

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi setiap orang, di mana tanpa adanya pendidikan peradaban manusia akan sulit untuk berkembang. Pendidikan merupakan indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa di mana semakin meningkat kualitas pendidikannya maka semakin maju pula bangsa tersebut.¹ Oleh karena itu diperlukan persiapan sumber daya manusia yang berkualitas dengan pendidikan yang baik supaya fungsi dan tujuan pendidikan terangkum dalam Bab 2 pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dapat terlaksana dengan baik.² Dan juga tujuan pendidikan menurut ketetapan MPRS No. XXVI/MPRS/1966 tentang Agama, pendidikan dan kebudayaan, yang berbunyi tujuan pendidikan adalah untuk membentuk manusia Pancasila sejati berdasarkan pembukaan UUD 1945 bisa terlaksana.³

Apalagi saat ini kita memasuki Era Revolusi Digital (*Society 5.0* dan Revolusi Industri 4.0), di mana Revolusi Digital hadir dengan mengutamakan pembaharuan serba teknologi di antaranya pola *artificial intelligence*

¹ D Pristiwanti et al., "Pengertian Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)* 4, no. 6 (2022): 1707–15.

² Burhan Yusuf Abdul Aziizu, "Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan," *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 2 (2015): 295–300, <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13540>.

³ I Wayan Cong Sujana, "Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia," *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2019): 29, <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.

(kecerdasan buatan), *digital economy* (digitalisasi ekonomi), *big data* (data dalam skala besar), *robotic* (pemakaian robot sebagai tenaga kerja).⁴ Dalam dunia pendidikan revolusi digital juga terjadi yaitu dalam proses pembelajaran kini sudah menjadi jauh lebih canggih. Siswa langsung dihadapkan dengan teknologi, misalkan sebuah robot yang khusus dirancang untuk menggantikan seorang pendidik atau robot tersebut dikendalikan oleh pendidik dari jarak jauh, sehingga pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan kapan saja baik itu dengan adanya pengajar ataupun tidak.⁵ Dikarenakan hal ini siswa dituntut untuk meningkatkan kualitas diri yaitu kreativitas dan keterampilan baik *soft skill* maupun *hard skill*, memiliki kompetensi utuh dalam dunia pendidikan, menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi, sadar pengetahuan sehingga siswa mampu berkiprah dalam kehidupan nyata meskipun itu harus melalui proses yang panjang.⁶

Upaya yang harus dilakukan dalam menghadapi *Era Society 5.0* pada Dunia Pendidikan dan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia adalah melakukan perbaikan terhadap sistem pembelajaran, dengan memperbaiki pendidikan sesuai dengan harapan Ki Hadjar Dewantara dan dengan melakukan pencerminan terhadap pendidikan yang ada di negara-negara, itu dapat menciptakan atmosfer pendidikan yang menyenangkan di Indonesia.⁷

⁴ Monovatra Predy et al., “Generasi Milenial Yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (*Society 5.0* Dan Revolusi Industri 4.0) Di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia,” 2019.

⁵ Faulinda Ely Nastiti, Aghni Rizqi Ni'mal 'abdu, and Jurnal Kajian, “Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era *Society 5.0*,” *Edcomtech* 5, no. 1 (2022): 61–66.

⁶ *Ibid*, hal 1120

⁷ “Praktik Gerakan Sekolah Menyenangkan Dalam Upaya Perbaikan Sistem Pembelajaran Di Indonesia (Studi Di SD Muhammadiyah Mantaran) DZIKRULLAH UMAM, Dr. Muhamad Supraja, M.Si. ; Drs Purwanto, S.U.,M.Phil. ; Drs. Andreas Soeroso, M.S.” (2019).

