

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGGUNAKAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* DI KELAS VIII SMP NEGERI 3 AEK KUO LABUHANBATU UTARA

INCREASING STUDENTS' INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS USING THE PROJECT BASED LEARNING MODEL IN CLASS VIII OF SMP NEGERI 3 AEK KUO NORTH LABUHAN BATU

HERGUSTISON TAMBA¹, AMIN HARAHAP², JAMALUDDIN ABDUH NST³

¹²PPG Universitas Labuhanbatu, Labuhanbatu, Sumatera Utara, Indonesia

³SMK Negeri 1 Perkebunan Kampung Rakyat

Email : ¹hergus.tamba@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika Siswa Kelas VIII SMPN 3 Aek Kuo melalui implementasi model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dapat saat menerapkan model pembelajaran berbasis project. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi, LKPD, tes akhir siklus, dan kuesioner minat belajar matematika siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-1 sebanyak 24 siswa dan objek penelitian adalah model PjBL dengan metode kooperatif dan presentasi. Hasil analisis data menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata hasil dan minat belajar siswa pada setiap siklus serta berakhir hingga siklus kedua. Persentase Siswa yang tuntas meningkat mulai 74.2% pada siklus1 dan diakhiri dengan 87.1% pada siklus 2. Sementara jumlah Siswa yang minimal berminat juga meningkat 65% pada siklus 1, dan diakhiri dengan 87% pada siklus2. Model PjBL berhasil diimplementasikan karena adanya diskusi perencanaan tindakan berbeda bersama observer yang dilaksanakan sesuai dengan hasil refleksi siklus sebelumnya.

Kata kunci: *berbasis project; hasil belajar; minat belajar; PTK*

Abstract

This study aims to determine how implementing the Project Based Learning (PjBL) learning model can improve the results and interest in learning mathematics for Class VIII Students of SMPN 3 Aek Kuo when implementing Project based learning model (PjBL). This study used a qualitative approach with the Classroom Action Research (CAR) type. Data collection techniques in this study used instruments, i.e., observation sheets, LKPD, final cycle tests, and questionnaires on students' interest in learning mathematics. The research subjects were 24 students in class VIII-1, and the object of research was the PjBL model with a kooperatif method and presentation. The results of the data analysis showed an increase in the average value of student learning outcomes and interest in each cycle and ended up in the second cycle. The percentage of students who completed increased starting from 74.2% in Cycle I, and ended with 87.1% in Cycle II. Meanwhile, the number of students who were at least interested also increased from 65% in Cycle I, ending with 87% in Cycle II. The PjBL model was successfully implemented due to discussions on different action plans with observers, which were carried out following the results of the previous cycle's reflections.

Keywords: *Project Based Learning; learning outcomes; interest to learn; classroom action reseach;*

Pendahuluan

Pada abad ke-21 menggambarkan abad pengetahuan ataupun dapat disebut dengan abad pendidikan. Kemampuan yang wajib dimiliki pada abad ini meliputi kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis dan pemecahan permasalahan, berkomunikasi, dan berkolaborasi[1]. Pendidikan abad ke-21 mempunyai peran krusial dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu dan berdaya saing global[2]. Pembelajaran konvensional yang sebatas terpusat pada guru serta menuntut siswa untuk menghafal tidak akan bias mengarah pada peningkatan kemampuan abad ke-21, terutama kemampuan kolaborasi. Kaitannya dengan hal ini, setiap siswa haruslah memperoleh pembelajaran yang saling terkait, nyata, dan bermakna untuk bisa meningkatkan kemampuannya. Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena masyarakat akan memiliki pemahaman dan pandangan hidup yang lebih jelas dan terarah sebagai hasil dari pendidikan[3].

