

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran, sehingga siswa dapat secara aktif mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Tujuan dari hal ini adalah agar mereka mengembangkan kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengontrol diri, kepribadian yang positif, kecerdasan, moralitas yang tinggi, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri mereka, masyarakat, bangsa, dan negara (Wardani, 2019). Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa beradaptasi dengan lingkungan mereka, sehingga mendorong perubahan dalam diri siswa yang memungkinkan mereka untuk berperan penting dalam masyarakat (Ubabuddin, 2019).

Belajar merupakan sebuah proses transformasi yang berlangsung melalui latihan atau pengalaman. Perubahan yang terjadi akibat pertumbuhan atau perkembangan tidak dianggap sebagai hasil dari proses belajar, sama seperti perubahan yang dialami seorang bayi. Dalam pandangan pendidikan, belajar dapat didefinisikan sebagai proses pengembangan perilaku dan keterampilan individu, atau sebagai metode untuk memperoleh keterampilan dan perilaku yang baru. Oleh karena itu, transformasi yang berlangsung dalam proses pembelajaran adalah peningkatan atau perbaikan dari fungsi-fungsi psikologis yang merupakan

syarat fundamental untuk perkembangan perilaku dan keterampilan (Suarim, 2021).

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan yang disengaja oleh individu untuk meningkatkan keterampilannya. Melalui proses pendidikan, seseorang akan mengalami transformasi, seperti beralih dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakpahaman menjadi pemahaman, serta dari tidak pernah mengalami menjadi mengalami serta merasakan berbagai hal yang baru (Ubabuddin, 2019). Pandangan alternatif menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, pengajar, dan bahan ajar dalam suatu konteks pendidikan. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik guna mempermudah proses penguasaan pengetahuan dan ilmu, keterampilan, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada siswa (Djamaluddin, 2019).

Guru, yang merupakan faktor penting dalam kesuksesan proses pembelajaran, diharapkan memiliki keterampilan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara efisien. Karena itu, pendidik perlu memahami materi dan metode yang tepat serta efektif sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Pengelolaan kelas yang baik akan menciptakan interaksi pembelajaran yang konstruktif. Tujuan pembelajaran dapat dicapai tanpa menghadapi kendala yang berarti. Akan tetapi, pengelolaan kelas yang efisien tidak selalu bisa dipertahankan akibat keadaan tertentu.

Seorang pengajar yang mampu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan semangat siswa sepanjang proses pengajaran. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat menciptakan motivasi baru dalam proses pembelajaran dengan memperbarui model pengajaran yang telah ada, agar siswa terdorong untuk lebih memahami materi yang disampaikan. Demikian pula, dalam pembelajaran matematika, penerapan model sangat penting dalam proses belajar mengajar. Sebagai pokok dari pendidikan, matematika merupakan subjek yang membantu siswa untuk mengerti dan merasakan inti dari materi yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran matematika sangat penting, karena materi yang dipelajari siswa di sekolah dapat diolah menjadi sesuatu yang lebih bermakna ketika mereka berinteraksi dengan masyarakat, baik di waktu sekarang maupun di masa mendatang.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau kerangka yang digunakan sebagai panduan dalam merancang proses pembelajaran di kelas atau dalam sesi bimbingan (Trianto, 2012). Metode yang diterapkan adalah pembelajaran yang berfokus pada proyek (PjBL). Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) merupakan suatu metode pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dalam proses belajar dan dianggap sejalan dengan kebijakan pemerintah. Peserta didik diharapkan untuk menjelajahi, mengevaluasi, mengartikan, menggabungkan, dan mengolah informasi guna menghasilkan berbagai jenis output belajar, sedangkan pendidik berfungsi sebagai fasilitator (Wardani, 2019)

Menurut Runtukahu (2023), pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PjBL) memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengatur aktivitas belajar di dalam kelas dengan cara menyelesaikan proyek. Menurut Manurung, pembelajaran yang berbasis proyek dapat fokus pada penyelesaian masalah melalui kerja sama yang dilakukan dalam periode waktu tertentu dan menggunakan rencana belajar yang diikuti secara ketat oleh siswa, diperlakukan untuk mencapai tujuan dan hasil pembelajaran tertentu (Manurung, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SDN 87 Palembang khususnya kelas V, didapatkan bahwa pembelajaran matematika masih kurang maksimal, Hal ini terjadi akibat pemilihan model pembelajaran yang belum optimal, yang mengakibatkan sejumlah peserta didik belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari 30 siswa keseluruhan sebanyak 17 siswa yang tidak mencapai KKM.

Menurut Ibu Melia Selaku guru kelas V di SDN 87 Palembang Situasi ini terjadi karena siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diberikan. Pembelajaran kelas V sekolah dasar belum sepenuhnya menerapkan model pembelajaran, hal ini nampak pada saat pembelajaran peserta didik menunjukkan sikap yang kurang antusias dan kurang terpusatnya perhatian terhadap guru. Jika situasi ini berlanjut, maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung dengan efisien dan maksimal. Guru seharusnya dapat merumuskan strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar mencapai nilai di atas 70, salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (PjBL).

Mengacu pada fenomena yang telah disebutkan, peneliti perlu

menerapkan model pembelajaran Project Based Learning pada pelajaran matematika untuk siswa kelas V di SDN 87 Palembang. Ini penting sebagai alternatif pembelajaran yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif melalui kolaborasi, diskusi, dan argumentasi dengan teman sekelas. Dengan cara ini, siswa diharapkan dapat menemukan konsep-konsep matematika secara mandiri melalui penyajian masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tujuan dari pengajuan masalah itu adalah untuk membuat siswa lebih familiar dengan matematika, sehingga mereka dapat menyadari betapa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pendekatan ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang signifikan dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, peneliti berencana untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PENGARUH MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL) BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA”**.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas, peneliti dalam penelitian ini menetapkan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

- a. Pengaruh yang dimaksud adalah dampak dari penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang didukung oleh video animasi
- b. Hasil belajar yang dimaksud merujuk pada pencapaian dalam pembelajaran matematika

- c. Model yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis proyek.
- d. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas V di SDN 87 Palembang

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka formulasi masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika”.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi masyarakat, bangsa, dan negara, khususnya untuk:

1). Manfaat Praktis

- a. Bagi para pendidik, hal ini dapat berperan sebagai pilihan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan belajar, serta meningkatkan dan mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.
- b. Sebagai motivasi bagi siswa untuk belajar matematika. Secara khusus, ini juga bertujuan untuk meningkatkan minat siswa

terhadap pelajaran ini, agar mereka dapat meraih hasil belajar yang maksimal.

- c. Untuk sekolah, diharapkan bahwa penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa-siswi serta menjadi pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

2). Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan, khususnya dalam sektor pendidikan, serta dapat dijadikan sebagai rujukan atau referensi untuk penelitian di masa mendatang.