Salah satunya yaitu dalam proses belajar mengajar guru harus memilih dan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan juga sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran di sekolah diharuskan interaktif, menginspirasi, menyenangkan, dan menantang. Ini juga harus memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan ruang yang cukup untuk kreativitas, inisiatif, dan kemandirian. Pembelajaran harus sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis siswa. Dengan melibatkan siswa dalam prosesnya, pembelajaran akan terasa lebih hidup.⁸

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan.⁹ Namun saat ini masih banyak siswa yang masih tidak menyukai pembelajaran matematika karena mereka menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan susah dimengerti, tidak menyenangkan dan menjadi momok dalam pembelajaran.¹ Apalagi didukung dengan teknologi yang canggih yang semua sudah tersedia di internet, para siswa lebih condong mengandalkan internet dalam semua hal dan juga pengajar hanya memberikan tugas dan kurang memberikan pendalaman materi.¹ Dikarenakan hal ini kemampuan

⁸ Endang Ayu Patrianingsih dan Ernawati S Kaseng, "Model Pembelajaran Discovery Learning, Pemahaman Konsep Biologi, Dan Sikap Ilmiah Peserta Didik," *Indonesian Journal of Educational Studies* 19, no. 2 (2016): 74–86.

⁹ Rostina Sundayana, "Kaitan Antara Gaya Belajar, Kemandirian Belajar, Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Dalam Pelajaran Matematika," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2018): 75–84, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.262>.

¹ Syifa Khoirunnisa et al., "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Luas Permukaan Dan Volume Bangun Ruang Sisi Datar," *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika* 2, no. 2 (2020): 21–32, <https://doi.org/10.33503/prismatika.v2i2.740>.

¹ Arif Widodo and Nursaptini Nursaptini, "Problematika Pembelajaran Daring Dalam Perspektif Mahasiswa," *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 4, no. 2 (2020): 100, <https://doi.org/10.30651/else.v4i2.5340>.

pemahaman konsep dalam mata pelajaran matematika juga menurun. Padahal kemampuan memahami konsep matematika sangatlah penting, karena dalam matematika konsep satu dengan konsep lainnya memiliki hubungan yang erat.¹ Di sisi lain sistem belajar² mengajarnya juga masih berpusat pada guru (*transfer of knowledge*), hal tersebut dapat terlihat dari sikap siswa yang hanya menunggu informasi pengetahuan dari guru dan guru yang lebih banyak aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang ditimbulkan karena hal ini adalah kebanyakan nilai ujian nasional untuk mata pelajaran matematika paling rendah daripada mata pelajaran yang lainnya, ini terlihat dari hasil Ujian Nasional (UN) yang diperoleh siswa pada tahun 2019 jenjang MTs wilayah Kabupaten Tulungagung Bahasa Indonesia 61,06 %, Bahasa Inggris 45,94%, Matematika 42,24% dan IPA 44,61 % yang menunjukkan nilai rata-rata untuk mata pelajaran matematika *relative* rendah daripada mata pelajaran yang lainnya.¹

3

Kebanyakan siswa kurang tertarik dan merasa sulit memahami konsep yang diajarkan apalagi kalau terkait matematika, salah satunya pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). Sistem Persamaan Linear Dua Variabel adalah salah satu konsep matematika yang memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Namun, banyak siswa yang tetap kesulitan karena kurangnya memahami konsep dan kurangnya pengalaman dalam memecahkan masalah-masalah yang ada khususnya dalam bentuk soal

¹ Sari, P.D, “Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Numbered Heads Together Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika,” *Jurnal Mathematic Paedagogic* 2, no. 2 (2018): 196–203.

¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, “Hasil Ujian Nasional,” 2019, https://hasilun.pusmenjar.kemdikbud.go.id/#2019!smp!capaian_nasional!99&99&999!T&T&T&T&1&!1!& (diakses pada 10 Agustus 2023).

cerita. Kemampuan pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kemampuan yang perlu dikuasai siswa karena melalui kegiatan pemecahan masalah, aspek-aspek kemampuan matematika yang penting seperti penerapan aturan pada masalah tidak rutin, penemuan pola dan lain-lain, yang itu dapat dikembangkan secara lebih baik.¹ Menyelesaikan permasalahan bukan pekerjaan yang mudah, karena siswa harus dilatih untuk menyelesaikan secara sistematis. Dalam menghadapi masalah tersebut siswa memerlukan latihan dan bimbingan yang cukup, contohnya guru memberikan contoh pemecahan masalah dalam kehidupan nyata kepada siswa sehingga mereka bisa belajar untuk mengombinasikan keterampilan berhitung dan menggunakan rumus-rumus.¹ Oleh karena itu, perlu didukung metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep SPLDV dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.¹

