

**MENGASAH IMAJINASI DAN LOGIKA : PEMBELAJARAN BANGUN RUANG
DENGAN PLASTISIN DAN TUSUK SATE PADA ANAK SD**

**Siti Nurhidayah Harahap¹ Rahmayani Sihite² Nabila Qhassy Br Barus³
Hilyatun Fhinta Br Tamba⁴**

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

siti0305231068@uinsu.ac.id¹ rahmayani0305231023@uinsu.ac.id²

nabila0305232025@uinsu.ac.id³ hilyatun0305232026@uinsu.ac.id⁴

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of using plasticine and skewers as learning media for teaching solid shapes to grade 3C students at UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A. Using a descriptive qualitative approach through observation, interviews, and documentation, the study shows that these concrete media help students understand solid shape concepts more easily through hands-on experiences in constructing three-dimensional models. The use of plasticine and skewers not only improves students' understanding of the elements of solid shapes but also develops their imagination, logical thinking, creativity, cooperation, and self-confidence. In addition, the learning process becomes more engaging and enjoyable, which increases students' interest in mathematics. The results of this study prove that simple media can have a positive impact on understanding geometric concepts and are suitable to be used as alternative learning media in elementary schools.

Keywords : plasticine, skewers, solid shapes, concrete media, mathematics learning, elementary students.

Abtrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan media plastisin dan tusuk sate dalam pembelajaran bangun ruang pada siswa kelas 3C UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian ini menunjukkan bahwa media konkret tersebut mampu membantu siswa memahami konsep bangun ruang secara lebih mudah melalui pengalaman langsung membangun model tiga dimensi. Penggunaan plastisin dan tusuk sate tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap unsur-unsur bangun ruang, tetapi juga mengembangkan imajinasi, logika, kreativitas, kerja sama, serta kepercayaan diri mereka. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga minat belajar matematika meningkat. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa media sederhana dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep geometri dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci : plastisin, tusuk sate, bangun ruang, media konkret, pembelajaran matematika, siswa sekolah dasar.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga membangun karakter, keterampilan, serta pola pikir yang kritis, kreatif, dan sistematis. Salah satu mata pelajaran yang menduduki posisi strategis dalam kurikulum sekolah dasar adalah matematika. Mata pelajaran ini berfungsi tidak hanya sebagai ilmu hitung, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih cara berpikir logis, menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, serta membekali siswa dengan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Nurhayanti dkk., 2021 dalam Cantika, 2023).

Namun demikian, dalam praktiknya, matematika masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit, membingungkan, dan bahkan menakutkan bagi sebagian besar siswa. Banyak di antara mereka merasa kurang percaya diri dan cepat kehilangan motivasi ketika berhadapan dengan soal-soal matematika. Hal ini terjadi karena sebagian besar materi matematika bersifat abstrak dan penuh dengan simbol, sehingga sulit dipahami tanpa adanya bantuan media atau pendekatan pembelajaran yang tepat. Salah satu materi yang cukup kompleks bagi siswa sekolah dasar adalah geometri bangun ruang.

Materi bangun ruang tidak hanya menuntut kemampuan berhitung, tetapi juga melibatkan kemampuan imajinasi spasial dan visualisasi tiga dimensi. Siswa harus mampu mengenali unsur-unsur bangun ruang seperti titik sudut, rusuk, dan sisi; memahami hubungan antarunsur; serta menguasai perhitungan luas permukaan dan volume. Dalam kenyataannya, banyak siswa kesulitan membayangkan bentuk nyata bangun ruang hanya melalui gambar dua dimensi di buku teks. Akibatnya, pemahaman mereka cenderung dangkal, terbatas pada hafalan rumus, dan sering kali tidak mampu diterapkan dalam penyelesaian soal-soal kontekstual (Anisa Maharani dkk., 2025).

Guru sebagai fasilitator pembelajaran memiliki peranan yang sangat menentukan dalam mengatasi persoalan tersebut. Untuk menjembatani kesenjangan antara sifat abstrak matematika dengan kemampuan konkret siswa sekolah dasar, guru perlu menghadirkan inovasi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran konkret. Menurut Gagne, media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar dengan lebih

aktif dan bermakna. Media konkret dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata, mudah diamati, serta dapat disentuh langsung (Maharani dkk., 2025).

