

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
PADA PEMBELAJARAN ARITMATIKA SOSIAL
DI KELAS VII SMPN 1 MEJAYAN
KABUPATEN MADIUN**



OLEH:

YETY DYAH KURNIAWATI, S.Pd

NO. UKG : 201699745500

**PROGRAM PENDIDIKAN PROFESI GURU
(PPG) DALAM JABATAN ANGGKATAN 3
KATEGORI 1 BIDANG STUDI MATEMATIKA
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
TAHUN 2024**

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi kesempatan dan kekuatan sehingga alat peraga pembelajaran “**Peningkatan Motivasi Belajar Siswa**

Dengan Model *Project Based Learning* (PjBL) pada Pembelajaran Aritmatika Sosial di kelas VII SMP Negeri 1 Mejayan.

Dalam penyusunan laporan *best practice*, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Agus Sucipto, S.Pd, M.Pd sebagai kepala SMPN 1 Mejayan atas dukungan kepada penulis dalam membuat alat peraga dan menyusun laporannya.
2. Rekan-rekan kerja SMPN 1 Mejayan yang membantu penulis dalam menyusun laporan ini.
3. Ibu Dr. Swasti Maharani, M.Pd. selaku dosen pembimbing dan Ibu Septina, S.Pd selaku guru pamong
4. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan laporan *best practice* ini.

Semoga *best practice* ini dapat membantu pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ini

Mejayan, 07 Januari 2023

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pembelajaran matematika merupakan proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan peserta didik melaksanakan kegiatan belajar matematika, sehingga pemahaman konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dapat dipelajari dengan baik oleh peserta didik.

Dalam praktik pembelajaran Kurikulum merdeka yang penulis lakukan selama ini, penulis menggunakan buku siswa dan buku guru. Penulis meyakini bahwa buku tersebut sudah sesuai dan baik digunakan di kelas karena diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Ternyata, dalam praktiknya, penulis mengalami beberapa kesulitan seperti materi dan tugas tidak sesuai dengan latar belakang peserta didik. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hafalan materi. Dengan demikian proses berpikir siswa masih dalam level C1 (mengingat), memahami (C2), dan C3 (aplikasi). Guru hampir tidak pernah melaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills/ HOTS*). Penulis juga jarang menggunakan media pembelajaran. Dampaknya, suasana pembelajaran di kelas kaku dan anak-anak tampak tidak ceria.

Perjalanan dalam program pendidikan profesi guru bidang studi matematika di LPTK Universitas PGRI Madiun Kabupaten Madiun, tepatnya di bulan November 2023 sampai dengan bulan Februari 2024, setelah mengikuti perkuliahan PPG dalam Jabatan di UNIPMA, sebagai guru sering kali menghadapi masalah tentang rendahnya motivasi, aktifitas, minat dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil Siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus ini rata-rata hasil belajar peserta didik yang dicapai siswa kelas VII SMP Negeri 1 Mejayan Kabupaten Madiun mengalami peningkatan.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum merdeka adalah model pembelajaran berbasis masalah (*projectbased learning/PjBL*). PjBL merupakan model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi yang dipelajarinya. Dalam PjBL siswa dituntut untuk mampu menyelesaikan masalah proyek dalam kehidupan sehari-hari.

Apa itu *Project Based Learning*?

Padji, M. F. D., Nuhamara, Y. T. I., & Wadu, D. I., (2024). Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 38-45.

Teguh Dwi Puji Santoso, (2022) Rancangan Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Penguat Audio Dengan Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) di SMKN 1 Adiwerna.

Menurut Fathurrohman (2016), *projectbased learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dicapai peserta didik.