Salah satu unsur utama dalam system pendidikan diantaranya yaitu kurikulum. Merdeka belajar termasuk kebijakan baru dalam pendidikan Indonesia. Kebijakan ini pada intinya merupakan kemerdekaan berpikir untuk siswa dan guru supaya bebas dalam mengeksplorasi keterampilan, perilaku, dan pengetahuannya. Program ini relevan akan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang memiliki konsep berupa kebebasan eksplorasi pengetahuan yang menyangkut permasalahan nyata, dan meningkatkan mutu pendidikan meningkat. Hal tersebut bias membentuk SDM yang berdaya saing dan berdaya guna.

Dalam suatu pendidikan matapelajaran yang memiliki peranan penting adalah matematika. Matematika mendukung berbagai ilmu dan aspek kehidupan manusia. Selain itu, matematika dianggap penting dan juga berkaitan erat dengan hidup manusia. Maka dari hal tersebut, semua berbagai tingkatan pendidikan mempelajari matematika. Keberhasilan dalam belajar matematika bias diukur dengan penguasaan konsep dan mampu membaca tabel, diagram, simbol dalam struktur matematika yang nantinya dapat membantu pemahaman dan memecahkan masalah matematika[4].

Pembelajaran mengenai materi sistem persamaan linear dua variable terkhusus metode grafik dengan kurikulum merdeka merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi pembelajaran yang berorientasi HOTS. 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 latarbelakang siswa. Selain itu, penulis masih berfokus pada penguasaan pengetahuan kognitif yang lebih mementingkan hapalan 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 dikelas kaku dan anak-anak tampak tidak ceria.

Berdasarkan hasil pengamatan yang penulis lakukan dengan beberapa siswa diperoleh informasi bahwa peserta didik bosan mengikuti pembelajaran yang banyak dilakukan guru dengan menggunakan metode ceramah selain ceramah, metode yang selalu dilakukan guru adalah penugasan. Sebagian peserta didik mengaku jenuh dengan tugas-tugas yang hanya bersifat teoritis tinggal menyalin dari buku teks.

Untuk menghadapi era Revolusi Industri 4.0, siswa 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 *Project Based Learning* (PjBL) yang menuntun peserta didik untuk mengamati permasalahan, menuliskan penyelesaian dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas, 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 *Project Based Learning* siswa dituntut untuk mampu memecahkan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari (kontekstual). Dengan kata lain, *Project Based Learning* membelajarkan siswa untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta mencari dan menggunakan sumber pembelajaran yang sesuai untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang menitik beratkan pada

penciptaan produk dengan melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses pembelajaran. Menurut penelitian Anditiasari tahun 2020, menerapkan model pembelajaran merupakan salah satu cara dalam mengatasi masalah kesulitan belajar dan memahami konsep. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang bersifat kontekstual karena diharapkan dapat merubah cara belajar peserta didik secara mandiri dengan meningkatkan minat belajar, meningkatkan kreativitas peserta didik dalam berkarya, memunculkan ide-ide kreatif serta melatih berpikir kritis dalam menyikapi suatu masalah yang dihadapi di dunia nyata [5]. Pada tahap evaluasi pengalaman, guru dan peserta didik melakukan suatu refleksi yang dilakukan secara bersama yaitu guru menanyakan bagaimana perasaan peserta didik selama melakukan proyek hingga selesai. peserta mulai mengungkapkan perasaan selama melakukan proyek, dimana peserta didik merasa senang dalam belajar dan pembelajaran yang dilakukan tidak merasa bosan[6].

Latar belakang dari praktik pembelajaran ini adalah peserta didik kelas VIII mengalami kesulitan dalam mengartikan permasalahan kontekstual dan memodelkannya dalam bentuk matematika, serta memecahkan permasalahan nyata berkaitan dengan SPLDV. Padahal pada dasarnya mereka seringkali menjumpai permasalahan SPLDV dalam kehidupan sehari-hari mulai dari menentukan harga sebuah barang, mencari nilai tunggal dari suatu barang, menghitung laba maksimum dan minimum, menentukan umur, investasi dan bisnis, dan lain-lain.

Kemampuan peserta didik dalam memahami materi SPLDV masih rendah terlihat dari banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai KKTP yang cukup. Beberapa hal yang menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik memahami materi ini adalah rendahnya minat peserta didik, peserta didik belum aktif saat proses pembelajaran, kurangnya kemampuan peserta didik dalam menganalisis soal/permasalahan SPLDV sehingga mereka kesulitan membuat kedalam model matematika, guru kurang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (masalah kontekstual), guru belum maksimal dalam menerapkan model-model pembelajaran inovatif, pemanfaatan media pembelajaran dan LKPD serta kurangnya penggunaan soal-soal yang berbasis HOTS dalam kegiatan pembelajaran.

Bagi peserta didik, minat adalah suatu daya tarik untuk menarik perhatian dan focus terhadap suatu pokok pembahasan atau topik yang sedang dibahas, untuk dapat menimbulkan kegembiraan, kegairahan, dan semangat belajar. Dengan adanya minat yang tinggi pada proses pembelajaran, dapat membuat siswa menjadi lebih senang serta tergerak aktivitas jiwanya dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, apabila minat yang ada pada siswa itu kurang dalam pembelajaran, akan menimbulkan perasaan kurang senang terhadap proses pembelajaran yang diikuti. Selain itu, dampak terburuknya dapat membuat siswa menjadi malas, jenuh, acuh tak acuh dan akhirnya dapat membuat siswa mengalami kesulitan dalam belajar[7].

Berdasarkan salinan surat edaran hasil keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 pada tanggal 11 Februari 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Sehingga pada satuan pendidikan tahun ajaran 2022/2023 menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar dalam prosesnya. Fenomena ini sedang hangat dirasakan oleh para tenaga pendidik diberbagai wilayah, membuat para tenaga pendidik cepat tanggap untuk mensinkronisasikan pembelajaran terhadap Kurikulum Merdeka Belajar yang berlaku[8][9].

Dengan demikian, pada pengimplementasiannya mampukah penerapan model pembelajaran berbasis project yang ada pada Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena salah satu faktor pendorong munculnya minat kepada suatu objek ialah adanya rangsangan yang diterima individu. Rangsangan adalah suatu peristiwa yang dapat mempengaruhi pribadi seseorang untuk melakukan reaksi terhadap suatu objek atau tindakan. Maka dari itu, bagaimana untuk menjawab dan menemukan solusi atas segala permasalahan yang ada[10]. Metode proyek yang diterapkan pada pembelajaran dengan bantuan bahan ajar yang disiapkan memberikan dampak yang tinggi terhadap peningkatan pemahaman siswa [11].

Dalam hal ini, peneliti membutuhkan hasil analisis dan gambaran dari judul Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Dengan metode Grafik Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) Di Kelas VIII SMP Negeri 3 Aek Kuo Labuhanbatu Utara.

Metode

Penelitian tindakan kelas ini termasuk dalam bentuk PTK kolaboratif. Penelitian tindakan ini melibatkan mahasiswa PPG sebagai pelaksana juga guru dan observer dalam penelitian. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Variabel dalam penelitian dibedakan menjadi 2 yaitu variable bebas berupa model *project based learning* dan variable terikat berupa minat belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data minat belajar peserta didik menggunakan angket dan dokumentasi. Rubrik penilaian pada kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan model *project based learning*. Penelitian ini menggunakan rubric penilaian yang dinilai adalah sintaks pembelajaran yang dilakukan. Adapun skor yang diberikan untuk mengetahui minat belajar peserta didik menggunakan model *project based learning* menggunakan 4 alternatif jawaban yang bergerak dari 1-4, disini ada 5 aspek yang akan dinilai.

Dalam penelitian ini dilakukan analisis deskriptif. Analisis deskriptif dilakukan terhadap hasil rubrik penilaian yang ditujukan kepada peserta didik sehingga dapat diketahui bagaimanakah peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan model *project based learning* yang dapat dilihat bagaimana aktivitas peserta didik mengikuti setiap sintaks yang diberikan. Penelitian ini menggunakan analisis dengan persentase. Persentase skor dapat diketahui dengan membaca isian yang ada dilembar instrumen. Dapat dipastikan semakin tinggi persentase suatu aspek atau indicator maka semakin besar tingkat keterlaksanaan.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan banyak perubahan sikap pada peserta didik yang berdampak pada proses dan hasil pembelajaran. Perubahan sikap tersebut antara lain peserta didik lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok, peserta didik lebih focus dan semangat ketika mengikuti pembelajaran karena pembelajaran tidak monoton dan *teacher center*.

Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal tes pada assesmen sumatif dengan rata-rata nilai 95 dengan predikat mahir dengan nilai antara 84-100. Sedangkan berdasarkan rubrik penilaian selama proses belajar berlangsung, siswa sangat aktif dan dapat mengikuti sintaks dengan baik, berdasarkan data diperoleh rata-rata 91,75 dengan kriteria rata-rata sudah mahir atau sangat bagus.

Selain berdampak pada pesertadidik, kegiatan ini juga berdampak pada guru. Guru dapat mengenal berbagai model pembelajaran dan dapat memilah model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dikelasnya. Dengan adanya model pembelajaran yang inovatif dan didukung media pembelajaran media PPT dan video yang menarik dan juga menggunakan metode kooperatif dan presentasi, dapat mendorong keaktifan peserta didik.

Peran dan tanggungjawab saya dalam praktik ini sebagai peneliti, meneliti tentang permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran dikelas, selain itu juga sebagai fasilitator (membimbing) selama kegiatan pembelajaran.

Beberapa tantangan yang muncul dalam proses pencapaian tujuan yaitu:

Tabel 1. Tantangan dalam proses pencapaian tujuan

Faktor	Keterangan
Faktor peserta didik	Masih ada peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok dan hanya melihat jawaban teman
	Masih ada peserta didik yang belum percaya diri untuk mempresentasikan hasil pekerjaan kelompoknya didepan kelas. Peserta didik merasa takut salah dalam menjawab dan tidak percaya diri, hal ini dikarenakan jarang nya peserta didik berbicara didepan umum.
Faktor Guru	Guru harus meluangkan waktu untuk bias belajar (menenal dan memilah) berbagai macam model pembelajaran inovatif yang cocok untuk digunakan dikelas.
	Guru perlu menyiapkan media pembelajaran secara maksimal sesuai dengan gaya belajar peserta didik untuk membantu peserta didik aktif dan juga dapat memahami materi.
	Guru harus maksimal dalam mengelola waktu saat proses pembelajaran,

	mulai dari kegiatan pendahuluan, diskusi kelompok, presentasi, sampai dengan kegiatan penutup.
Peran kameramen	Berpengaruh besar pada pengambilan aksi pembelajaran, sehingga hasil demonstrasi siswa yang sudah optimal dapat terdokumentasikan dengan jelas dan berkualitas tinggi.

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut adalah Guru menggunakan model *project based learning* dengan media PPT dan video serta metode kooperatif dan presentasi dalam kegiatan pembelajaran. Langkah awal yang dilakukan, guru mempelajari model-model pembelajaran inovatif beserta media-media penunjangnya, kemudian memilah model pembelajaran yang akan digunakan (sesuai dengan karakteristik peserta didik dikelas).

Ketika pembelajaran berlangsung pada kegiatan awal guru mengecek kesiapan siswa sebelum pembelajaran (cek kehadiran, cek kesiapan fisik, kesiapan buku dll) dan memberikan motivasi kepada siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Kemudian saya menyampaikan tujuan dan manfaat dari materi yang akan dipelajari pada kegiatan. Kemudian peserta didik menyaksikan tayangan video motivasi yang ada di layar LCD. Peserta didik diminta untuk mengambil hikmah dari video yang ditampilkan tentang kerjasama dan tanggungjawab dalam kelompok, selanjutnya mengingat kembali permasalahan sebelumnya untuk mengingat materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya (materi tersebut berkaitan dengan materi yang akan dipelajari).

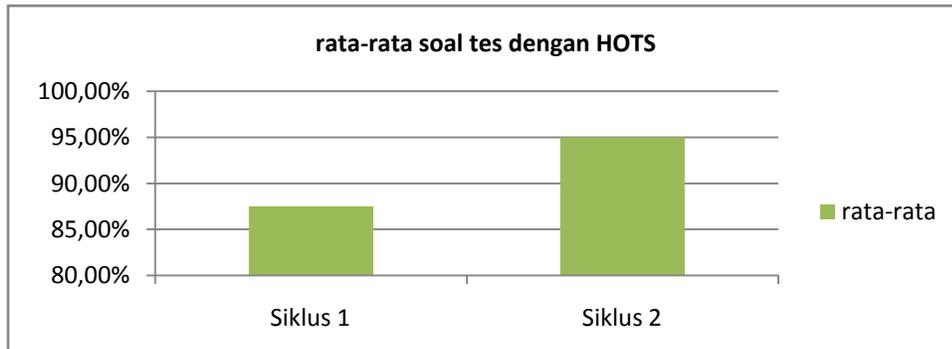
Kegiatan dilanjutkan dengan guru menampilkan permasalahan sehari-hari tentang SPLDV, siswa diminta untuk berdiskusi dan kerjasama untuk memecahkan permasalahan tersebut secara kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Model pembelajaran menggunakan *project based learning* dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Penyajian permasalahan
2. Mendesain perencanaan project
3. Menyusun jadwal
4. Monitoring pembuatan project
5. Menyajikan hasil
6. Evaluasi dan refleksi

Keunggulan model pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena pembelajaran berbasis project menyelesaikan masalah yang ada di sekitar peserta didik. Melalui tahapan-tahapan yang ada pada model PjBL, peserta didik dituntut untuk berani menyampaikan pendapatnya walaupun secara berkelompok.

Kegiatan belajar selanjutnya yaitu soal tes yang diberikan sebanyak satu soal yang menyangkut ketiga tujuan pembelajaran. Peserta didik secara mandiri mengerjakan soal tes yang ada pada layar dan menyelesaikannya dengan mencari jawaban (siswa tidak hanya dituntut bias menyelesaikan soal yang diberikan, namun juga harus mampu menjawab sesuai dengan langkah yang baik). Setelah peserta didik menyelesaikan soal tes, guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran pada pertemuan tersebut, kemudian peserta didik diarahkan untuk membaca materi pertemuan selanjutnya.

Hasil pengamatan guru dengan menggunakan model *project based learning* dengan media PPT dan Video serta metode kooperatif dan presentasi pada materi SPLDV berdampak pada proses dan hasil pembelajaran. Peserta didik tampak semangat dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dan tidak terlihat bosan. Selain berdampak pada semangat dan keaktifan peserta didik mengikuti pembelajaran, dengan penerapan model *project based learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi SPLDV yang terlihat dari hasil penilaian assesmen sumatif (soal tes) siklus 1 diperoleh semua siswa mahir (sangat baik) dalam menguasai materi SPLDV dengan metode grafik. Dari hasil penilaian diatas diperoleh rata-rata nilai kelas VIII.1 pada assesmen ini adalah 88,3. Dengan nilai tertinggi 98 dan terendah 80. Dari hasil penilaian assesmen sumatif (soal tes) siklus 2 diperoleh semua siswa mahir (sangat baik) dalam menguasai materi SPLDV dengan metode grafik. Dari hasil penilaian diatas diperoleh rata-rata nilai kelas VIII-1 pada assesmen ini adalah 91,6. Dengan nilai tertinggi 100 dan terendah 84.