6

Selain itu Kepercayaan diri (*self confidence*) merupakan modal dasar yang paling utama dalam diri seseorang untuk bisa mengaktualisasikan diri.¹ Didukung juga dengan pendapat para ahli yang mengatakan bahwa percaya diri yaitu aspek kepribadian penting dalam diri seseorang, apalagi bagi seorang

¹ Novika Rahmawati and Maryono, "Pemecahan Masalah Matematika Bentuk Soal Cerita Berdasarkan Model Polya Pada Siswa Kelas VIII MTs Materi Pokok SPLDV," *Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 1 (2018): 23–34, <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.23-34>.

¹ Belajar Matematika, "Penerapan Model Mastery ... (Yulianita)," no. October (2019): 17–30.

¹ Tina Sri Sumartini, "Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah," *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2018): 148–58, <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v5i2.270>.

¹ Indra Bangkit Komara, "Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa SMP," *PSIKOPEDAGOGIA : Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 5, no. 1 (2016): 33, <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v5i1.4474>.

siswa.¹ Percaya diri (*self confidence*) merupakan salah satu hasil dari aktualisasi diri yang positif, dengan memiliki Kepercayaan diri siswa mampu mengembangkan bakat, minat dan potensi yang ada di dalam dirinya sehingga bisa berkembang menjadi sebuah kesuksesan. Individu yang memiliki Kepercayaan diri yang baik memiliki keyakinan dan selalu berusaha mengembangkan potensi diri secara maksimal serta menunjukkan yang terbaik dari dirinya dibuktikan dengan sebuah hasil belajar. Menurut Yates dalam Hendriana bahwa Kepercayaan diri sangat penting dimiliki oleh siswa supaya sukses dalam belajar matematika, ini dikarenakan siswa akan lebih menyenangi belajar matematika, lebih terdorong dan termotivasi dalam belajar matematika sehingga hasil belajarnya baik.¹ Sebaliknya siswa yang memiliki Kepercayaan diri (*self confidence*) yang kurang baik, mereka tidak mampu mengembangkan bakat, minat, dan potensi yang ada di dalam dirinya dan tidak mampu mengaktualisasikan diri dengan maksimal serta bersifat pasif. Diperkuat dengan hasil penelitian menyatakan bahwa rasa percaya diri siswa Indonesia yang mempunyai sikap percaya diri terhadap kemampuan matematika yang dikuasainya masih tergolong tipe adalah lemah yaitu kurang dari 30% dibandingkan 4.444 negara-negara lainnya.² Ini menandakan harus adanya penanganan dengan segera dan jangan dibiarkan terus menerus.

¹ Asrullah Syam and Amri, “Pengaruh Kepercayaan Diri (Self Confidence) Berbasis Kaderisasi Imm Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Di Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Parepare),” *Jurnal Biotek* 5 (2017): 87–102.

¹ Santika Purwa Ningsih and Attin Warmi, “Analisis Kepercayaan Diri (Self-Confidence) Pada Pembelajaran Matematika Siswa Smp,” *Maju* 8, no. 2 (2021): 621–28.

² Ibid, hal 622

Hasil belajar merupakan salah satu tolak ukur yang dapat kita lihat dari kesuksesan seorang siswa. Hasil belajar adalah hasil akhir dari proses aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas dari menerima suatu pelajaran untuk mencapai kompetensi yang berupa aspek kognitif yang diungkapkan dengan menggunakan suatu alat penilaian yaitu tes evaluasi, aspek afektif yang menunjukkan sikap siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan aspek psikomotorik yang menunjukkan keterampilan dan kemampuan bertindak siswa dalam mengikuti pembelajaran.² Siswa yang memiliki hasil belajar tinggi rata-rata memiliki Kepercayaan diri yang tinggi juga. Misalkan selalu antusias dan semangat, senang sekali berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, mudah sekali dalam bergaul, memiliki kecenderungan bertindak atau berbicara secara spontan dan aktif dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Santika yang menyatakan dengan memiliki Kepercayaan diri (*self-confidence*), siswa akan aktif dalam pelaksanaan belajar mengajar, selain itu siswa akan lebih berpikiran positif terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan persoalan persoalan dalam belajar khususnya belajar matematika.²

