

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses kehidupan tidak terlepas dari suatu pendidikan. Pendidikan adalah suatu media yang memiliki peran dalam mengajarkan kehidupan negara serta membawa suatu negara ke masa pencerahan. Pendidikan merupakan bagian dari pilar untuk menghempaskan minimnya pengetahuan, menuntaskan persoalan kebodohan, dan menyelesaikan permasalahan bangsa yang terjadi. Pendidikan harus mempunyai kemampuan untuk memahami pribadi seutuhnya, karena kemampuan sekolah sebagai suatu proses kesadaran manusia untuk dapat memahami dan menangkap unsur-unsur kehidupan sehari-hari yang nyata. (Tarigan, Alvindi, Wiranda, Hamdany, & Pardamean, 2022:150). Pendidikan saat ini seharusnya dapat membangun potensi siswa agar potensi tersebut menjadi nyata dan bisa digunakan dalam kehidupannya. Potensi tersebut diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Masalah dasar dan tujuan pendidikan adalah suatu masalah yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan. Sebab dari dasar pendidikan itu akan menentukan corak dan isi pendidikan. Dan dari tujuan pendidikan akan menentukan ke arah mana anak didik itu dibawa.

Proses pembelajaran tidak hanya sekedar kegiatan guru untuk memberikan ilmu kepada siswa, tetapi guru juga mempunyai tanggung jawab untuk mendampingi dan membimbing siswa selama proses pembelajaran agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik dan menyeluruh. Proses pembelajaran harus mampu memberikan kenyamanan dan aktivitas yang bervariasi kepada siswa agar tidak membosankan (Hadi, Iswan, & Nandari, 2020:7). Dalam proses pembelajaran ini dibutuhkan hal yang akan dipelajari oleh siswa contohnya matematika.

Matematika sebagai ilmu dasar merupakan satu di antara mata pelajaran wajib bagi siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang perkuliahan. Matematika adalah salah satu bidang studi penting yang perlu dipelajari siswa sejak usia dini. Itu semua bisa terjadi disebabkan matematika dibutuhkan dalam kehidupan yang nyata. Belajar matematika mempunyai arti penting untuk menumbuhkan penalaran

siswa dalam berpikir logis, penalaran siswa dalam berpikir analitis, penalaran siswa dalam berpikir sistematis, dan berpikir kritis siswa.

Menurut (Kusumawati, Soebagyo, & Nuriadin, 2022:13) matematika bagian dari pendidikan dasar untuk mengembangkan pemikiran logis, terstruktur, kritis dan kreatif. Pembelajaran matematika di sekolah biasanya dianggap sebagai bidang studi yang susah, oleh sebab itu sebagian besar siswa merasa takut terhadap pembelajaran matematika. Tidak hanya diklaim menjadi mata pelajaran yang susah, siswa yang mengalami kesulitan akan merasa stres ketika belajar, seperti merasa takut atau kehilangan rasa percaya diri. Sementara itu matematika adalah mata pelajaran yang tidak populer, tidak diminati, bagi kebanyakan siswa. Hal tersebut juga mengakibatkan belajar matematika menjadi kurang diminati (Al-Qonita, Aliputri, & Kinasih, 2023:155).

Pembelajaran matematika adalah satu dari pembelajaran yang memerlukan suatu keterampilan siswa agar dapat mengimplementasikan pembelajaran dengan kehidupan yang nyata. Pembelajaran matematika di sekolah tidak hanya diharapkan bisa mencapai tujuan materi pelajaran yang memiliki sifat material, khususnya mempersiapkan siswa memahami matematika serta mengaplikasikannya di dalam kehidupan yang nyata. Akan tetapi tidak hanya itu, pembelajaran matematika juga dirancang agar dapat memenuhi maksud dari pendidikan matematika baku, khususnya agar dapat mengkoordinasikan pemikiran siswa serta melatih karakternya (Milah, Ratnaningsih, & Lestari, 2023:156).

