

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Definisi pendidikan menurut undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 disebutkan bahwa, “pendidikan yaitu mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang senang agar peserta didik secara aktif dan kreatif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keyakinan keagamaan yang tinggi, bisa mengandalkan diri, memiliki pribadi yang baik, agar menjadi cerdas, memiliki akhlak yang bagus, dan juga bisa memiliki keterampilan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan Negara. (Ikhsan, 2015) mengemukakan pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun di perluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan, dan kemampuan individu sehingga tercapai pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan, pendidikan bukan semata-mata sebagai, sarana untuk bekal kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang menuju ke tingkat kedewasaannya

Model pembelajaran adalah suatu perencanaan suatu pola yang menggambarkan proses dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa dalam proses digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas (Titu, 2015). (Wati, 2020) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah “kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai contoh bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan kegiatan belajar. (Wahyudi & Krisniwandani, 2021) Suatu kegiatan pembelajaran yang

dirancang dengan model pembelajaran yang terstruktur dan tepat akan menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif didalam proses belajarnya. Selaras yang disampaikan (Ahmad Yani, 2021), PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada siswa (Students Centered), melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas. Memberikan peluang siswa bekerja secara otonom (menyusun pemahaman sendiri) dan menghasilkan produk. PBL dapat mengurangi kompetisi di dalam kelas dan mengarahkan siswa lebih kolaboratif daripada bekerja sendiri-sendiri. Tugas pendidik adalah merancang sebuah proses pembelajaran yang akan disampaikan dengan memadukan model pembelajaran yang dapat menumbuhkan aspek keaktifan dan kekreatifan peserta didik dalam kolaborasi di dalam kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat menumbuhkan keaktifan dan kekreatifan siswa adalah Model Pembelajaran *Project Based Learning*. Sependapat dengan menteri pendidikan Indonesia, (Makarim, 2021) menegaskan bahwa sistem pembelajaran berbasis proyek harus digalakkan agar kolaborasi antar pelajar terus terbangun melalui proyek pembelajaran tersebut. Dengan berkolaborasi juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi baik.

Matematika bagi peserta didik adalah sebuah mata pelajaran yang tidak sukai dalam setiap proses pembelajarannya. Maka dari itu matematika yang begitu menakutkan dan membosankan akan dikemas pembelajarannya dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek adalah sebagai pendekatan pengajaran yang komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan. (Bransfor & Stein,) sebagaimana dikutip oleh (Warsono, 2017) . Menurut hasil observasi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2023 kepada Ibu Vivin Indriyani S.Pd. Sebagai guru wali kelas IV SDN Mangunharjo 1 diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika khususnya dalam sub pokok bahasan pecahan peneliti menemukan beberapa

indikasi yang menjadi faktor terhambatnya suatu pembelajaran, yaitu: (1) Aspek kreatif siswa kurang disaat proses KBM berlangsung (2) Kurang tepat dalam penggunaan model pembelajaran, (3) Siswa pasif atau kurang aktif dalam pembelajaran.

Menurut uraian diatas dan melihat permasalahan yang ada, model pembelajaran *Project Based Learning* cocok digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran Matematika khususnya pada pokok bahasan pecahan. Dengan menggunakan kardus bekas yang nantinya akan dikombinasikan dengan alat warna seperti pensil, krayon, maupun spidol untuk membuat beberapa bentuk pecahan yang nanti nya proyek yang diperintahkan mampu diselesaikan oleh siswa dengan tepat dan benar. Dengan adanya media sederhana yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung hal ini membuat siswa untuk aktif didalam sebuah proses pembelajaran dan juga nantinya dapat lebih paham akan pokok bahasan yang dipelajari, yaitu pokok bahasan pecahan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang sama sudah pernah dilakukan oleh (Sumarni, 2022) yaitu tentang penerapan model PBL untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA tentang sifat-sifat cahaya di kelas V A semester II bagi siswa SD Negeri Bantarkemang 1 tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa model pembelajaran PjBL sangat membantu siswa dalam meningkatkan aktifitas dan mencapai hasil belajar yang lebih baik. Pada kondisi awal 31,43%, setelah siklus I menjadi 77,14% dan pada siklus II menjadi 94,29%. Persamaan penelitian terdahulu dengan peneliti saat ini adalah menggunakan model pembelajaran yang berbasis proyek. Perbedaanya adalah peneliti terdahulu tidak menggunakan media atau alat dan bahan materi sedangkan peneliti saat ini menggunakan media alat dan bahan sederhana.