2

Pada zaman sekarang kecenderungan siswa yang lebih pasif saat pembelajaran itu menyebabkan tingkat Kepercayaan dirinya menurun, mereka tidak memberikan ruang untuk dirinya sendiri untuk mengaktualisasikan kemampuannya, mengembangkan bakat dan minatnya. Para siswa cenderung

² Elisabet Elisabet, Stefanus C. Rêlmasira, and Agustina Tyas Asri Hardini, "Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL)," *Journal of Education Action Research* 3, no. 3 (2019): 285, <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>.

² Ibid, hal 622

mengikuti atau menurut tanpa menganalisis terlebih dahulu apakah itu benar atau salah. Oleh karena itu, peranan guru dalam bimbingan dan konseling sangat penting dalam upaya memberikan layanan pencegahan (*preventif*), informasi, motivasi, konseling individual, dan konseling kelompok bagi siswa.² Membuat para siswa berperan aktif dalam pembelajaran menjadi tujuan utamanya bagi seorang guru. Seorang guru harus juga mampu mengatasi masalah rendahnya hasil belajar dan meningkatkan pengetahuan yang didapat. Ini semua memerlukan suatu proses pembelajaran yang melibatkan peran aktif dan pengalaman nyata siswa sehingga hasil belajar meningkat dan dapat terbentuk juga Kepercayaan diri (*self confidence*) dari siswa tersebut. Oleh karena itu, guru harus menciptakan suasana pembelajaran semenarik mungkin, kondusif, efisien, dan menyenangkan.² Agar hal itu bisa terjadi, perlu adanya perubahan cara mengajar melalui penggunaan model pembelajaran sehingga bisa membantu siswa memperdalam pemahamannya materi yang diberikan.

Alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif dan inovatif dalam mengikuti pembelajaran serta memiliki pengetahuan dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi dalam pelajaran matematika adalah model pembelajaran *project based learning*, karena model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam merancang tujuan pembelajaran untuk menghasilkan produk

² Komara, "Hubungan Antara Kepercayaan Diri Dengan Prestasi Belajar Dan Perencanaan Karir Siswa SMP", *Psikopedagogia* 5, no. 2, (2016):41

² Rahmad Nopriansyah et al., "Pengaruh Model Auditory Intellectually Repetition Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 9, no. 9 (2020), <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/42407>.

atau proyek yang nyata. Diperkuat dengan pendapat Savery, bahwa penggunaan *project based learning (PjBL)* dalam pembelajaran matematika diyakini cocok.² Model pembelajaran *project based learning* berbantuan *scrapbook* yang dianggap peneliti cocok untuk mengajarkan materi sistem persamaan linear dua variabel kepada para siswa, karena materi tersebut merupakan materi yang cocok untuk membuat suatu proyek pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa.²

Scrapbook berasal dari kata yaitu “*scrap*” artinya tempelan dan kata “*book*” yang artinya buku. Akan tetapi *scrapbook* tidak sekedar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga merupakan suatu kegiatan seni menempel foto-foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Proses pembuatan *scrapbook* menjadi suatu kegiatan yang menarik bagi siswa, serta memiliki banyak manfaat khususnya untuk karakteristik siswa untuk mengembangkan kreativitas. Pembelajaran menggunakan *Scrapbook* lebih menarik perhatian siswa dibandingkan materi yang biasa diberikan pada pembelajaran matematika ini dikarenakan siswa dapat memadukan berbagai potongan gambar dan penjelasan singkat yang sesuai dengan gambar.² Bisa menggunakan kartun dan poster yang lucu serta gambar-gambar jenaka atau foto-foto yang berhubungan dengan mata

² Hamdi Serin, “*Project Based Learning in Mathematics Context*,” *International Journal of Social & Education Studies* 5, no. 3 (2019): 234.

² Fauziah Shofia, Lana, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *Scrapbook* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PADA MATERI VERTEBRATA DI KELAS X MA NU HASYIM ASY’ARI 3 KUDUS,” *Journal of Biology Education* 2, no. 1 (2020).

