

**Kata Kunci:** Hasil belajar; *Project Based Learning*

### **ABSTRACT**

This study aims to measure the increase in geometric net learning outcomes of second semester V class students through the application of the learning model 'project-based learning' using 3D drag net media. The results showed that students' average scores and learning completion improved significantly since using this method. The student's average score rose from her 76 in the first cycle to her 84 in her second cycle, exceeding the minimum completion standard (KKM) of 75. Similarly, the percentage of students who achieved learning proficiency increased from 61% in the first cycle to 86% in her second cycle. It can be concluded that the application of the project-based learning learning model with 3D drag net media can improve students' mathematics learning outcomes in geometric net materials.

**Keywords:** Classroom Action Research; Learning Outcone; *Project Based Learning*;

*“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”***PENDAHULUAN**

Matematika merupakan suatu bagian yang tidak lepas dari kehidupan sehari-hari. Sesuai Kenedi et al, (Ahmad, 2020:1) matematika memainkan peran penting saat mengatasi beraneka ragam masalah yang kita alami pada hidup kita. Matematika merupakan instrumen yang dapat menumbuhkan kemampuan penalaran individu secara konsisten dan metodis. Untuk situasi ini, siswa siap menggunakan dan menerapkan kekuatan penalaran numerik dalam rutinitas mereka.

Pembelajaran Matematika untuk anak sekolah dasar tentu menjadi strategi khusus dalam melaksanakan pembelajaran yang didukung oleh kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercipta pembelajaran yang bersifat PAIKEM (Ari Pertiwi, 2018)

Berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran matematika pada peserta didik kelas V SD 6 Wirosari tahun ajaran 2022/2023 dari hasil evaluasi prasiklus Materi Jaring jaring bangun ruang menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman materi dengan rata-rata hanya mencapai nilai 62 dan artinya sebanyak 58% dari jumlah keseluruhan peserta didik kelas V belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu sebesar 70. Hal ini diakibatkan dalam pembelajaran matematika materi jaring jaring bangun ruang hasil belajar peserta didik masih belum optimal karena masih belum paham dalam mengerjakan konsep Sedangkan guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Permasalahan tersebut menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Indikator keberhasilan yang dilaksanakan hanya pada aktivitas siswa tanpa melihat perolehan hasil belajar siswa. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Qadar, 2015)

Agus Suprijono (2015:7) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dilihat dari pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan peserta didik yang menjadi lebih baik sebelumnya. Namun jika hasil belajarnya rendah, maka dapat dimungkinkan peserta didik tersebut kurang memahami materi yang disajikan guru.

Selain itu, permasalahan yang serupa juga ditemukan oleh (Safrida & Kistian, 2020; Wijayama, 2020). Apabila permasalahan tersebut dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya hasil belajar Matematika siswa, kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, serta pembelajaran kurang bermakna,

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu untuk melakukan penelitian dengan menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan optimal. Salah satu upaya pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan PJBL. PJBL (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran, peserta didik melakukan eksplorasi penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Izati et al., 2018; Muskania & Wilujeng, 2017).

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dalam beraktivitas secara nyata (Elisabet et al., 2019; Mahendra, 2017) Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Langkah-langkah pelaksanaan berbasis proyek adalah penentuan pertanyaan mendasar, menyusun perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitoring, menguji hasil, dan evaluasi pengalaman. Project Based Learning lebih menekankan pada kegiatan belajar yang relative berudasi panjang, holistik- interdisipliner, berpusat pada pembelajar, dan terintegrasi dengan praktik dan isu-isu dunia nyata.

Dalam *Project Based Learning* siswa belajar dalam situasi problem yang nyata, yang dapat melahirkan pengetahuan yang bersifat permanen dan mengorganisir proyek-proyek dalam pembelajaran. Model Pembelajaran Project Based Learning mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam memecahkan sebuah permasalahan (Safitri et al., 2018). Oleh sebab itu model pembelajaran berbasis proyek dapat membangun nilai karakter peserta didik terutama pada kreatif dan rasa ingin tau.