Menurut Bulkini, J., & Nurachadijat, K. (2023). Potensi Model PJBL (*Project-Based Learning*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP. Potensi Model PJBL (*Project-Based Learning*) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMPN 1 Mejayan. dengan gaya belajar berbeda yakni gaya belajar visual, audio dan kinestetik Hasil penelitian menunjukkan bahwa PjBL berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik, sedangkan interaksi antara model pembelajaran PjBL tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa PjBl efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, peserta didik harus dibekali keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada HOTS dan disarankan dalam implementasi Kurikulum merdeka adalah model pembelajaran berbasis masalah (*project based learning/PjBL*). PjBL merupakan model pembelajaran yang mengedepankan strategi pembelajaran dengan menggunakan masalah dari dunia nyata sebagai konteks siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah proyek, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi yang dipelajarinya. Dalam PjBL siswa dituntut untuk mampu memecahkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Dengan kata lain, PjBL membelajarkan peserta didik untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Setelah melaksanakan pembelajaran matematika dengan model PjBL, penulis menemukan bahwa proses dan hasil belajar peserta didik meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika model PjBL ini diterapkan pada kelas VII yang lain ternyata proses dan hasil belajar peserta didik sama baiknya. Praktik pembelajaran PjBL yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah *best practice* (praktik baik) pembelajaran berorientasi HOTS dengan model PjBL.

B. Praktik ini Penting untuk Dilakukan

Dengan situasi dan kondisi yang ada, praktik pembelajaran ini penting untuk dilakukan karena berdasarkan masalah yang saya alami serta pendidik lainnya pembelajaran matematika menjadi pelajaran yang membosankan terlebih lagi jika pendidik tidak punya inovasi dalam mengajar. Sebagai pendidik kita seharusnya menggunakan berbagai model pembelajaran diantaranya seperti menggunakan model pembelajaran *Project based learning* (PjBL) yang berpusat pada peserta didik dan menggunakan media video pembelajaran youtube.

Media yang saya gunakan adalah media audio visual sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, Pendidik membentuk peserta didik ke dalam kelompok untuk berdiskusi materi yang telah di jelaskan oleh pendidik, sehingga dalam kegiatan tersebut seluruh peserta didik semakin termotivasi dan tertantang karena melakukan proyek pembelajaran dari berbagai macam interaksi melalui diskusi antar kelompok.

C. Peran dan tanggungjawab

1. Sebagai seorang guru saya sangat berperan penting dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas. Peran saya selama proses pembelajaran antara lain sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator, pengelola kelas, pembimbing, dan evaluator.
2. Adapun tanggung jawab saya sebagai guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik dengan menerapkan model dan

media pembelajaran yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

D. Tantangan Untuk Mencapai Tujuan

1. Menentukan model pembelajaran yang menarik dan interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik.
2. Penerapan strategi yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
3. Memaksimalkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi di kelas
4. Penerapan TPACK dalam proses pembelajaran.
5. Guru harus bisa meningkatkan minat dan motivasi peserta didik melalui proses pembelajaran yang menyenangkan

Siapa saja yang terlibat :

Penyelesaian tantangan tersebut diselesaikan secara bersama dengan melibatkan dosen pembimbing, guru pamong, kepala sekolah, rekan sejawat guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik.

E. Yang Terlibat Dalam Kegiatan

Yang terlibat dalam kegiatan praktik kali ini adalah:

- Pendidik
- Peserta Didik
- Rekan Sejawat yang membantu dalam memberikan pendapat dan masukan sebelum pelaksanaan kegiatan praktik pembelajaran serta membantu dalam proses rekaman video kegiatan Praktik PPL.
- Kepala sekolah yang sudah memberikan izin untuk dapat menggunakan ruangan dan peralatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan dalam proses pelaksanaan praktik pembelajaran.
- Dosen Pembimbing dan Guru Pamong yang membantu mengarahkan dan membimbing selama pelaksanaan praktik pembelajaran dalam kegiatan PPL sehingga setiap kegiatan yang telah dilakukan menjadi kegiatan yang lebih baik

BAB II PEMBAHASAN

A. Aksi

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh pendidik sesuai tantangan yang dihadapi:

- Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, rekan pendidik dan juga teman sejawat.
- Melakukan kajian literatur dari berbagai sumber belajar, baik dari internet atau buku terkait solusi dari tantangan tersebut.
- Mencari solusi dari masalah atau tantangan yang dihadapi.
- Merumuskan solusi yang dipilih.
- Membuat perangkat pembelajaran yang akan digunakan dalam praktik pembelajaran.
- Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang telah dibuat sebelumnya.