Pembelajaran matematika sebagai suatu bagian yang utuh dalam suatu kegiatan belajar yang berkesinambungan, mencakup berbagai komponen dan aktivitas pembelajaran. Sebagai seorang guru, penting untuk fokus pada keberhasilan pembelajaran siswa, khususnya di bidang matematika. Pembelajaran matematika harusnya diawali dari memperkenalkan masalah atau memberikan pertanyaan yang bersifat kontekstual yaitu proses belajar mengajar dengan kehidupan yang nyata, dan seterusnya secara perlahan-lahan membimbing siswa agar menguasainya dan menerapkan ide matematika dengan memberi kesempatan siswa agar dapat secara aktif berperan dalam proses belajar.

Kegiatan belajar mengajar di dalam ruang kelas bagian dari hakikat kegiatan pendidikan formal yang sangat menentukan keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Keadaan di dalam kelas mencakup berbagai aspek, seperti lingkungan fisik, interaksi antara guru dan siswa, serta dinamika kelompok yang mampu merangsang motivasi serta hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, penting agar dapat mengerti dan mengelola keadaan di dalam kelas supaya menghasilkan suasana belajar yang kondusif dan efektif. Ada empat aspek pembelajaran terdiferensiasi yang dikuasai oleh guru yaitu konten, prosedur, produk, dan lingkungan atau iklim belajar kelas. Guru memiliki wewenang untuk menentukan seperti apa keempat aspek ini akan diterapkan dalam proses belajar mengajar di kelas. Guru juga mempunyai kompetensi serta kesempatan dalam menyesuaikan lingkungan dan suasana belajar, serta konten, proses, dan hasil di setiap kelas sesuai dengan karakter siswa pada tahap pembelajaran mereka saat ini (Wahyuningsari, Mujiwati, Hilmiyah, Kusumawardani, & Sari, 2022)

Namun, dalam kenyataannya, banyak kelas yang masih menghadapi berbagai tantangan yang menghambat proses pembelajaran. Karena setiap siswa itu unik, maka terdapat perbedaan gaya belajarnya yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajarnya. Tingkat pencapaian banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.. Hasil belajar siswa merupakan produk dari suatu proses pembelajaran itu sendiri. (Simamora, Harapan, & Kesumawati, 2020:141). Misalnya, suasana kelas yang kurang kondusif, interaksi yang kurang antara guru dan siswa, serta kurangnya motivasi belajar di kalangan siswa. Hal tersebut bisa terjadi dikarenakan berbagai jenis faktor. Faktor sosial misalnya, ada anak yang pendiam akan kurang bersosialisasi atau bergaul dengan teman-temannya yang mengakibatkan terhambatnya komunikasi dan cenderung kurang aktifnya anak tersebut selama berlangsungnya proses pembelajaran. Selain faktor sosial, faktor keluarga juga mempengaruhi proses pembelajaran. Seorang anak yang kurang dapat perhatian dari orang tuanya cenderung akan mencari perhatian di sekolah yang mengakibatkan tidak kondusifnya proses pembelajaran di dalam ruang kelas. faktor-faktor tersebut yang membuat hasil belajar siswa kurang baik.

Hasil belajar adalah tolak ukur untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa. Namun masih ada hasil belajar siswa yang masih jauh dari kriteria ketetapan tujuan pembelajaran yang disebabkan berbagai macam masalah. Seperti yang terjadi SDN Gunungpuyuh Cipta Bina Mandiri Kota Sukabumi khususnya di kelas 5A. Di kelas tersebut terdapat dua siswa perempuan yang sangat pendiam, akibatnya membuat siswa tersebut mengalami kesulitan dalam hal belajar, malu saat bertanya, kurang komunikasi saat berdiskusi apalagi saat belajar kelompok. Ada juga satu siswa laki-laki yang asyik dengan dunianya sendiri dan tidak peduli dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Masalah keluarga juga terdapat di kelas 5A, ada satu siswa laki-laki yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarganya, hal itu membuat siswa tersebut mencari perhatian di sekolah terutama di dalam kelas saat berlangsungnya proses pembelajaran. Akibatnya proses pembelajaran menjadi terganggu. Permasalahan-permasalahan itulah yang mengakibatkan kurang baiknya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, dibutuhkan gagasan baru atau inovasi dalam desain pembelajaran supaya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan optimal serta tujuan pembelajaran dapat terpenuhi yang tentunya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Proses belajar mengajar yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran matematika dibutuhkan supaya siswa dapat memiliki peran aktif dalam pembelajaran dan juga guru juga perlu memiliki pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Dalam menyikapi permasalahan yang terjadi, Karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang inovatif dan juga efektif.

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, model pembelajaran menjadi fokus bagi guru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Satu dari banyaknya model pembelajaran yang mendapat perhatian luas ialah pembelajaran berbasis proyek. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dipakai agar dapat keterlaksanaannya proses belajar mengajar yang baik ialah model pembelajaran *Project Based Learning*. Pembelajaran semacam ini dapat diterapkan secara sistematis dan efisien pada berbagai tingkat satuan pendidikan, baik dari jenjang SD hingga SMA (Yanti & Novaliyosi, 2023). *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang inovatif memfokuskan terhadap pengetahuan yang

nyata melalui aktivitas yang rumit. *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran di mana siswa diberi kebebasan agar dapat merencanakan dan mengelola aktivitas pembelajaran mereka sendiri (Saliman & Sutirman, 2017). Model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada memberikan kesempatan pertumbuhan yang signifikan bagi siswa. Peluang siswa agar mengembangkan dan ide-ide kemudian dikumpulkan berdasarkan item yang disampaikan dalam pengalaman pendidikan berbasis tugas. Model pembelajaran *Project Based Learning* dapat diartikan sebagai proses belajar mengajar di mana siswa belajar melalui pengerjaan proyek yang mencakup penyelesaian masalah nyata atau situasi simulasi yang relevan dalam ranah kegiatan yang memerlukan waktu yang lama dan melibatkan siswa dalam merencanakan, melakukan, dan mempresentasikan produk agar dapat digunakan dalam memecahkan masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* telah menunjukkan berbagai hasil positif dalam penelitian terbaru di Indonesia. Misalnya, penelitian oleh Hadi (2021) dalam jurnal *Jurnal Pendidikan Matematika* menemukan bahwa penerapan model *Project Based Learning* di kelas matematika tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif mereka. Penelitian lain oleh Prasetyo dan Subali (2022) dalam *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* mengungkapkan bahwa metode *Project Based Learning* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperbaiki pemahaman konsep matematika secara menyeluruh. Dengan melibatkan siswa dalam proyek yang relevan dan menantang, model ini memberikan dampak positif terhadap hasil belajar serta keterampilan praktis siswa dalam matematika.". Lebih lanjut, implementasi *Project Based Learning* telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Berdasarkan penelitian terdahulu, peneliti mencoba melakukan penelitian dengan metode penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran *Project based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga penelitian ini berjudul **“Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah disampaikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa?
2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning* ?
3. Bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* ?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah disebutkan yang sudah dipaparkan, oleh karena itu, tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui bagaimana keterlaksanaan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui model pembelajaran *Project Based Learning*.
3. Mengetahui bagaimana respons siswa terhadap pembelajaran dengan *model Project Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan tingkat pendidikan dan hasil belajar matematika siswa, diharapkan manfaat penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai rata-rata dampak langsung model pembelajaran *Project Based Learning* dalam pembelajaran matematika secara keseluruhan. Diharapkan juga menjadi sumber informasi dan referensi yang tentunya bisa dimanfaatkan sebagai pengganti pembelajaran matematika dengan tujuan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Diharapkan dapat berfungsi sebagai alat bantu dan sumber informasi bagi peneliti mengenai penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan wawasan tambahan dalam pengembangan perangkat pembelajaran.

b. Bagi Guru

Diharapkan hal ini akan memotivasi para pendidik untuk meningkatkan efisiensi dan orisinalitas pengajaran matematika di kelas dan lingkungan pendidikan lainnya. Selain itu, diharapkan dapat menginspirasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