² Maita Damayanti, Ulhaq Zuhdi, “Pengaruh Media *Scrapbook* (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2017).

pelajaran memberikan pesan-pesan yang menyenangkan tentang pembelajaran terhadap siswa.² *Scrapbook* merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu siswa menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa MTsN 1 Tulungagung merupakan salah satu sekolah favorit yang ada di Kabupaten Tulungagung. Bukan tanpa alasan MTsN 1 Tulungagung menjadi sekolah favorit, ini dikarenakan banyak sekali prestasi yang telah dihasilkan baik secara akademik maupun non akademik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti di sekolah ini dan ingin mengetahui apakah sekolah yang favorit juga memiliki permasalahan terkait pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar dan *Self Confidence* Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII MTsN 1 Tulungagung.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut.

- a. Beralihnya era dari *Era Society 4.0* ke *Era Society 5.0*
- b. Kurang adanya variasi model dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan pembelajaran matematika.

² "Muliawan, Mengembangkan Imajinasi Dan Kreativitas Anak. Yogyakarta: Gava Media," 2016.

- c. Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.
- d. Pembelajaran matematika yang berlangsung kurang mengembangkan kreativitas inovasi, dan kemampuan siswa.
- e. Minimnya keterlibatan siswa dalam diskusi proses pembelajaran.
- f. Masih rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah.

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 1 Tulungagung dan sampel diambil sebanyak dua kelas sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- b. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan *Scrapbook*.
- c. Hasil belajar pada penelitian ini terbatas pada hasil ujian matematika materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.
- d. *Self Confidence* Siswa berupa angket yang diberikan kepada siswa dan observasi peneliti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah ada pengaruh penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung?

2. Apakah ada pengaruh penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap kepercayaan diri (*Self Confidence*) siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap hasil belajar dan kepercayaan diri (*Self Confidence*) siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk.

1. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap Kepercayaan diri (*Self Confidence*) siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model *project based learning* (PjBL) berbantuan *Scrapbook* terhadap hasil belajar dan kepercayaan diri (*Self Confidence*) siswa pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) kelas VIII MTsN 1 Tulungagung?

E. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan.

1. Secara Teoritis

Bertujuan untuk dapat memberikan sumbangan positif untuk memperkaya khazanah/mengembangkan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan *project based learning* berbantuan *Scrapbook* materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar melalui pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan *Scrapbook* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan Kepercayaan diri siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif model pembelajaran atau masukan yang dapat diterapkan untuk meningkatkan profesionalisme guru dan memperluas wawasan guru tentang penerapan model *project based learning* berbantuan *Scrapbook* dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangan pemikiran sehingga dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mampu menghasilkan lulusan yang mampu bersaing untuk melanjutkan ke jenjang sekolah berikutnya.

d. Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan dan pengalaman saat peneliti melaksanakan kegiatan penelitian eksperimen dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan *Scrapbook*. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat memberi masukan untuk penelitian yang lebih lanjut.

F. Penegasan Istilah

Agar mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul proposal skripsi “Pengaruh Penerapan Model *Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar dan *Self Confidence* Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) Kelas VIII MTsN 1 Tulungagung” maka perlu dijelaskan arti kata tersebut yaitu.

1. Penegasan Konseptual

a. Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan suatu daya yang ada atau tumbuh dari suatu (benda, orang) yang ikut membentuk watak, Kepercayaan atau perbuatan seseorang.²

9

b. Penerapan

Menurut Riant Nugroho, penerapan pada prinsipnya cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.³

0

c. Model Pembelajaran

² “Kamus Besar Bahasa Indonesia⁹ (KBBI) Kamus Versi Online / Daring (Dalam Jaringan),” <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/pengaruh>, Diakses pukul 17.04 tanggal 10 Januari 2020.

³ Riant Nugroho, *Kebijakan Publik Di Negara-Negara Berkembang*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014.