Menurut hasil penelitian dari (Putriari, 2020) yang berjudul *keefektifan project based learning pada pencapaian kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas X SMK materi program linier*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasannya, diperoleh simpulan sebagai berikut (1) Kemampuan pemecahan masalah peserta didik yang memperoleh PBL mampu mencapai ketuntasan klasikal, yakni sekurang-kurangnya 75% dari peserta didik nilainya mencapai KKM,(2) Peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL memiliki kemampuan pemecahan masalah lebih baik dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran ekspositori, (3) Ada pengaruh positif aktivitas belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model PBL terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik pada materi program linear. Persamaan penelitian terdahulu dengan peniliti saat ini adalah menggunakan model pembelajaran yang berbasis proyek. Perbedaannya adalah peniliti terdahulu membahas materi program linier sedangkan peniliti saat ini materi.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan atau mengadakan sebuah penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran Matematika dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Mapel Matematika Pecahan menggunakan media Kardus bekas untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan siswa kelas IV SDN Mangunharjo 1 ”. Judul ini dipilih yaitu untuk meningkatkan kreatifitas dan keaktifan belajar siswa kelas IV SDN Mangunharjo 1. Pada mata pelajaran matematika khususnya siswa lebih cenderung bosan dan ngantuk maka dari itu peneliti mengambil judul ini dikarenakan pengalaman kemarin magang 3. Sebenarnya kasus seperti ini tidak hanya terjadi di SDN Mangunharjo 1 saja. Seperti yang perlu diketahui banyak nya guru yang usianya tidak muda lagi yang kurang *up to date* akan adanya strategi pembelajaran terbaru jadi guru tersebut hanya menerapkan strategi lama. Hal

tersebut menyebabkan suatu pembelajaran menjadi kurang aktif dan menyenangkan sehingga berdampak pada nilai siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* pada pembelajaran Matematika sub pokok bahasan Pecahan dengan media kardus untuk membentuk kreativitas di kelas IV SDN Mangunharjo 1?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Project Basic Learning* pada pembelajaran Matematika sub pokok bahasan Pecahan dengan media kardus untuk membentuk keaktifan di kelas IV SDN Mangunharjo 1?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kegiatan guru dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media kardus untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Mangunharjo 1.
2. Untuk mengetahui kegiatan siswa dalam penerapan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media kardus untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV di SDN Mangunharjo 1.

D. Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat yang diharapkan dalam penelitian ialah:

1. Bagi guru, menambah wawasan guru agar dapat mengembangkan model pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Bagi siswa, untuk meningkatkan pembelajaran matematika yang aktif dan kreatif.
3. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah dengan memiliki guru yang dapat mengembangkan model pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan pengetahuan dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan khususnya pada model pembelajaran *project based learning*.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya sebuah solusi ataupun pembatasan masalah agar permasalahan tidak semakin menjalar ke masalah yang lain. Adapun masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Perbedaan proses belajar Matematika siswa diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning dengan metode ceramah atau pembelajaran konvensional.
2. Materi difokuskan pada sub pokok bahasan Pecahan.
3. Penelitian dilakukan pada siswa-siswi kelas IV SDN Mangunharjo 1.

F. Definsi Istilah

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Proyek adalah tugas yang kompleks berdasarkan tema yang menantang, yang melibatkan siswa dalam mendesain, memecahkan masalah, mengambil keputusan, atau kegiatan investigasi, memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan dalam menghasilkan produk (Thomas et al., 2013).

2. Matematika

Matematika adalah suatu alat untuk mengembangkan cara berpikir, karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Offirston, 2014). Ini berarti bahwa belajar matematika untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lainnya.

3. Kreatif

Kreatif adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nya yang belum pernah ada, dalam bentuk baru maupun kombinasi dengan hal-hal tersedia, seperti dikutip dari Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis. Menurut (Colleman & Hamman, 2021) berpikir kreatif adalah berpikir yang menghasilkan metode baru, konsep baru, pengertian baru, perencanaan baru dan seni baru.

4. Keaktifan

Keaktifan belajar siswa adalah suatu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Menurut whipple (Hamalik, 2016) keaktifan belajar siswa adalah suatu proses belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental, intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, efektif dan psikomotorik selama siswa berada didalam kelas. Dapat disimpulkan perubahan aspek dalam kreatif dan keaktifan, merupakan sesuatu yang dilakukan setelah pembelajaran dilakukan.