Strategi yang digunakan untuk menghadapi tantangan tersebut, adalah:

- Pendidik harus kreatif dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan menarik sehingga proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.
- Pendidik harus memiliki keterampilan dalam memilih model pembelajaran yang tepat yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik materi Pelajaran, sehingga peserta didik merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
- Menguasai tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pembelajaran inovatif yang dipilih sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
- Pendidik harus menguasai materi sehingga menjadi menarik dan pendidik mampu memberikan pertanyaan pemantik yang membuat peserta didik aktif serta pendidik dapat memfasilitasi peserta didik ketika ada masalah yang sulit dipecahkan.
- Pendidik harus mempunyai kemampuan dalam pengelolaan kelas sehingga tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan dan serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- Pendidik harus bisa menguasai keadaan kelas sehingga peserta didik antusias dalam berdiskusi.

Sumber daya atau materi yang diperlukan yang akan dalam melaksanakan strategi ini:

- Semangat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Tujuan untuk memberikan pembelajaran bermakna kepada peserta didik.
- Dukungan dari rekan pendidik
- Keanekaragaman gaya belajar peserta didik.
- Sarana dan Prasarana yang menunjang untuk melakukan praktik pembelajaran.
- Media Pembelajaran Youtube dan bahan ajar
- Lembar Kerja Peserta Didik
- ATK
- Laptop dan LCD Proyektor, Speaker
- HP untuk media pencarian materi tambahan

Langkah yang dilakukan:

- Memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran juga sesuai karakteristik siswa, selain itu guru juga bisa memilih media pembelajaran yang dikuasainya baik dalam pembuatan dan juga penerapannya.
- Penggunaan media konkrit dan berbasis TPACK selama proses pembelajaran.
- Membuat bahan ajar dan LKPD.
- Membuat soal evaluasi berbasis HOTS.

BAB III

KESIMPULAN

A. Dampak Aksi

Dampak dari dari Penerapan Model Pembelajaran *Project based learning* (PjBL) berbasis TPACK serta penggunaan Media audio Visual pada pembelajaran matematika materi Aritmatika Sosial (Bruto,Neto dan Tara) pada Peserta didik kelas VII.

Beberapa hasil yang cukup dirasakan manfaatnya diantaranya yaitu berkaitan dengan berkurangnya kesulitan siswa terhadap pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran, dengan model PjBL dan memanfaatkan teknologi membuat rasa ingin tahu peserta didik meningkat juga mengharuskan peserta didik mencari, mengidentifikasi, dan membaca materi pembelajaran. Juga metode tanya jawab selama pembelajaran berlangsung membuat peserta didik lebih waspada untuk memberikan jawaban yang terbaik.

Secara keseluruhan hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PjBL sangat efektif karena mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Hal ini dapat terlihat dari kesimpulan setiap pembelajarn, yaitu:

1. Nilai hasil evaluasi pembelajaran siswa sangat baik dan meningkat.
2. Siwa menjadi lebih semangat dan termotivasi dalam belajar.
3. Tingkat pemahaman siswa terkait materi pelajaran meningkat.

Respon orang lain terhadap kegiatan pembelajaran:

1. Kepala sekolah dan rekan sejawat guru memberi penguatan positif untuk selalu menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Peserta didik merasa senang dan bahagia karena proses pembelajaran menerapkan media yang bervariasi dan menarik sehingga pemahaman tentang materi mudah dipahami

Adapun faktor dari keberhasilan yaitu, dipersiapkannya dengan baik mulai dari rencana pelaksanaan pembelajaran, alat dan media pembelajaran, serta pendekatan kepada peserta didik. Faktor keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan akan penguasaan guru terhadap media pembelajaran, metode, model dan langkah-langkah pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat

Sebagai seorang guru harus memiliki tanggungjawab untuk menciptakan pembelajaan yang bermakna, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu seorang guru harus meningkatkan ketrampilan dan belajar untuk memahami kebutuhan peserta didik serta mengikuti perkembangan zaman.