Menurut Trianto, model pembelajaran adalah perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutor.³

d. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa yang menekankan pada hasil berupa sebuah proyek dari pembelajaran yang telah dilakukan dan berpuncak pada produk. Langkah-langkah pembelajaran proyek yaitu 1) Penentu Desain 2) Memikirkan sintaks penyelesaian 3) Menyusun *deadline* pelaksanaan 4) Penyelesaian proyek dengan fasilitasi dan pemantauan guru 5) Penyampaian hasil kegiatan atau publikasi hasil dan 6) Penilaian dan hasil proyek.³

e. Media Pembelajaran *Scrapbook*

Media pembelajaran *scrapbook* adalah media/alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di mana membawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). *Scrapbook* atau buku tempel berasal dari kata “*scrap*” dan “*book*”. Kata “*Scrap*” yang artinya tempelan dan “*book*” yang artinya buku. Dapat disimpulkan *scrapbook* dapat artikan seni menempel gambar atau foto dengan media kertas dan menghiasinya menjadi karya kreatif.³

³ Nopriansyah et al., “Pengaruh Model Auditory Intellectually Repetition Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V.”

³ Riyah Riyah and Seruni Seruni, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Project Based Learning,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 1 (2015): 76–90, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/897>.

³ Sulastriningsih, S Leo Agung, and Musadad Akhmad Arif, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Dengan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Sejarah Kelas X MIPA 4 SMA Bantik 1 Surakarta Tahun 2019/2020 1,” *Jurnal Candi* 20, no. 2 (2020): 93–114.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah dia mengalami proses belajar matematika yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka, dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur berhasil atau tidaknya siswa tersebut dalam suatu pembelajaran.³

g. Kepercayaan Diri (*Self Confidence*)

Self confidence merupakan sebuah keyakinan yang dimiliki seseorang yang dapat dilihat dari tingkah laku, emosi bahkan dari keyakinan. Menurut Lauster, *self confidence* adalah percaya diri yang dimiliki seseorang terhadap kemampuan, bakat, potensi yang dimilikinya, tanpa khawatir dan mencemaskan orang lain. Di mana orang yang memiliki *self confidence* akan melakukan kegiatan dan keinginan secara bebas dan bertanggung jawab penuh atas apa yang dilakukannya.³

h. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem persamaan linear dua variabel adalah dua persamaan linear dua variabel yang mempunyai hubungan di antara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian.³

2. Penegasan Operasional

a. Pengaruh

³ Dani Firmansyah, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 2015, 34–44.

³ Yusuf Abdhul, “Apa Itu Self⁵Confidence? Pengertian Dan Cara Meningkatkan,” 11 Agustus 2022, accessed April 30, 2023, <https://deepublishstore.com/blog/self-confidence-adalah/>.

³ Riza Miftahul ⁶ Fanani, “Pengertian SPLDV,” in <https://www.Geogebra.Org/m/SaX9rwF4>, (diakses pada tanggal 10 Oktober 2023).

Pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala dalam yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya.

b. Penerapan

Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan di mana sudah terencana dan tersusun sebelumnya.

c. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan strategi, teknik, metode, bahan, media, dan alat penilaian yang digunakan dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

d. Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan suatu proyek dalam prosesnya.

e. Media Pembelajaran *Scrapbook*

Scrapbook adalah kumpulan barang sisa yang disatukan dalam sebuah kertas dan dibuat menjadi sebuah buku yang berisi berbagai macam foto, kenangan ataupun artikel akan sesuatu.

f. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian dari pembelajaran dan sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa baik seseorang dalam menguasai materi yang telah diajarkan.

g. Kepercayaan diri (*self-confidence*)

Kepercayaan diri (*self-confidence*) adalah kemampuan individu untuk dapat memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan hidupnya.

h. Sistem Persamaan Linear Dua Variabel

Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) adalah dua persamaan linear dua variabel yang mempunyai tepat satu titik penyelesaian.

G. Sistematika Pembahasan

Sistem penulisan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah.

1. Bagian awal

Terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, *Motto*, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar bagan, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian isi

a. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika.

b. Bab II Landasan Teori

Berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka *berpikir* penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data, sumber data, dan skala pengukuran, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian,

Berisi deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi hasil penelitian.

e. Bab V Pembahasan

Berisi pembahasan rumusan masalah.

f. Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran.