

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang dapat memunculkan nilai-nilai yang baik secara sempurna bagi setiap individu. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) bahwa “pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Peserta didik yang sebelumnya tidak tahu, tidak bisa, dan tidak mengerti dapat mengalami perubahan tingkah laku selama pembelajaran. Belajar merupakan transformasi perilaku yang dialami oleh seseorang dari berbagai aspek kepribadian, baik jasmani dan rohani, seperti cara berpikir/memecahkan masalah, sikap, kebiasaan, kemampuan, dan keterampilan pada diri peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 6).

Suardi (2018, hlm. 11) pun mengungkapkan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri peserta didik yang ditandai dengan munculnya perubahan baik dari segi pemahaman, keahlian dan tingkah laku sebagai hasil proses yang dialaminya. Murdifiah (2017, hlm. 1) juga menyebutkan belajar merupakan hasil yang dapat mencapai kedewasaan yang dijalankan oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik diberikan pelajaran yang bermakna oleh guru untuk memperoleh ilmu. Berdasarkan hal tersebut, belajar adalah perubahan perilaku seseorang sebagai bentuk proses pendewasaan dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran dan pengalaman yang dialami.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pembelajaran dijalankan dengan cara dirancang, dilakukan, dan dinilai secara teratur (Komalasari, 2015, hlm. 3). Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan guru untuk memperoleh pengetahuan dan informasi, mengelola keterampilan dan kebiasaan, serta membentuk sikap dan kepercayaan diri peserta didik (Djamaluddin & Wardana, 2019, hlm. 12). Menurut Rusman (2017, hlm. 84) pembelajaran merupakan hubungan yang terjalin antara

peserta didik dan guru, yang terjadi secara langsung seperti kegiatan belajar di kelas atau secara tidak langsung dengan menggunakan model pembelajaran yang beragam. Dalam hal ini, hubungan yang dilakukan adalah hubungan antara peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Selama proses komunikasi, guru memberikan pengetahuan baru dan kegiatan yang melibatkan peserta didik sehingga pembelajaran dapat dimengerti dengan baik. Saat proses pembelajaran peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan tidak hanya terpusat pada guru, tetapi kegiatan pembelajaran di kelas pun harus melibatkan peserta didik.

Guru dalam pembelajaran diharuskan menggunakan alat bantu sehingga meringankan peserta didik untuk menguasai pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran, media, dan alat peraga tertentu (Wardani, dkk., 2019, hlm. 208). Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkret, proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik harus berinteraksi secara langsung dengan benda atau peristiwa real khususnya dalam kegiatan belajar mengajar matematika di SD guna mengembangkan kompetensi dengan menekankan pada pembelajaran langsung, agar peserta didik mampu memahami konsep matematika melalui *learning by doing* (Ramadianti, 2021, hlm. 94).

Matematika merupakan pelajaran yang berkaitan dengan rumus dan angka maka banyak peserta didik yang menganggap sukar dan takut dalam mempelajari matematika, pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret, agar peserta didik lebih mudah memahaminya (Wahyudi & Siswanti, 2015, hlm. 25). Daryanto (2013, hlm. 411) menyebutkan bahwa pembelajaran matematika perlu diberikan sejak sekolah dasar agar peserta didik mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif serta kemampuan bekerja sama. Menanamkan daya nalar dan membiasakan anak berpikir logis adalah tujuan utama dari pembelajaran matematika di sekolah.

Hasil dari wawancara dengan guru, menunjukkan peserta didik masih belum mencapai hasil belajar matematika dan masih banyak yang di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tabel 1.1 berikut menunjukkan

informasi hasil nilai ulangan harian dan sumatif peserta didik SDN 270 Gentra Masekdas.

**Tabel 1.1 Rekapitulasi Nilai Matematika
Kelas IV-A SDN 270 Gentra Masekdas
Tahun Ajaran 2022/2023**

No.	Nilai	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Persentase	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Ulangan Harian	24 Orang	75	15	9	62,50%	37,50%
2.	Sumatif	24 Orang	75	10	14	41,67%	58,33%

Tabel 1.1 memperlihatkan bahwa peserta didik masih kurang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Diakibatkan peserta didik yang tidak terlalu bersemangat untuk mengikuti pelajaran matematika di kelas. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak terdorong untuk mengikuti pembelajaran karena mereka berpendapat bahwa matematika merupakan pelajaran yang sukar. Masalah lain pun yaitu selama pembelajaran peserta didik cepat merasa bosan karena pembelajaran yang masih berpusat kepada guru, hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi kesulitan dalam memahami soal mengenai materi yang diajarkan oleh guru. Hasil belajar kognitif yang rendah dalam pembelajaran mencerminkan rendahnya pemahaman konsep. Hal ini mengakibatkan peserta didik lebih sering menghafal rumus-rumus matematika daripada memahami konsep.

Hasil belajar peserta didik yang rendah dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar dan dalam. faktor internal adalah kemampuan peserta didik mengolah informasi untuk memecahkan masalah matematika merupakan. Faktor dari luar yaitu model pembelajaran yang masih berpusat kepada guru sehingga dalam penyampaian materinya hanya berfokus kepada guru. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik diperlukan agar pembelajaran berhasil dan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Hasil belajar merupakan peralihan tingkat kemampuan peserta didik setelah selesainya pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan. Tingkatan kemampuan peserta didik dapat dilihat dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Belajar adalah proses yang dilalui seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang relatif

permanen. Guru mengamati perubahan perilaku peserta didik untuk membuat penilaian yang baik, yang meliputi penilaian bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Model pembelajaran adalah rencana atau model yang digunakan untuk merencanakan atau membuat kurikulum, bahan proses pembelajaran dari awal sampai akhir, pengaturan pembelajaran, semua dilakukan oleh guru dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang digunakan oleh sekolah (Nainggolan, dkk., 2021, hlm. 2618-2619).

Solusi mengenai permasalahan yang ditemukan tentang hasil belajar peserta didik yang rendah dalam mata pelajaran matematika yaitu dengan menggunakan strategi dan model pembelajaran yang bisa menarik perhatian peserta didik. Model pembelajaran mampu meringankan peserta didik mencerna materi yang dipaparkan oleh guru. Model pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar peserta didik adalah model pembelajaran berbasis proyek. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif (Rani, dkk., 2021, hlm. 267). Mawarini, dkk. (2022, hlm. 467) juga menyebutkan bahwa hasil belajar matematika menggunakan model pembelajaran berbasis proyek mempunyai pengaruh yang sangat signifikan.

Model pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pembelajaran matematika peserta didik di sekolah dasar, hal ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek melatih peserta didik untuk mengidentifikasi suatu permasalahan dan memecahkan masalah dengan membuat sebuah proyek (Khasanah, 2015, hlm. 3). Model pembelajaran berbasis proyek bertujuan untuk mengubah cara peserta didik belajar sendiri, meningkatkan motivasi belajar yang lebih besar, meningkatkan kreativitas untuk tugas, memperkenalkan ide-ide inovatif, dan memberikan pelatihan dalam pemikiran kritis untuk memecahkan masalah dunia nyata (Nugraha, dkk., 2018, hlm. 9-10). Pembelajaran yang dijalankan dengan cara menyelidiki dan mengatasi masalah yang berkaitan dengan kebiasaan rutin yang difokuskan untuk mendapatkan pengalaman merupakan pengertian dari model pembelajaran berbasis proyek (Arifiyanti, dkk., 2013, hlm. 2).

Murniarti (2017, hlm. 375) menjelaskan keunggulan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu melatih peserta didik menggunakan penalaran saat menyelesaikan masalah, menyelesaikan masalah dengan sederhana untuk melatih peserta didik membuat hipotesis, melatih keterampilan berpikir esensial dan kontekstual dengan masalah yang praktis untuk dihadapi, dengan melatih peserta didik untuk bereksperimen untuk membuktikan hipotesis, memotivasi peserta didik untuk ikut serta dalam diskusi, dan menstimulus peserta didik untuk melakukan analisis masalah, sintesis masalah, evaluasi, dan merumuskan ringkasan hasil evaluasi.

Selain itu juga terdapat kekurangan model pembelajaran berbasis proyek, yaitu dalam menyelesaikan masalah memerlukan banyak waktu, banyak biaya yang dikeluarkan, banyak guru yang merasa senang dengan kelas konvensional, peran utama di dalam kelas adalah guru, menyediakan peralatan dengan banyak, percobaan dan mengumpulkan informasi akan terasa sulit jika mereka memiliki kelemahan, ketika subjek yang diberikan kepada setiap kelompok berbeda, kemungkinan peserta didik kurang terlibat dalam pengerjaan kelompok dan dikhawatirkan subjek tersebut tidak dapat dipahami secara menyeluruh (Murniarti, 2017, hlm. 379).