B. Rencana tindak lanjut yang akan penulis lakukan sebagai berikut :

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran inovatif dengan memperhatikan model dan media pembelajaran yang tepat serta sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.
2. Meningkatkan pengetahuan dan berinovasi terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dengan memperbanyak wawasan melalui kegiatan workshop atau webinar.

3. Memperbaiki serangkaian proses pembelajaran mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai penilaian yang disesuaikan dengan pengalaman yang sudah diperoleh sewaktu melaksanakan PPG Daljab ini.
4. Mengaplikasikan model – model pembelajaran inovatif seperti model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dalam proses pembelajaran di kelas.
5. Menginformasikan best practice ini kepada rekan guru sejawat dan rekan guru mapel lainnya untuk diterapkan, serta menginformasikan best practice ini pada guru berbagi atau media sosial lainnya

DAFTAR PUSTAKA

1. Wiwiniarti Masambe, Altje S. Pangemanan, & Anekke Pesik. (2022). PENERAPAN MODEL PBL DAN PJBL DALAM PEMBELAJARAN MATERI ARITMETIKA SOSIAL. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(4), 40–49. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v2i4.745>
2. Padji, M. F. D., Nuhamara, Y. T. I., & Wadu, D. I. . (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 38-45. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3593>
3. Padji, M. F. D., Nuhamara, Y. T. I., & Wadu, D. I. . (2024). PENGARUH MODEL PROJECT BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SMP. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 38-45. <https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3593>

DOKUMENTASI KEGIATAN

FOTO SEKOLAH



Foto Kegiatan Praktik Pembelajaran Siklus 2 PPL Ke-1
(Selasa, 23 Januari 2024)

KEGIATAN AWAL





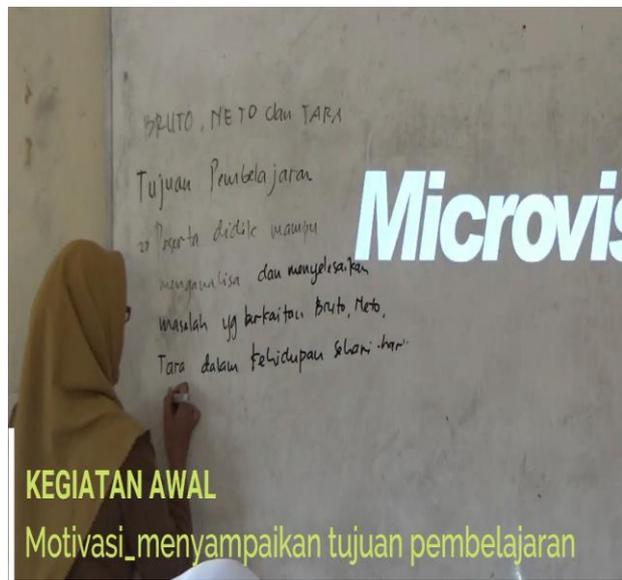
KEGIATAN AWAL

Motivasi_peserta didik menyaksikan video pembelajaran youtube



KEGIATAN AWAL

Motivasi_tanya jawab, serta menyampaikan manfaat



KEGIATAN AWAL

Motivasi_menyampaikan tujuan pembelajaran

KEGIATAN INTI



KEGIATAN INTI

Penentuan pertanyaan mendasar



KEGIATAN INTI
Mendesain pertanyaan proyek lembar kerja siswa



KEGIATAN INTI
Menyusun jadwal kesepakatan waktu diskusi



KEGIATAN INTI
Memonitor keaktifan dan perkembangan peserta didik



KEGIATAN INTI

Menguji hasil serta mengevaluasi Lembar kerja peserta didik

KEGIATAN AKHIR



KEGIATAN AKHIR

Refleksi dengan peserta didik



KEGIATAN AKHIR

Menyampaikan informasi materi pertemuan berikutnya
Salam penutup