Menurut tim ahli Kemendikbud (Maryani and Fatmawati, 2018) kelebihan dari *Project Based Learning* adalah: memperluas inspirasi belajar siswa, memberdayakan kemampuan siswa untuk menyelesaikan pekerjaan yang signifikan, saling memperhatikan, membuat siswa dinamis, menangani masalah yang membingungkan secara efektif, dan memperluas kerjasama. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan beberapa permasalahan di atas ke dalam sebuah judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui model *Project Based Learning* (PjBL) pada Materi jaring-jaring bangun ruang di kelas V SDN 06 Wirosari”.

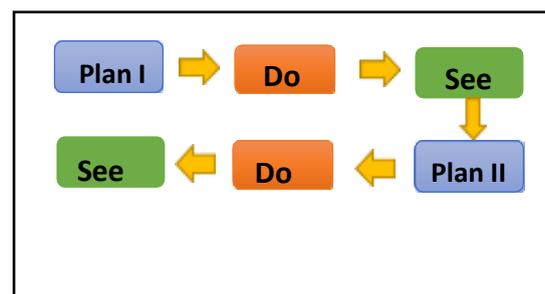
### METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (Action Research) yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan perubahan yang positif dan meningkatkan praktik dalam situasi tertentu.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Maret 2023 hingga 05 April 2023 di SD 06 Wirosari Kecamatan Wirosari Kabupaten Grobogan.

Subjek penelitian pada peserta didik kelas 5 sebanyak 28 peserta didik yang terdiri dari 16 laki-laki dan 12 perempuan. Penelitian ini dilakukan untuk mengukur kualitas proses pembelajaran pada hasil belajar peserta didik menggunakan pendekatan kuantitatif. Proses penelitian ini menggunakan 2 kali siklus untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika.

Peningkatan hasil belajar peserta didik ditunjukkan menggunakan Lesson study yang terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan (plan), pelaksanaan dan observasi (do) serta refleksi (see)



Gambar 1. Rancangan Pelaksanaan Lesson Study

Peneliti menggunakan 10 butir soal dalam bentuk pilihan ganda materi jaring jaring bangun ruang muatan pelajaran matematika kelas V semester 2.

Pengumpulan data diperoleh dari teknik berupa observasi, tes dalam bentuk posttest dan dokumentasi. Prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti data dari hasil belajar posttest yang berupa 10 butir soal pilihan ganda.

Perolehan data didapatkan dari posttest hasil belajar matematika kelas V materi Jaring jaring bangun ruang.

*“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”*

Hasil belajar dipengaruhi oleh model pembelajaran *Project Based Learning* yang digunakan guru agar dapat meningkatkan hasil belajarnya pada muatan pelajaran Matematika materi konsep pecahan. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media Jaring jaring 3D tarik.

Proses pengumpulan data yang diperoleh melalui soal evaluasi (posttest) Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal evaluasi (posttes).

Penelitian ini menggunakan instrument berupa lembar tes yang berbentuk soal pilihan ganda (multiple choice) yaitu pada lembar posttest hasil belajar Matematika kelas V materi konsep pecahan.

Sebelum dilakukan pembelajaran dilakukan perencanaan bersama guru pamong agar dapat berjalan dengan baik. Saat dilaksanakan pembelajaran guru juga melakukan observasi untuk dapat melihat pembelajaran sesuai dengan perencanaan.

Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi dan melakukan refleksi untuk dapat dijadikan pedoman pertemuan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* pada

muatan pelajaran matematika kelas V materi Jaring jaring bangun ruang semester 2. Pada setiap siklus akan ditinjau hasil belajar apakah menunjukkan peningkatan ataupun tidak. Jika mengalami peningkatan maka dapat dikatakan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu media Jaring jaring 3D tarik efektif diterapkan pada muatan pelajaran matematika.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I, siklus II. Setiap siklus yang telah dilakukan terdapat perencanaan (plan), pelaksanaan dan observasi (do), evaluasi dan refleksi (see).

Pembelajaran diawali kegiatan pendahuluan yang meliputi salam pembuka, berdoa, menyanyikan lagu

Indonesia Raya dan absensi kelas serta penyampaian tujuan pembelajaran. Melakukan observasi untuk dapat melihat pembelajaran sesuai dengan perencanaan.

Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi dan melakukan refleksi untuk dapat dijadikan pedoman pertemuan selanjutnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Project based learning* pada muatan pelajaran matematika kelas V materi Jaring jaring bangun Ruang semester 2.

Pada setiap siklus akan ditinjau hasil belajar apakah menunjukkan peningkatan ataupun tidak. Jika mengalami peningkatan maka dapat dikatakan model pembelajaran *Project base Learning* berbantu media Jaring Jaring 3D dapat diterapkan pada muatan pelajaran matematika. selama 2 kali siklus diperoleh hasil belajar yang meningkat dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*.

Dilanjutkan kegiatan inti yang meliputi langkah model pembelajaran *Project Based Learning* yaitu 1) Penentuan pertanyaan mendasar, 2) Mendesain perencanaan proyek, 3) Menyusun jadwal sebagai langkah sebuah proyek, 4) Memonitor kegiatan dan perkembangan proyek, 5) Menguji hasil. Setiap tahapan dilaksanakan dengan kerjasama yang baik antar peserta didik.

Kegiatan akhir pembelajaran ditutup dengan kegiatan evaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan untuk mengetahui pencapaian peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari dilanjutkan menyanyikan lagu daerah dan salam penutup. Setiap siklus pembelajaran menggunakan media Jaring Jaring 3 Dimensi Tarik.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan baru peserta didik sehingga mendapatkan pengalaman dalam antusias peserta didik yang tinggi dalam pembelajaran menjadikan proses pemecahan masalah berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan dalam kegiatan. Ice breaking sesekali dilakukan untuk meambah semangat belajar. Kelompok yang berhasil mempresentasikan hasil karya nya

memecahkan masalah yang berbeda dengan materi yang sama.

mendapat apresiasi dari guru dan kelompok yang lain. Berikut ini tabel hasil belajar siklus I, II, dengan menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dengan berbantuan Media Jaring Jaring 3 Dimensi Tarik

Tabel 1. Data hasil nilai evaluasi siklus I, Siklus II

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1	Jumlah Peserta didik	28	28	28
2	Jumlah Nilai	1730	2140	2370
3	Rata-rata	62	76	84
4	Nilai Tertinggi	80	100	100
5	Nilai Terendah	40	50	60
6	Persentase Tuntas	42%	61%	86%
7	Persentase Tidak Tuntas	58%	39%	14%

Pada pertemuan siklus 1 guru menggunakan Media Konkrit dan Jaring jaring 3D , siklus 2 menggunakan media Jaring jaring 3d tarik juga. Media yang digunakan untuk mendukung model pembelajaran lebih mudah dipahami dan didapatkan pada kehidupan sehari-hari peserta didik.

Tahap kegiatan perencanaan (plan) saat pembelajaran prasiklus meliputi perencanaan menyiapkan perangkat pembelajaran untuk dilaksanakan pada hari senin, 20 Maret 2023.

Tahap pelaksanaan (do) peneliti melaksanakan pembelajaran dengan materi jaring jaring bangun ruang tanpa menerapkan model pembelajaran Project Based Learning dan tanpa menggunakan media Jaring jaring 3d Tarik.

Hasil refleksi (see) nilai posttest menunjukkan bahwa pembelajaran hanya

menerapkan metode ceramah diperoleh data rata-rata nilai 62 ,dimana sebanyak 12 peserta didik mencapai ketuntasan atau 42 % dan sebanyak 16 peserta didik atau 58% belum tuntas mencapai KKM 75.

Pertemuan kedua yaitu pembelajaran siklus 1 pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari sabtu 3 Mai 2023. Materi pelaksanaan (do) yaitu Matematika materi jaring jaring bangun ruang. Model pembelajaran Project Based Learning dan media yang digunakan yaitu Jaring Jaring tarik 3d. Hasil refleksi (see) diperoleh data rata-rata nilai mencapai 76 dengan 61% tuntas dan 39% belum tuntas mencapai nilai KKM 75. Sesuai persentase tersebut pada siklus 1 mengalami peningkatan ketuntasan dari prasiklus.

Pertemuan ketiga yaitu pembelajaran siklus 2 pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran dengan model pembelajaran Project Based Learning dan menggunakan media Jaring Jaring 3d tarik.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Tahap pelaksanaan (do) yang dilakukan pada hari Rabu 17 Mei 2023 dengan materi Matematika bangun ruang Jaring jaring. Peserta didik membuat jaring jaring di kertas asturo.