Salah satu alternatif media konkret yang sederhana namun efektif adalah plastisin dan tusuk sate. Plastisin dapat dibentuk menjadi permukaan bangun ruang, sedangkan tusuk sate berfungsi sebagai kerangka yang membentuk rusuk-rusuknya. Dengan memanfaatkan kedua bahan ini, siswa dapat membangun model bangun ruang tiga dimensi secara langsung, sehingga mereka dapat melihat, meraba, dan mengeksplorasi bentuk bangun ruang secara nyata. Pendekatan ini sejalan dengan teori representasi Bruner (1966) yang menyatakan bahwa pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan melalui tahapan enaktif (menggunakan benda nyata), ikonik (menggunakan gambar), dan simbolik (menggunakan simbol dan rumus).

Sejumlah penelitian mendukung keefektifan media ini. Romadhon dkk. (2023) menemukan bahwa penggunaan plastisin dalam pembelajaran bangun ruang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II, karena kegiatan membentuk bangun ruang dari plastisin membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Penelitian serupa oleh Andani & Mahmudah (2023) menunjukkan bahwa tusuk sate dapat digunakan sebagai media pembelajaran bangun ruang di kelas IV, dan hasilnya siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta lebih mudah memahami konsep abstrak menjadi konkret. Selain itu, Ariyani Dewi (2023) menegaskan bahwa integrasi media tusuk sate dan plastisin dengan model Project Based Learning (PjBL) dapat meningkatkan kemampuan kognitif sekaligus mengasah keaktifan belajar siswa.

Kondisi serupa juga terjadi di UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A, Kecamatan Galang, Kabupaten Deli Serdang, khususnya di kelas 3C. Berdasarkan pengamatan awal, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi bangun ruang. Mereka cenderung kesulitan membayangkan bentuk geometri tiga dimensi, sering kali kurang fokus dalam pembelajaran, dan tidak termotivasi ketika guru hanya menggunakan metode ceramah atau media visual terbatas seperti papan tulis dan buku teks. Akibatnya, hasil belajar siswa pada materi ini belum mencapai target optimal.

Melihat kondisi tersebut, penerapan media plastisin dan tusuk sate menjadi relevan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas. Melalui kegiatan membangun bangun ruang secara langsung, siswa akan memperoleh pengalaman belajar yang aktif, bermakna,

dan menyenangkan. Tidak hanya itu, penggunaan media ini juga diharapkan mampu mengasah imajinasi spasial, melatih logika matematis, serta menumbuhkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian mengenai penerapan media plastisin dan tusuk sate dalam pembelajaran bangun ruang di kelas 3C UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai efektivitas media konkret dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sekaligus menjadi acuan bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih inovatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses serta hasil penerapan media pembelajaran berupa plastisin dan tusuk sate dalam mengasah imajinasi dan logika siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian tidak berfokus pada perhitungan angka-angka hasil belajar, melainkan pada penggambaran nyata bagaimana siswa terlibat, berinteraksi, dan mengembangkan pemahamannya selama mengikuti pembelajaran bangun ruang. Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A, Kecamatan Galang, Kabupaten Deli Serdang, dengan subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas 3C pada semester berjalan tahun ajaran 2025/2026.

Data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu observasi langsung, wawancara siswa, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa ketika menggunakan plastisin dan tusuk sate untuk membangun model bangun ruang. Peneliti mengamati bagaimana siswa mencoba, berkreasi, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa untuk menggali pengalaman mereka, kesulitan yang dialami, serta kesan terhadap pembelajaran menggunakan media tersebut. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan bukti pendukung berupa catatan lapangan, foto kegiatan, serta hasil karya siswa dalam membentuk bangun ruang.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang berperan sebagai pengumpul data, pengamat, sekaligus penganalisis informasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif yang menempatkan peneliti sebagai instrumen kunci dalam memahami konteks secara mendalam. Untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik

triangulasi sumber dan teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara siswa, serta dokumentasi agar diperoleh gambaran yang lebih objektif.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif melalui beberapa tahapan. Pertama, dilakukan reduksi data dengan cara memilah dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian naratif yang menggambarkan proses keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan plastisin dan tusuk sate. Terakhir, dilakukan penarikan kesimpulan secara berulang dan reflektif berdasarkan hasil temuan di lapangan.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media plastisin dan tusuk sate dalam mengasah imajinasi serta logika siswa pada pembelajaran bangun ruang di sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas 3C di UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A.

