

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri. Pelaksanaan pendidikan akan mewujudkan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang dapat berlangsung dalam setiap proses pembelajaran. Interaksi tersebut merupakan suatu proses untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang dapat ditempuh melalui berbagai strategi, pendekatan, metode, dan teknik serta cara yang tepat. Untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran guru harus mengajak siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran pada materi matematika (Mardiah, 2020: 708).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Sehingga pembelajaran matematika dalam suatu kegiatan melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Oktavia, dkk, 2020: 67).

Menurut Wahyudi (Solekhah, dkk, 2018), matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang bilangan, bentuk-bentuk (geometri) yang dihitung melalui simbol-simbol, yang memerlukan kemampuan berpikir khususnya berlogika dan berpikir rasional. Sedangkan menurut (Susanto, 2013: 183) matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus

dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Matematika juga termasuk salah satu mata pelajaran yang tidak disukai banyak siswa bahkan banyak siswa takut akan mata pelajaran matematika. Padahal matematika mempunyai peranan sangat penting dalam proses melatih berpikir siswa dalam memecahkan masalah.

Selain itu, pembelajaran bangun datar yang ideal seharusnya mengarahkan peserta didik kepada penggunaan berbagai situasi nyata dan kesempatan siswa untuk aktif, kreatif dalam mengkonstruksi gagasan dengan cara mereka sendiri. Oleh karena itu, pembelajaran harus membuat siswa termotivasi untuk mempelajari bangun datar sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Oktavia, 2020: 69).

Hasil belajar matematika yang baik tidak terlepas dari sosok guru yang tidak hanya menguasai kelas dan memahami peserta didiknya, tetapi juga dibutuhkan guru yang mampu menguasai berbagai model pembelajaran sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang diterimanya dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Desyandri dkk (Oktavia, 2020: 68) bahwa hasil belajar yang rendah tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran yang berlangsung. Guru perlu menggunakan model-model pembelajaran yang inovatif untuk menghindari terjadinya hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas terdapat beberapa masalah (1) hasil belajar materi bangun datar masih rendah, (2) siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran karena metode ya ng

digunakan adalah ceramah dan latihan soal, (3) proses pembelajaran belum menggunakan model *project based learning*. Pada observasi dan wawancara di sekolah bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang menuntut siswa untuk menghasilkan suatu produk yang dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan kepada siswa, pada awal pembelajaran guru langsung menjelaskan definisi materi pelajaran sehingga guru kurang memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan mengajukan pertanyaan, guru belum meminta siswa membentuk kelompok dalam proses pembelajaran dan latihan-latihan yang dilaksanakan hanya dikerjakan perindividu sehingga kurang memancing keinginan peserta didik untuk bekerja sama, di akhir pembelajaran peserta didik tidak dilibatkan oleh guru untuk membuktikan sendiri hasil jawaban dari soal yang dikerjakan. Untuk mengatasi masalah di atas, perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Thomas (Azizah, dkk, 2019: 196) model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Guru menugaskan siswa melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Pada model pembelajaran ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan menginterpretasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Dalam pembelajaran ini siswa mengembangkan dan mencari sendiri yang dilakukan secara kelompok maupun

individu sehingga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.

Menurut Faisal (Oktavia, 2020: 69) kelebihan model PjBL adalah “meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membuat siswa menjadi lebih aktif, meningkatkan kolaborasi, meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, meningkatkan keterampilan siswa mengelola sumber, memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengorganisasikan proyek, menyediakan pengalaman belajar sesuai dengan dunia nyata siswa, melibatkan siswa belajar mengambil informasi penting pembelajaran, membuat suasana belajar menjadi menyenangkan. Jadi dengan menggunakan model *project based learning* ini dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Dilihat penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa, sebuah model pembelajaran yang berbasis project untuk materi ajar bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas III harus perlu dikembangkan. Diharapkan dengan memanfaatkan lingkungan pada penggunaan metode *project based learning*, keaktifan, kemampuan dalam menyelesaikan suatu masalah dapat meningkatkan, siswa lebih mudah memahami permasalahan dalam kesehariannya, serta diperoleh suatu pengalaman baru dalam penggunaan metode ini.

Berdasarkan uraian di atas, maka jelas bahwa model *project based learning* yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, pada penelitian ini adalah suatu

pembelajaran dengan pendekatan pembelajarannya berpusat pada siswa, sedangkan guru (peneliti) sebagai fasilitator. Dari permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Waihama”**. Melalui model ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di SD khususnya siswa kelas III SD Inpres Waihama.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi area penelitiannya sebagai berikut:

1. Hasil belajar bangun datar masih rendah.
2. Siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran karena metode yang digunakan adalah ceramah dan soal latihan.
3. Proses pembelajaran belum menggunakan model *project based learning* (PjBL).

### **C. Pembatasan Masalah**

1. Materi bangun datar dibatasi pada segitiga, persegi, persegi panjang dan jajargenjang untuk siswa SD kelas III.
2. Model *project based learning*
3. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Inpres Waihama

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan dalam bentuk sebagai berikut. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar bangun datar pada siswa kelas III SD Inpres Waihama setelah pembelajaran dengan menggunakan *project based learning*?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka adapun tujuan peneliti ini yaitu. Untuk meningkatkan hasil belajar bangun datar pada siswa kelas III SD Inpres Waihama setelah pembelajaran dengan menggunakan *project based learning*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan sumbangan pemikiran guna memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan
- b. Untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pemahaman matematika siswa dalam pembelajaran
- c. Menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi bagi penelitian lanjutan terutama penelitian tentang peningkatan hasil belajar matematika siswa.

##### 2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, model *project based learning* dalam pembelajaran matematika dapat dijadikan sebagai pembelajaran baru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa, model *project based learning* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta membantu siswa aktif dalam pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini sebagai salah satu rujukan dalam mengembangkan model pembelajaran serta sebagai acuan untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.

#### **G. Asumsi Penelitian**

Guru SD Inpres Waihama mampu menerapkan pembelajaran *project based learning* sehingga dengan menggunakan model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **H. Defenisi Operasional**

1. *Project based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk melakukan sebuah proyek yang bermanfaat untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari sehingga dapat menambah pengalaman. Langkah-langkah dalam model pembelajaran *project based learning* yaitu:
  - a. Mulai dengan sebuah pertanyaan
  - b. Mendesain perencanaan proyek
  - c. Menyusun jadwal aktivitas

- d. Mengawasi proses pengerjaan proyek
  - e. Memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan
  - f. Melakukan evaluasi
2. Bangun datar merupakan sebuah bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus maupun garis lengkung, mempunyai dua dimensi yang terdiri dari panjang dan lebar dan tidak memiliki tinggi dan tebal.
  3. Peningkatan yang dimaksud di sini adalah suatu usaha atau cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik dari sebelumnya atau usaha untuk menjadikan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik dari sebelumnya dengan adanya perubahan tingkah laku dalam diri siswa, yang diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, tingkah laku, sikap dan keterampilan setelah mempelajari matematika materi bangun datar.