c. Bagi Pembaca

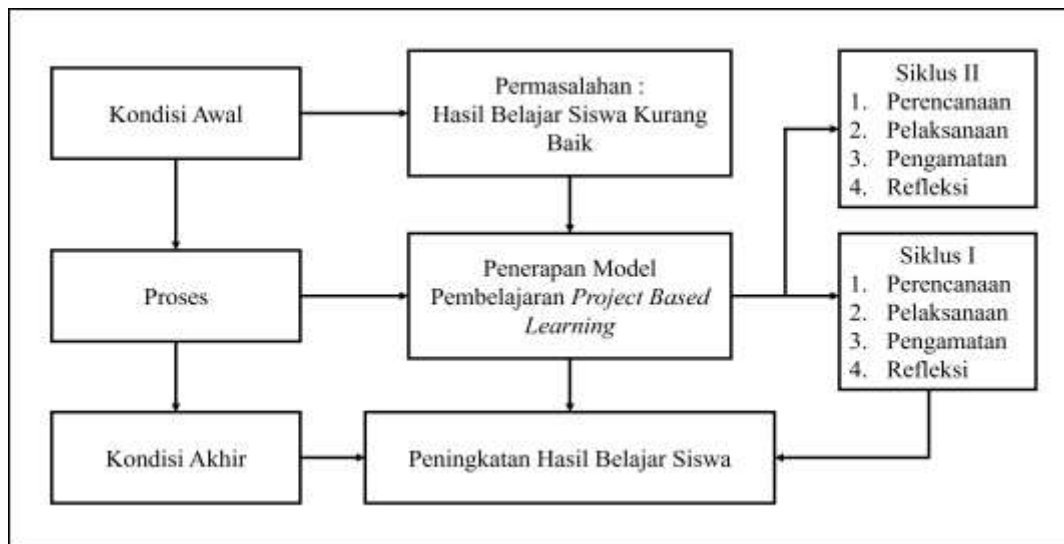
Diharapkan bisa memberikan informasi kepada para pembaca atau peneliti lainnya. Dan selanjutnya adalah menyelidiki seberapa besar dampak model pembelajaran *Project Based Learning* terhadap pencapaian belajar siswa dari waktu ke waktu dalam hal efisiensinya.

E. Kerangka Pemikiran

Selama proses pembelajaran diharapkan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas berlangsung secara menyenangkan dan melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas pembelajaran. Namun, kenyataannya, pelaksanaan proses pembelajaran selalu berfokus kepada guru. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan beberapa masalah pada objek penelitian, yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas 5A SDN Gunungpuyuh Cipta Bina Mandiri Kota Sukabumi. Yang diakibatkan adanya masalah yang berlangsung di dalam kelas. Saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, siswa cenderung tidak fokus pada guru yang sedang menjelaskan materi. Hal tersebut terjadi di karena kan siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami penjelasan dari guru, karena pembelajaran tidak dilaksanakan secara dua arah, yaitu interaksi pembelajaran antara guru dan siswa tidak terjadi. Dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning*, diharapkan siswa terus berupaya menambah minat dalam kegiatan belajar karena proses pembelajaran

berpusat pada siswa. Siswa diharapkan bisa meningkatkan rasa percaya diri mereka dengan bimbingan guru.

Agar masalah tersebut dapat teratasi, penulis menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada proyek yaitu *Project Based Learning* yang diharapkan mampu meningkatkan hasil siswa karena dalam model pembelajaran ini siswa terlibat secara penuh. Gambar 1.1 mengilustrasikan secara ringkas kerangka pemikiran penelitian ini.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

F. Penelitian Terdahulu

Studi sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini mencakup:

1. Penelitian Latri dan Aras (2023). Tentang pengaruh Model pembelajaran *Project Based Learning* menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa pada siklus II..(Hermuttaqien, Aras, & Lestari, 2023).
2. Penelitian Bunga (2022). Dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 62,03 dengan tingkat ketuntasan sebesar 48,8%. Sementara pada siklus II, nilai rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 82,38 dengan tingkat ketuntasan mencapai 96,77%.(Kabanga' & Bunga, 2022)
3. Penelitian Iia Solekhah (2018). Dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa, peneliti menyimpulkan bahwa terjadi

peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Pada siklus I, jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat dari 8 menjadi 15 siswa, dengan rata-rata nilai 78,11. Sedangkan pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai KKM mencapai 19 orang, dengan rata-rata nilai 83,86 (Solekhah, 2018).

4. Penelitian Hartini (2022) Penelitian menyimpulkan bahwa penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning mampu meningkatkan proses dan hasil belajar siswa secara signifikan. (Hartini & Patang, 2022).