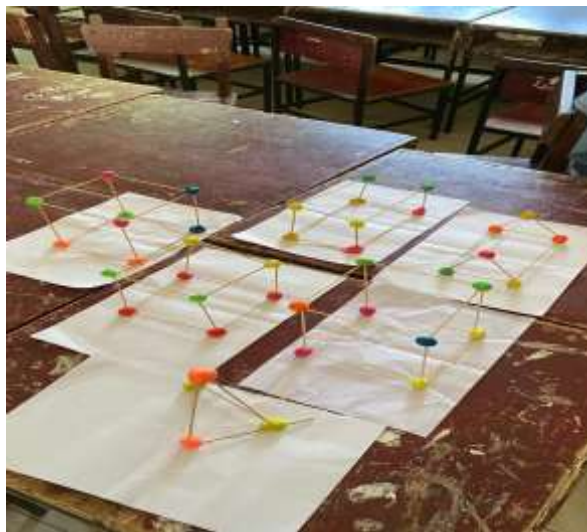
HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah pertama, guru menyiapkan bahan berupa plastisin dan tusuk sate sesuai jumlah kelompok siswa. Kegiatan dimulai dengan penjelasan singkat tentang tujuan pembelajaran, yaitu membangun bangun ruang menggunakan media konkret. Guru kemudian membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar mereka dapat bekerja sama. Setelah itu, setiap kelompok menerima plastisin dan tusuk sate yang akan digunakan sebagai bahan utama pembentukan model bangun ruang. Langkah berikutnya, siswa diarahkan untuk membentuk titik-titik simpul bangun ruang dengan plastisin, kemudian menyambungkannya menggunakan tusuk sate sebagai rusuk. Guru memberi contoh sederhana seperti membangun kubus atau balok terlebih dahulu. Selama proses ini, siswa dipersilahkan mencoba sendiri, meskipun hasilnya belum sempurna. Proses mencoba, gagal, memperbaiki, lalu berhasil menjadi bagian penting dari pembelajaran.



Gambar 2.1

Setelah siswa berhasil membuat bangun ruang sederhana, guru mendorong mereka untuk mengamati unsur-unsurnya, seperti sisi, rusuk, dan titik sudut. Siswa diminta menyebutkan jumlah unsur tersebut berdasarkan pengamatan langsung pada model buatan mereka. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi memahami konsep secara konkret. Guru juga dapat menanyakan perbedaan bentuk kubus, balok, prisma agar siswa mampu menjelaskan dengan bahasa mereka sendiri. Melalui kegiatan membuat bangun ruang dari plastisin dan tusuk sate, kemampuan berpikir logis anak bisa berkembang dengan baik. Saat mereka membentuk kubus, balok, prisma tanpa sadar mereka sedang belajar memahami hubungan antarbagian mana yang disebut sisi, mana yang jadi rusuk, dan bagaimana semuanya saling terhubung membentuk satu kesatuan. Anak-anak belajar menalar bahwa setiap bentuk memiliki pola dan struktur yang teratur. Pemikiran ini nantinya bisa membantu mereka dalam menyelesaikan masalah, baik di pelajaran lain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, media sederhana seperti plastisin dan tusuk sate tidak hanya membuat anak senang, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir sistematis dan melihat keteraturan di balik sesuatu yang terlihat rumit.



Gambar 2.2

Di tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka. Guru memberikan umpan balik, menekankan pentingnya kesamaan panjang rusuk, kestabilan bentuk, serta kaitannya dengan konsep bangun ruang. Siswa diajak merefleksikan pengalaman mereka: apa kesulitan yang muncul, bagaimana cara mereka mengatasinya, dan apa yang mereka pelajari dari praktik ini. Dengan demikian, pembelajaran ditutup dengan penguatan pemahaman, motivasi, dan nilai kerja sama.