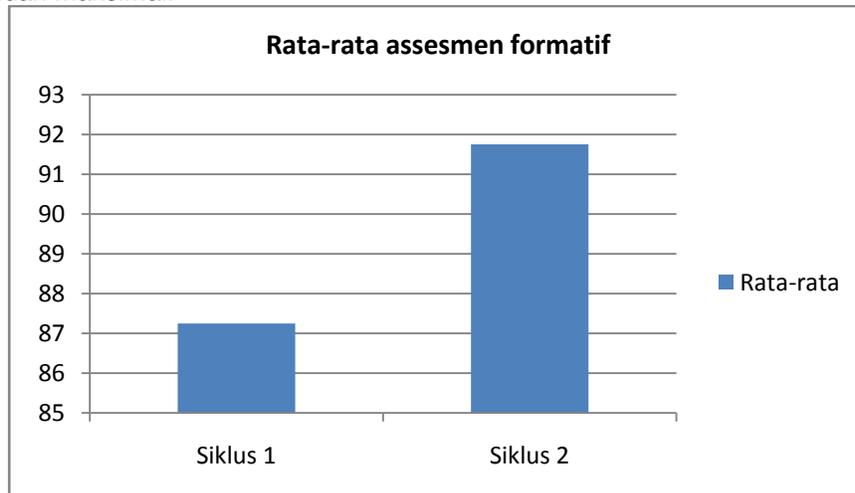
Gambar 1. Hasil soal tes dengan berbasis HOTS pada siklus 1 dan siklus 2

Berdasarkan penilaian formatif yang dilakukan yaitu rubric penilaian berdasarkan sintaks PjBL, berikut adalah aspek yang dinilai.

Tabel 2. Aspek yang dinilai sesuai sintak PjBL

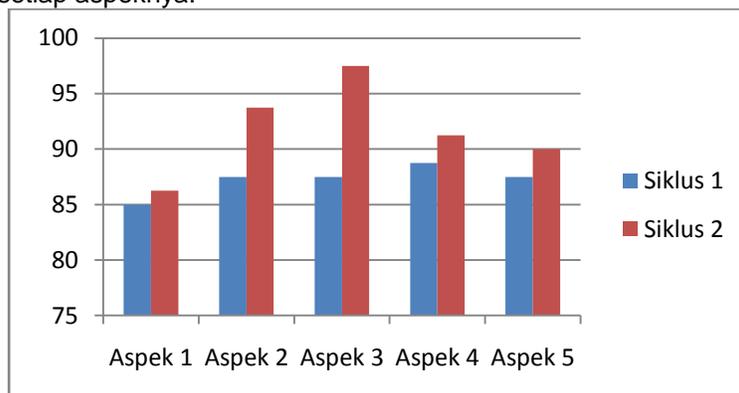
Aspekyangdinilai	Nilai				
	0	1	2	3	4
Mencari informasi terkait PPT permasalahan kontekstual yang ditampilkan					
Kemampuan dalam mendesaian perencanaan proyek					
Kerjasama dalam menyusun jadwal pelaksanaan proyek					
Menentukan cara penyelesaian terkait kegiatan proyek					
Penyajian hasil kegiatan					
Jumlah Poin					

dari hasil siklus 1 diperoleh dari 20 siswa, terdapat sebanyak 6 siswa mendapat predikat cakap (baik), dan 14 siswa memiliki predikat mahir (Sangat Baik). Dengan rata-rata skor 87,5 dengan KKTP mahir (sangat baik). Dan berdasarkan hasil Siklus 2 diperoleh dari 20 siswa, semua memiliki predikat Mahir (Sangat Baik). Dengan rata-rata skor 91.75 dengan KKTP Mahir (sangat baik) artinya ketercapaian tujuan pembelajaran sudah maksimal.



Gambar 2. Persentase Rata-Rata Semua Aspek Siklus 2 Dan 2

Peningkatan untuk setiap aspeknya:



Gambar 3. Persentase Setiap Aspek pada Siklus 1 dan 2

Presentase peningkatan dari siklus 1 dan siklus 2 menunjukkan perbedaan pada setiap aspek. Aspek pertama mencari informasi terkait PPT permasalahan kontekstual yang ditampilkan memperoleh kenaikan sebesar 2 %, aspek kedua kemampuan dalam mendesain perencanaan proyek memperoleh kenaikan sebesar 6% , aspek ketiga kerjasama dalam menyusun jadwal pelaksanaan proyek memperoleh kenaikan sebesar 10%, aspek keempat menentukan cara penyelesaian terkait kegiatan proyek memperoleh kenaikan sebesar 3% dan aspek kelima penyajian hasil kegiatan memperoleh kenaikan sebesar 3%. Dari setiap aspeknya dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan sehingga dapat dipastikan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis project.

Berikut adalah KKTP yang digunakan :

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP)

Kriteria	Perlu Bimbingan	Dasar	Cakap	Mahir
Nilai	(0-30)	(31-60)	(61-80)	(81-100)
Ketercapaian Peserta didik	Peserta didik Tidak Mencapai Tujuan Pembelajaran dengan baik (Tujuan Pembelajaran 1)	Peserta didik Maksimal Mencapai 1 Tujuan Pembelajaran dengan baik (Tujuan Pembelajaran 1)	Peserta didik Maksimal Mencapai 2 Tujuan pembelajaran dengan baik (Tujuan Pembelajaran 2)	Peserta didik Maksimal Mencapai 3 Tujuan Pembelajaran dengan baik (Tujuan Pembelajaran 3)

Berdasarkan pemaparan diatas, penerapan model PjBL dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan sudah memenuhi aspek keberhasilan. Hal tersebut dapat berdampak pula pada peningkatan hasil soal tes yang dikerjakan oleh peserta didik secara mandiri diakhir pembelajaran. Selain meningkatnya minat belajar, penggunaan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran juga memberikan dampak pengiring, yaitu: (1) kreativitas, meningkatnya kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan berinteraksi peserta didik terbangun dengan adanya proyek yang harus mereka kerjakan; (2) Meningkatnya kemampuan mengorganisir kelompok Karena peserta didik harus dapat mengatur tugas agar proyek dapat terselesaikan dengan baik; (3) menumbuhkan jiwa kompetitif antar peserta didik supaya menjadi kelompok yang terbaik; dan (4) pembelajaran lebih bermakna dan memberikan arti terdalam bagi peserta didik dan guru; (5) peserta didik dapat lebih menjadi aktif dalam pembelajaran.

Penerapan model Project Based Learning (PjBL) dalam pembelajaran memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pendidikan dan perkembangan zaman sesuai dengan kurikulum 2013. Dalam menggunakan model Project Based Learning (PjBL) ini sudah mencakup kelima unsur dalam pendekatan saintific (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan). Selain itu,

terwujudnya peserta didik yang memenuhi kriteria HOTS. Untuk mewujudkan peserta didik yang HOTS, perlu halnya dimulai dari guru yang HOTS terlebih dahulu. Guru merancang pembelajaran sesuai capaian pembelajaran yang hendak dicapai dan menentukan tujuan pembelajaran dengan tingkatan HOTS, yaitu menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *project based learning* pada materi SPLDV dengan metode kooperatif dan presentasi dengan media PPT dan Video dengan soal tes berbasis HOTS sangat efektif meningkatkan hasil dan minat belajar peserta didik kelas VIII1 SMP Negeri 3 Aek Kuo hal itu terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti dan melaksanakan setiap sintaks PjBL dan terlihat juga dari hasil tes yang diberikan sudah mencapai kriteria mahir.

