

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Upaya atau usaha yang dilakukan untuk memperoleh ilmu dan menjadikan seseorang agar dapat mengembangkan potensi dirinya menjadi lebih baik dan berkualitas dikenal sebagai pendidikan. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang sadar dan terencana untuk menciptakan proses dan lingkungan belajar agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Tujuannya adalah agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual/keagamaan, kemandirian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Secara fundamental, pendidikan bertujuan untuk memaksimalkan potensi setiap orang untuk menjadi orang yang cerdas, berakhlak mulia, kreatif, dan bertanggung jawab. Sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Untuk mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud Ristek Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses, sebagaimana dijelaskan bahwasanya, “cara untuk mencapai tujuan pembelajaran dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran yang dirancang untuk memberi pengalaman belajar yang berkualitas dengan menerapkan materi pada problem atau konteks nyata yang dapat mendorong interaksi dan partisipasi

aktif peserta didik.” Untuk itu, dibutuhkan pembelajaran efektif yang memiliki proses belajar yang baik. Proses belajar dikatakan baik apabila dilakukan secara aktif oleh guru dan peserta didik agar terjadi interaksi yang seimbang antara guru dan peserta didik. Menurut Sutikno (Junaedi, 2019:20) pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik agar dapat belajar dengan mudah, nyaman, menyenangkan serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan. Sedangkan menurut Suwarno (Junaedi, 2019:20) pembelajaran efektif merupakan pengajaran yang dapat melahirkan proses belajar yang berkualitas, yaitu proses belajar yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik dan penghayatan peserta didik secara intensif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan adanya pembelajaran yang efektif dengan menerapkan strategi pembelajaran yang berkualitas dan konteks nyata yang dapat memberikan pembelajaran yang nyaman, menyenangkan untuk peserta didik sehingga dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran akan menciptakan tingkat interaksi yang kuat antara guru dan peserta didik, atau antara peserta didik satu dengan dengan peserta didik yang lain di dalam kelas (Effendi, 2016:284). Tentunya, ini akan mengakibatkan suasana ruang kelas yang hidup/aktif, menyenangkan, dan nyaman, di mana setiap peserta didik dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Oleh karena itu, keaktifan belajar dianggap penting dalam proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik pada pembelajaran dapat dilihat dari sejauh mana peserta didik terlibat aktif yang mencakup aspek fisik dan intelektual secara optimal. Menurut Kurniati (Pratiwi, dkk, 2018:118) keaktifan mencakup aktivitas atau kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik, baik di dalam bentuk fisik maupun non fisik. Adapun indikator keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi 5 aktivitas belajar peserta didik, yaitu: (1) Kegiatan Visual, seperti memperhatikan penjelasan guru dalam menjelaskan materi dan memperhatikan teman yang sedang presentasi. (2) Kegiatan lisan, mengemukakan pendapat/menjawab pertanyaan, bertanya dan berdiskusi dengan teman. (3) Kegiatan mendengarkan, seperti mendengarkan arahan/penjelasan guru dan mendengarkan penyajian hasil diskusi (presentasi). (4) Kegiatan menulis, seperti mengerjakan tugas dan mencatat materi yang sedang diajarkan. (5) Kegiatan motorik, seperti terlibat dalam melakukan percobaan/proyek, memilih dan menyiapkan alat-alat.

Pendidikan yang terdapat di sekolah dasar memiliki banyak mata pelajaran yang akan dipelajari termasuk dengan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika tentulah bukan mata pelajaran yang asing lagi untuk kita dan juga bagi semua orang. Seperti yang diketahui, pembelajaran matematika tidak pernah lepas dari pendidikan di sekolah dasar sampai dengan sekolah lanjutan untuk dipelajari. Pada kehidupan nyata, peserta didik memandang matematika sebagai mata pelajaran yang kompleks dan membosankan karena terkait dengan penggunaan rumus dan angka. Ini terlihat dalam sikap mereka terhadap pelajaran: mereka merasa cemas, kurang antusias, dan kurang berpartisipasi. Meskipun demikian, penting untuk diingat bahwa pembelajaran matematika memiliki nilai

yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam konteks aktivitas seperti transaksi jual-beli di pasar.