Pembelajaran dengan plastisin dan tusuk sate juga dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa. Biasanya, dalam pelajaran matematika, banyak siswa merasa takut salah atau malu kalau jawabannya tidak benar. Tapi ketika mereka diberi kesempatan untuk mencoba langsung membuat bangun ruang, suasananya lebih santai. Mereka merasa bebas bereksperimen dan tidak takut gagal. Jika hasil bentuknya miring atau tidak rapi, guru bisa mengarahkannya tanpa membuat siswa merasa bersalah. Dari situ muncul rasa percaya diri dan keberanian untuk mencoba hal baru. Anak yang awalnya pasif jadi lebih aktif karena merasa dihargai usahanya. Pembelajaran semacam ini menumbuhkan keyakinan bahwa belajar matematika tidak selalu harus sempurna, yang penting mau mencoba dan memahami prosesnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin dan tusuk sate berhasil menciptakan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa kelas 3C. Siswa terlihat antusias saat mereka membentuk bangun ruang secara langsung, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup. Keterlibatan aktif ini menjadi langkah awal yang efektif dalam membangun pemahaman konsep geometri. Pengalaman membuat bangun ruang secara nyata membantu siswa lebih mudah memahami hubungan antarunsur. Misalnya, ketika membuat kubus, mereka menyadari pentingnya kesamaan panjang rusuk agar bentuk stabil. Aktivitas ini memberikan pengalaman enaktif yang esensial sebelum menuju tahap simbolik. Maharani dkk. (2025) juga melaporkan bahwa siswa sering tertukar dalam memahami unsur bangun ruang jika hanya melalui gambar dua dimensi. Penggunaan media konkret membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak menegangkan. Siswa tidak lagi terbebani dengan hafalan rumus, melainkan belajar melalui praktik langsung yang lebih alami. Suasana belajar yang ramah seperti ini membantu mengurangi rasa takut terhadap matematika. Lebih jauh, siswa menjadi lebih berani mencoba karena tidak khawatir salah.

Kegiatan membentuk bangun ruang juga memunculkan kerja sama antar siswa. Mereka saling membantu dalam memperbaiki kerangka atau membentuk sisi yang belum rapi. Kolaborasi ini menumbuhkan keterampilan sosial sekaligus memperkuat rasa kebersamaan. Dengan adanya kerja sama, suasana kelas menjadi lebih harmonis dan kondusif. Temuan ini sejalan dengan Astarina dkk. (2024) yang menekankan pentingnya kolaborasi dalam pembelajaran berbasis proyek. Secara keseluruhan, kegiatan membangun bangun ruang dengan plastisin dan tusuk sate bukan hanya sekadar aktivitas bermain, tetapi merupakan proses belajar yang menyeluruh. Di dalamnya terdapat latihan berpikir logis,

pengembangan imajinasi, kerja sama, dan pembentukan karakter positif. Siswa tidak hanya belajar mengenali bentuk, tetapi juga belajar menyusun ide, menguji hasil, dan memperbaiki kesalahan.

Hasil dokumentasi memperlihatkan siswa tampak ceria ketika membentuk bangun ruang. Ekspresi wajah yang penuh semangat menunjukkan keterlibatan emosional yang positif. Suasana hati yang baik menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan belajar. Dengan perasaan gembira, daya serap informasi menjadi lebih maksimal. Hal ini didukung oleh Maharani dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media konkret mampu merangsang emosi positif siswa.



Gambar 2.3

Pemahaman siswa meningkat ketika mereka membangun model sendiri. Mereka dapat menjelaskan jumlah sisi, rusuk, dan titik sudut dengan bahasa sederhana berdasarkan pengamatan langsung. Hal ini membuktikan bahwa mereka mulai memahami konsep, bukan sekadar menghafal rumus. Proses belajar menjadi lebih bermakna karena didasarkan pada pengalaman nyata. Guru juga lebih mudah menilai pemahaman siswa melalui penjelasan mereka. Perubahan dari hafalan ke pemahaman konseptual merupakan capaian penting dalam pembelajaran matematika. Siswa pun menunjukkan antusiasme lebih tinggi dalam mengikuti pelajaran berikutnya.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berfikir dan imajinasi siswa. Hal ini selaras dengan temuan Khairul Amri (2024) dalam penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI), yang menunjukkan bahwa media konkret seperti plastisin dan tusuk sate mampu meningkatkan kemampuan spasial siswa. Dalam kegiatan di kelas 3C, siswa belajar menghubungkan bentuk-bentuk geometri dengan

benda nyata di sekitar mereka, seperti rumah, kotak, atau tenda. Dengan cara ini, mereka tidak hanya mengingat nama bentuk, tetapi juga memahami bagaimana bentuk-bentuk tersebut ada di dunia nyata. Proses berpikir ini menumbuhkan daya imajinasi sekaligus logika spasial, karena siswa mulai bisa membayangkan bentuk dari berbagai sudut pandang. Aktivitas semacam ini penting untuk menyiapkan kemampuan berpikir visual dan analitis anak sejak dini.

Selain pemahaman, kreativitas siswa juga berkembang. Mereka tidak hanya membuat bangun ruang sesuai instruksi, tetapi juga mencoba menggabungkan bentuk untuk membentuk rumah dan menara kecil. Kreativitas ini menumbuhkan rasa ingin tahu sekaligus kepercayaan diri. Pembelajaran pun menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Hal ini konsisten dengan Cantika dkk. (2023) yang menyebutkan bahwa media inovatif dapat menumbuhkan kreativitas siswa.

Dari sisi metode pembelajaran, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini sejalan dengan model Project Based Learning (PjBL) seperti yang dijelaskan oleh Della Astarina (2024). Dalam model tersebut, siswa belajar melalui proyek nyata yang menuntut kreativitas dan kerja sama kelompok. Saat siswa membangun bangun ruang dengan plastisin dan tusuk sate, sebenarnya mereka sedang menjalankan mini-proyek yang mengasah kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Mereka belajar berbagi tugas, berdiskusi untuk menyelesaikan masalah, dan menampilkan hasil karya kelompoknya. Hasilnya, pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Siswa tidak lagi sekadar menghafal rumus, tetapi benar-benar memahami hubungan antara konsep dan bentuk nyata. Pengalaman ini membantu mereka mengingat materi dalam jangka waktu lebih lama.

Selain aspek kognitif, aspek afektif siswa juga mengalami perkembangan. Siswa menjadi lebih teliti, sabar, dan menghargai karya sendiri maupun teman. Mereka juga menunjukkan kepedulian dengan membantu teman yang kesulitan. Pembelajaran matematika dengan media ini ternyata mampu menanamkan nilai karakter. Guru dapat memanfaatkan momen ini untuk membangun sikap saling menghargai. Afektif yang berkembang akan mendukung keberhasilan kognitif siswa. Nilai-nilai karakter ini diharapkan terus terbawa ke pembelajaran lain. Keterampilan psikomotor siswa juga berkembang pesat. Aktivitas membentuk bangun ruang melatih koordinasi tangan-mata dan motorik halus. Anak usia sekolah dasar membutuhkan stimulasi gerak seperti ini untuk tumbuh optimal. Oleh karena itu, pembelajaran matematika berbasis media konkret memberikan manfaat ganda.

Peran guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru yang aktif mendampingi dan memberi arahan membuat siswa lebih percaya diri. Sebaliknya, jika guru kurang memberi bimbingan, siswa cenderung hanya bermain dengan media tanpa memahami konsep. Guru juga harus mampu memfasilitasi pertanyaan siswa dengan sabar. Dengan pendampingan yang tepat, siswa lebih mudah memahami maksud kegiatan. Hal ini menunjukkan bahwa media saja tidak cukup tanpa kehadiran guru sebagai fasilitator. Pendampingan guru menjadi kunci utama efektivitas pembelajaran.

Meskipun efektif, penggunaan media ini memiliki keterbatasan. Guru membutuhkan persiapan waktu dan bahan yang cukup agar kegiatan berjalan lancar. Manajemen kelas juga harus diperhatikan, karena suasana aktif dapat menjadi bising jika tidak terkontrol. Selain itu, beberapa siswa mungkin lebih fokus bermain daripada memahami konsep. Guru harus mampu menyeimbangkan aspek bermain dan belajar. Keterbatasan ini menuntut strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran tercapai. Dengan pengelolaan yang baik, media tetap memberikan manfaat maksimal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan efektivitas media plastisin dan tusuk sate dalam meningkatkan pemahaman bangun ruang. Media ini mampu menjembatani sifat abstrak matematika dengan menghadirkan pengalaman konkret yang menyenangkan. Siswa tidak hanya memahami rumus, tetapi juga konsep dasar melalui praktik langsung. Selain membantu siswa memahami konsep, kegiatan ini juga menumbuhkan minat belajar, kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berpikir logis. Oleh karena itu, guru sebaiknya lebih sering menghadirkan media pembelajaran konkret di kelas agar matematika terasa dekat dengan kehidupan siswa. Pembelajaran seperti ini bukan hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kecintaan anak terhadap matematika sejak usia dini.

Jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, kegiatan menggunakan plastisin dan tusuk sate memberikan dampak yang jauh lebih positif terhadap minat belajar siswa. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, siswa lebih fokus, antusias, dan tidak mudah bosan. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Della Astarina (2024) dan Romadhon Bagaskara dkk. (2023) yang sama-sama menegaskan bahwa kegiatan berbasis proyek dan media bermain dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Guru pun merasakan perubahan suasana kelas yang lebih aktif dan kondusif. Siswa saling membantu dan menunjukkan semangat kompetisi yang sehat untuk menghasilkan model bangun ruang

terbaik. Melalui kegiatan ini, nilai-nilai sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, dan ketelitian ikut tumbuh secara alami.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media plastisin dan tusuk sate dalam pembelajaran bangun ruang di kelas 3C UPT SPF SD Negeri 101964 Jaharun A sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya konsep geometri tiga dimensi. Media konkret ini mampu menjembatani sifat abstrak bangun ruang sehingga siswa lebih mudah memahami unsur-unsurnya seperti rusuk, sisi, dan titik sudut melalui pengalaman langsung. Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam membangun model bangun ruang. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga mengembangkan imajinasi, logika, kreativitas, kemampuan motorik halus, kerja sama, serta rasa percaya diri siswa. Siswa tampak lebih antusias, tidak takut salah, dan menunjukkan sikap positif terhadap matematika. Guru berperan penting sebagai fasilitator yang membimbing proses agar siswa tetap fokus pada tujuan pembelajaran. Meskipun media ini memerlukan persiapan lebih dan pengelolaan kelas yang baik,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa manfaatnya jauh lebih besar daripada keterbatasannya. Secara keseluruhan, media plastisin dan tusuk sate terbukti menjadi alternatif media konkret yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun ruang sekaligus menumbuhkan kecintaan siswa terhadap pembelajaran matematika sejak dini. Untuk penelitian berikutnya, disarankan agar menggunakan metode yang dapat mengukur hasil belajar secara lebih jelas, sehingga efektivitas penggunaan plastisin dan tusuk sate dalam memahami bangun ruang dapat dibandingkan dengan cara belajar lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, K. (2024, July). Penerapan Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Limas Pada Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. In *Edumatnesia: Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 1, Pp. 9-21).
- Andani, Dap, & Mahmudah, I. (2023, Desember). Media Pembelajaran Bangun Ruang Dari Tusuk Sate Untuk Kelas Iv Mi. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar (Sensaseda)* (Vol. 3, Pp. 50-55).

- Astarina, D., Sukmaniar, S., & Sunedi, S. (2024). Analisis Model Project Based Learning Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sd Negeri 89 Palembang. *Indonesian Research Journal On Education*, 4(2), 1193-1200.
- Bagaskara, R., Nugroho, A. A., Kartinah, K., & Sofiati, R. N. (2023). Analisis Media Plastisin Materi Bangun Ruang Kelas 2 Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jiip-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4804-4808.
- Dewi, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Kognitif Dan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Pjbl Di Sdn Pasirmukti Kabupaten Tasikmalaya. *Jguruku: Jurnal Penelitian Guru*, 1(2), 342-354.
- Hikmiah, A. N. U. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menentukan Sifat-Sifat Bangun Ruang Menggunakan Media Tusuk Sate Di Sekolah Dasar (Doctoral Dissertation, State University Of Surabaya).
- Karisma, C. D., & Ahdhianto, E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 11(2), 265-276.
- Maharani, A., Atsa, A., Putri, Zkn., Unaenah, E. (2025). Penggunaan Media Konkret Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*. 4(3), 6303-6310.
- Ni'mah, K., Rahmawati, Nd, & Ariestanti, E. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Stick Dan Plastisin Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv. *Jurnal Lensa Penas* , 9 (2), 323-331.