Tahap refleksi (see) diperoleh data nilai rata-rata mencapai 84 dengan persentase sebanyak 86% tuntas dan 14% belum tuntas. Sesuai persentase tersebut pada siklus 2 mengalami peningkatan ketuntasan dari siklus 1.

Berdasarkan tabel data hasil nilai posttest siklus I diperoleh rata-rata nilai 76, siklus II diperoleh rata-rata nilai 84, Tahapan

siklus I hingga siklus II memperoleh hasil belajar yang menunjukkan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya.

Proses belajar mengajar menerapkan model pembelajaran Project Based Learning menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna

sehingga dapat meningkat hasil belajar dari siklus sebelumnya. Sesuai dengan data diatas maka dapat disajikan grafik ilustrasi yang menunjukkan hasil belajar matematika peserta didik pada siklus I, II, dengan nilai KKM 75.



Grafik 1. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika

Berdasarkan grafik diatas diperoleh persentase 42% peserta didik tuntas dan 58% peserta didik belum tuntas pada prasiklus. Siklus I diperoleh persentase 61% peserta didik tuntas dan 39% peserta didik belum tuntas dengan kriteria cukup baik. Siklus II diperoleh persentase 86% peserta didik tuntas dan 14% peserta didik belum tuntas dengan kriteria baik.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media Jaring jaring 3d tarik materi matematika jaring jaring bangun ruang berpengaruh pada hasil belajar muatan

pelajaran Matematika kelas V SD 6 Wirosari. Media yang digunakan berupa Jaring jaring 3D Tarik.

Pembelajaran yang menarik akan menambah semangat belajar peserta didik dan memberikan dampak dalam mencapai nilai evaluasi hasil belajarnya. Oleh karena itu perlu adanya media yang nyata untuk memudahkan pemahaman peserta didik sehingga mencapai hasil belajar diatas KKM yang telah ditentukan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

*“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”*

Penerapan model pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat berjalan optimal dengan didukung oleh media yang tepat. Sebuah pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran harus dapat memberikan tumpuan balik yang seimbang dengan perubahan yang terjadi dalam pembelajaran dan menghasilkan strategi untuk membangun pengetahuan baru yang berpusat pada peserta didik.

Model pembelajaran PjBL merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek. Hal ini diperjelas oleh Jusita (2019) menyatakan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* Guru terus mendorong kerja siswa, memberikan umpan balik. serta setelah proyek terselesaikan berupa ujian dan presentasi oleh siswa mengenai pembuatan proyek dimana siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan dapat memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah melalui project.

Hal-hal positif yang ditawarkan oleh PjBL antara lain kesanggupan PjBL untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik, berfokus pada tujuan pembelajaran, mengajak peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kolaborasi antarpeserta didik, serta adanya produk yang dihasilkan (Guo et al., 2020)

*Project Based Learning*  
dengan berbantuan media jaring jaring 3d

Bukan hanya peserta didik, guru juga merasa senang karena dapat menyajikan materi dengan benda-benda nyata pada kehidupan sehari-hari dengan mudah didapatkan. Pembelajaran dengan menyajikan sebuah permasalahan akan menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik dalam membuktikan dan berpikir secara kritis menemukan pemecahan permasalahan yang diberikan. Sehingga mereka memahami sebuah konsep Jaring jaring dengan menggunakan media Jaring jaring 3d Tarik dan menerapkan pada soal jaring jaring bangun ruang.

tarik pada muatan pelajaran matematika materi Jaring jaring bangun ruang Kelas V di SD 06 Wirosari terjadi secara interaktif. Suasana kelas menjadi aktif tanya jawab antara guru dan peserta didik. Guru menggunakan media Jaring jaring 3d Tarik Dalam penerapan model pembelajaran Project Based Learning untuk mengembangkan kemampuan penyelesaian masalah peserta didik secara individu maupun kelompok.

Media yang digunakan merupakan benda nyata seperti kertas, permen dan buku cerita yang dapat ditemui pada kehidupan sehari-hari. Kondisi di kelas yang biasanya pasif, kini menjadi aktif bertanya jawab antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Peserta didik tidak merasa sungkan dalam menanyakan materi yang belum dipahami kepada guru. Mereka pun percaya diri mengungkapkan apa yang menjadi kesulitan dalam belajar Matematika.