Pada pembelajaran matematika, peserta didik diharapkan berperan aktif dalam proses berpikir dengan bernalar (Aprilia & Devi, 2022:29). Namun faktanya dalam proses pembelajaran, masih terdapat guru yang menggunakan strategi pembelajaran dengan metode ceramah kemudian diakhiri dengan penugasan atau latihan menyelesaikan soal-soal yang ada di buku cetak. Hal ini menjadikan pembelajaran masih berpusat kepada guru, di mana guru menjadi pembicara dan peserta didik hanya mendengar dan menerima materi pembelajaran. Dalam hal ini, proses pembelajaran belum banyak melibatkan peserta didik, sehingga menyebabkan peserta didik menjadi pasif dan sulit membiasakan dirinya dalam bertanya dan memberikan pendapat.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 216/IV Kota Jambi, terdapat data yang menunjukkan bahwa peserta didik di kelas tersebut menghadapi masalah, khususnya dalam kekurangan partisipasi aktif saat pembelajaran matematika. Hal ini didukung hasil wawancara bersama wali kelas yakni Ibu Nurfarida Tussaniah, S.Pd yang menyatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika rendah. Hasil wawancara bersama peserta didik juga mendukung observasi ini, di mana 25 dari 30 peserta didik menyatakan bahwa mereka menganggap pembelajaran matematika sangat sulit karena melibatkan angka, rumus, dan perhitungan.

Dikatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik di kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi rendah, hal ini ketika observasi dilakukan sesuai dengan indikator keaktifan belajar peserta didik seperti pada aspek (1) kegiatan visual yaitu

memperhatikan guru ketika menjelaskan materi dan (2) kegiatan mendengarkan yaitu mendengarkan penjelasan guru. Untuk kedua aspek ini, terlihat selama proses pembelajaran peserta didik kurang fokus, gaduh, berisik, mengobrol dengan teman, tidak memperhatikan dan mendengarkan guru ketika menjelaskan materi yang sedang diajarkan. Kemudian pada aspek yang ke (3) kegiatan lisan yaitu bertanya dan menjawab. Selama proses pembelajaran peserta didik tidak bertanya kepada guru tentang apa yang mereka tidak ketahui dari materi yang diberikan oleh guru. Ketika guru bertanya terlihat hanya 9 dari 30 peserta didik yang berani dalam menjawab pertanyaan dan maju di depan kelas untuk menuliskan jawaban dari pertanyaan yang diberikan oleh guru. (4) kegiatan menulis yaitu mengerjakan tugas. Terdapat sebanyak 7 peserta didik yang kedapatan tidak mengerjakan tugasnya. Sebanyak 12 peserta didik terlambat dalam mengerjakan tugasnya. (5) kegiatan motorik yaitu mempersiapkan alat-alat tulis dalam pembelajaran. Terdapat 4 peserta didik yang belum siap untuk mengikuti pembelajaran matematika dengan tidak membawa buku matematika.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan oleh peneliti penyebab rendahnya keaktifan belajar peserta didik kelas IV karena peserta didik tidak berkonsentrasi pada materi pelajaran, gaduh dan tidak memperhatikan guru sehingga ketika diberikan pertanyaan oleh guru, peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan tersebut. Model pembelajaran inovatif yang digunakan guru dalam pembelajaran matematika tidak terlaksana dengan baik. Sesuai hasil observasi yang peneliti lakukan, pada saat pembelajaran itu guru masih menggunakan metode ceramah dan penugasan dari buku LKS yang menyebabkan peserta didik jenuh dan bosan terhadap mata pelajaran matematika. Sedangkan,

sesuai dengan hasil wawancara bersama peserta didik ketika peneliti bertanya pembelajaran seperti apa pembelajaran yang diinginkan peserta didik, peserta didik menjawab senang ketika pembelajaran dilakukan secara berdiskusi dan melakukan sesuatu.

Sebagai upaya penyelesaiannya, seorang pendidik diharapkan memiliki keterampilan dalam menerapkan model pembelajaran inovatif, agar dapat menarik minat peserta didik pada materi pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif mereka selama proses belajar mengajar, model pembelajaran ini disesuaikan dengan bahan yang akan diajarkan oleh guru. Menurut Octavia (2020:16) model pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik karena model pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi, menarik minat mereka, dan mendorong keterlibatan aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga membangkitkan semangat pendidikan peserta didik. Dengan digunakannya model pembelajaran harus dapat mengubah pembelajaran di kelas dengan membuat kegiatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menghibur. Ini akan membantu peserta didik memahami bahan dan mencapai tujuan pembelajaran. Model yang peneliti anggap efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik ialah model *project based learning* (PjBL).

Model PjBL menurut Nurfitriyanti (2016:150) merupakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan disiplin belajar peserta didik dan mendorong mereka untuk menjadi aktif serta kreatif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek mempunyai kemungkinan besar akan menghasilkan pengalaman belajar yang menarik dan bermanfaat. Di samping itu, pembelajaran berbasis proyek juga membolehkan peserta didik untuk mengatasi/memecahkan

permasalahan, menyelenggarakan pembelajaran yang difokuskan pada peserta didik, dan menghasilkan produk konkret sebagai hasil dari proyek tersebut. Menurut Trianto (Nasution, 2023:65) model PjBL adalah model pembelajaran inovatif karena memanfaatkan proyek selaku alat pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif pada saat kegiatan pembelajaran, mendukung kerjasama dan pembelajaran kelompok. Model PjBL bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap menyelesaikan masalah pada proyek, mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran, mengembangkan keterampilan dan inovasi peserta didik, serta meningkatkan kemampuan bekerjasama dan interaksi antara peserta didik dengan yang lain. Ini disebabkan oleh fakta bahwa model PjBL dapat diimplementasikan dalam bentuk kelompok, dan bisa meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis (Nasution, 2023:65). Dapat disimpulkan bahwa model PjBL adalah metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara mandiri maupun dalam kelompok dan menciptakan suatu produk yang kemudian akan dipresentasikan atau ditampilkan.

Melalui model PjBL yang dilakukan secara berkelompok, harapannya adalah agar peserta didik mampu berpartisipasi dengan aktif selama pembelajaran melibatkan berbagai kegiatan, seperti visual, lisan, mendengarkan, menulis, dan motorik. Contohnya adalah peserta didik yang dengan sengaja memperhatikan penjelasan dari guru, memperhatikan teman ketika melakukan presentasi dan melakukan eksperimen atau pengerjaan proyek. Kemudian aktif dalam kegiatan lisan seperti aktif dalam berinteraksi sesama anggota kelompoknya dalam menghasilkan suatu produk dan aktif dalam bertanya bersama guru dan peserta

didik lainnya jika terdapat kesulitan di dalam proses pengerjaan proyek. Aktif dalam kegiatan mendengarkan seperti aktif mendengarkan guru dan mendengarkan presentasi kelompok yang lain. Aktif dalam kegiatan menulis, dengan adanya model PjBL diharapkan peserta didik dapat mengerjakan tugas yang berkaitan dengan proyek. Dengan model PjBL, peserta didik mampu terlibat dengan aktif pada kegiatan motorik seperti aktif dalam berpartisipasi dalam proses pengerjaan proyek yang telah diberikan guru dan dapat menyiapkan peralatan yang diperlukan untuk pelaksanaan proyek.

Adapun penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian terdahulu. Penelitian pertama oleh Kusuma, Untari dan Purnamasari (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar” menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan hasil yang baik dalam membuat peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran, selain itu dapat membuat peserta didik kreatif dan dapat berpikir kritis. Model *project based learning* juga mampu meningkatkan kerjasama peserta didik melalui berdiskusi dan pengerjaan proyek. Hasil penelitian ini juga menjelaskan bahwa model *project based learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara di depan umum melalui kegiatan presentasi. Kemudian pada penelitian kedua oleh Kurniawati, Wardana & Hatrina (2023) dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL) Matematika Pecahan Menggunakan Media Kardus Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Keaktifan Siswa SDN Mangunharjo I” menjelaskan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Project Based Learning* dapat

meningkatkan kreativitas dan keaktifan peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil observasi di setiap pertemuannya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu dilakukan sebuah penelitian dalam proses pembelajaran di kelas melalui penelitian tindakan kelas. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi”.

1.2 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi?
2. Bagaimana peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi melalui penerapan model pembelajaran *project based learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *project based learning* untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan keaktifan peserta didik kelas IV melalui penerapan model pembelajaran *project based learning* pada pembelajaran matematika di kelas IV SDN 216/IV Kota Jambi.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Untuk menambah pengetahuan dan informasi terkait cara meningkatkan keaktifan peserta didik dengan menggunakan model *project based learning* dalam pembelajaran matematika. Selain itu dapat menjadi bahan rujukan untuk penelitian yang terkait.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru, dapat menambah wawasan, pengetahuan serta sebagai bahan referensi tentang penerapan model pembelajaran *project based learning* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika, serta peserta didik dapat mengalami pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat membantu perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu sekolah khususnya pada pembelajaran matematika.