Pembelajaran yang bias diambil dari proses dan kegiatan yang sudah dilakukan oleh guru yakni dapat menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan indicator materi pembelajaran serta karakteristik peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kesimpulan

Setelah melaksanakan pembelajaran SPLDV metode grafik dengan model *Project based learning*, penulis menemukan bahwa minat belajar siswa meningkat. Lebih bagus dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika model *project based learning* ini diterapkan pada kelas VIII-1 ternyata minat belajar siswa menunjukkan perbaikan hal itu terlihat dari aktifitas aktif siswa pada setiap sintaksnya dan hasil belajarnya yang sudah mencapai tingkat mahir. Praktik pembelajaran yang berhasil baik ini penulis simpulkan sebagai sebuah *best practice* (praktik baik) pembelajaran berorientasi HOTS dengan model *Project based learning* dengan metode kooperatif dan presentasi serta berbantuan media berbasis IT.

Pembelajaran materi system persamaan linear dua variable dengan metode grafik dengan model pembelajaran *Project based learning* layak dijadikan praktik baik pembelajaran berorientasi HOTS karena dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam melakukan transfer pengetahuan, bernalar kritis, kreatif dalam pelaksanaan project dan aktif dalam menyelesaikan masalah nyata.

Untuk lebih meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran berbasis project, saran saya sebagai penulis adalah harus lebih sering menerapkan model pembelajaran berbasis project dalam pembelajaran, perlunya kolaborasi yang baik dengan sesama guru agar mendapatkan solusi-solusi yang tepat, perlunya mengikuti banyak pelatihan yang berkaitan dengan model ini dan juga dalam pembuatan PPT dan video pembelajaran yang inovatif dan tepat sasaran. Dalam hal ini juga penulis menyarankan bagi teman-teman juga bias membuat penelitian tentang upaya meningkatkan motivasi belajar dan penerapan soal HOTS dalam pembelajaran untuk penelitian berikutnya.

Daftar Pustaka

- [1] Septikasari, R., Nugraha, R. F. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107–117.
- [2] Syarifah, L., Holisin, I., Shoffa, S. (2021). Meta Analisis: Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*, 14(2), 256–272.
- [3] Lestary, A., Sidabutar, R., Tambunan, LO. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII SMP Swasta Satrya Budi Karang Rejo. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*. Vol. 8(2). <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3282>
- [4] Sumiati, A., Agustini, Y. (2020). Analisis Kesulitan Menyelesaikan Soal Segi Empat dan Segitiga Siswa SMP Kelas VIII di Cianjur. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 321-330.
- [5] Hapsari, D. I., Airlanda, G. S. (2018). Penerapan *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V. *AULADUNA: Jurnal*
- [6] Nova, S., Yusri, S., Hamdunah. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Jurnal*

- Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS). Vol. 9 No. 2 (2023) Hal : 201-208 Doi : <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i2.4980>
- [7] Junaedi, A. D. (2018). Survei Minat Belajar Penjas Terhadap Kemampuan Lompat Jauh Pada Siswa SMA Negeri 10 Enrekang. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 1, 2–4.
- [8] Mujiono, Dkk. (2017). *Buku Guru Matematika*. Putra Nugraha Sentosa. Jakarta ;Kemdikbud.
- [9] Tim Gakko Tosho. (2021). *Buku Panduan Guru Matematika SMP Kelas VIII*. Jakarta; kemendikbudristek.
- [10] Hamidah, I., & Citra, S. Y. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 4(2), 307-314.
- [11] Rahma, IF., Hrp, NA. (2022). The Effect of Project-Based Learning Models Aided by Teaching Materials Through Internet Technology to Improve Analytical and Comprehension Mathematical Concepts Ability. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika* ISSN: 2548-1819 Vol. 7, No 1, Oktober 2022, pp. 01-08