Pembelajaran menggunakan media Jaring jaring 3d tarik dengan Langkah-langkah model pembelajaran Project Based Learning dapat mendorong minat belajar peserta didik dalam belajar karena mudah dipahami. Suasana pembelajaran dengan menerapkan model Project Based Learning Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada saat mengerjakan soal evaluasi posttest.

Peserta didik yang mulanya malu-malu menjadi aktif bertanya karena menarik minat belajarnya untuk memahami materi pembelajaran. Pertanyaan pemantik juga dibutuhkan untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang konsep pecahan. Kegiatan belajar secara kelompok dalam membangun pengetahuan baru juga menunjukkan antusias yang baik oleh peserta didik. Semua anggota kelompok saling bekerjasama menyelesaikan permasalahan yang telah disajikan.

*“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”*

Salah satu langkah pembelajaran yang menyelidiki permasalahan pada pembelajaran menerapkan model

pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan media jaring jaring tarik kertas tampak pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Membimbing Penyelidikan Kelompok

Berdasarkan gambar 1 membimbing penyelidikan kelompok yaitu salah satu langkah kegiatan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk memecahkan sebuah permasalahan dengan memanfaatkan media konkret berupa kertas

Secara langsung di depan kelas dapat membangun pengetahuan baru dalam menemukan konsep pecahan secara nyata. Peserta didik secara kelompok menjadi antusias dan aktif dalam menemukan pemecahan masalah berupa konsep Jaring jaring bangun ruang.

Proses belajar yang melibatkan media konkret mudah untuk dipahami dan menambah semangat peserta didik dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Rosyida & Khofifatu (2018: 22-23), media yang dikemas dan disajikan dengan menarik akan membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kekuatan media pembelajaran dapat mentranfer informasi, karena dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya membaca dan mendengarkan tetapi juga melihat penjelasan yang berupa gambar maupun benda konkret yang ada di sekitar peserta didik.

Hasil penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti mulai Pra Siklus dengan hasil belajar siswa kategori tuntas sebesar 42%. Kemudian setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PjBL) pada siklus I mendapatkan hasil peningkatan sebesar 61% mengalami ketuntasan. Dilanjutkan pada siklus II dengan menetapkan model yang sama berbantuan media Jaring jaring 3D tarik perolehan hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang semakin baik sebesar 86% siswa dengan kategori tuntas. Dari deskripsi data yang dilakukan di SD 06 Wirosari, penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) membawa dampak positif sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

### KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan berbantuan media Jaring jaring 3D tarik dapat meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran matematika pada materi jaring jaring bangun ruang kelas V semester 2. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata siklus 1 yang mencapai rata-rata 74, siklus II mencapai rata-rata 84 dan dengan KKM 75.

Ketuntasan hasil belajar siklus I mencapai 61%, siklus II mencapai 86% sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran matematika materi Jaring jaring bangun ruang mengalami peningkatan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Ahmad, Syarif, dkk. 2020. *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta. DeePublish.
- Ari Pertiwi, N. L. S. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 331–339.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v1i1.14262>.
- Izzati, M. (2018). Pengaruh Penerapan Project Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Calon Guru Matematika Dalam Mengembangkan Bahan Ajar Matematika, *Jurnal Eduma*, 7(2), 71-84.
- Muskania, R. T., & Wilujeng, I. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Project-Based Learning Untuk Membekali Foundational Knowledge Dan Meningkatkan Scientific Literacy. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 34–43..
- P. Guo, et al. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research* 102 (2020) 101586.  
<https://www.journals.elsevier.com/international-journal-of-educational-research>
- Qadar, R. (2015). Mengakses Aspek Afektif dan Kognitif pada Pembelajaran Optika dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 2(1), 1–11.
- Rosyida, F., & Khofifatu, R.A. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Program Autoplay untuk Guru SMPN 2 Balen Kecamatan Balen Kabupaten Bojonegoro. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial*. 1 (1). 21-28.
- Safrida, M., & Kistian, A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problembased Learning (Pbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V Sd Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik*, 7(1), 53–65.