Model pembelajaran dengan menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajarannya disebut model pembelajaran berbasis proyek. Peserta didik dapat mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan, menyintesis, dan memperoleh informasi melalui pembelajaran berbasis proyek. Model ini juga bermanfaat bagi peserta didik karena memberikan kesempatan menyelidiki topik dengan berbagai cara yang berbeda dan dapat membantu peserta didik membuat proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar (Dewi, 2022, hlm. 215).

Berdasarkan penemuan penelitian di atas, disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran melibatkan peserta didik dan guru dan tidak dapat dipisahkan dari perannya masing-masing sebagai bentuk dari proses pendewasaan. Peserta didik diyakinkan oleh guru saat mereka belajar karena hasil belajar pada peserta didik berdampak dari cara transfer pengetahuan yang dilakukan oleh guru. Karakteristik peserta didik, situasi, dan kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan hasil belajar peserta didik. Untuk membantu peserta

didik merasa nyaman sepanjang kegiatan belajar hal yang dijalankan guru adalah menggunakan model pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 270 Gentra Masekdas”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian mampu diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pencapaian hasil belajar matematika peserta didik kurang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).
2. Semangat peserta didik saat mengikuti pembelajaran masih tergolong rendah.
3. Mayoritas peserta didik tidak tertarik belajar di kelas karena pelajaran matematika yang sukar.
4. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga peserta didik merasa jenuh.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, masalah yang ditinjau dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar?
2. Apakah peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar efektivitas model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dari penelitian ini terdapat tujuan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis proyek lebih tinggi daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar efektivitas model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka akan terdapat manfaat, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan keilmuan tentang peningkatan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang guna mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.
- 2) Peserta didik berperan serta lebih aktif selama pembelajaran.
- 3) Meningkatnya kerja sama yang dijalin.
- 4) Semangat yang meningkat saat proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas untuk membuat sistem pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton.
- 2) Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan informasi serta gambaran tentang hasil belajar matematika

c. Bagi Sekolah

Dapat membantu guru mengembangkan kegiatan pembelajaran dan memberikan arahan model pembelajaran berbasis proyek sebagai pedoman pertimbangan.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran berbasis proyek.

F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman sebutan yang dipakai pada variabel penelitian, maka dapat didefinisikan sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model Berbasis Proyek merupakan model pembelajaran yang dilakukan dengan cara menyelidiki dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kebiasaan yang difokuskan untuk mendapatkan pengalaman (Arifiyanti, dkk., 2013, hlm. 2). Menurut Abdullah (2014, hlm. 78), pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis proyek dibagi menjadi enam tahap, yaitu.

- a. Menyajikan masalah.
- b. Melakukan rencana.
- c. Mengatur jadwal.
- d. Memantau pembuatan proyek.
- e. Membuat penilaian.
- f. Mengevaluasi.

Dari pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media yang difokuskan pada pembelajaran melalui masalah pada tahap awal untuk mendapatkan sebuah pengetahuan.

2. Hasil Belajar

Perubahan sikap, keterampilan, dan kecakapan yang dialami peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran disebut hasil belajar (Susanto, 2013, hlm. 5). Menurut Sudjana (2006, hlm. 22), Benyamin Bloom mengelompokkan hasil belajar menjadi tiga ranah, sebagai berikut.

- a. Ranah kognitif: merupakan hal yang berpautan dengan hasil belajar intelektual, yang terdiri dari enam komponen, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif: merupakan perspektif yang berpautan dengan sikap yang terdiri dari lima komponen yaitu penerimaan, respons, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotorik: merupakan perspektif yang berpautan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek psikomotorik terdiri dari enam komponen, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan persepsi, keterampilan gerakan kompleks, ekspresif dan interpretatif.

Dari pemaparan di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan keterlibatan peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar, sehingga hasil yang dicapai dalam pembelajaran memiliki keterampilan dan pengetahuan baru yang mencakup tiga aspek yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Sasaran penelitian pada hasil belajar yang mencakup ranah pengetahuan dengan level kognitif C2 sampai C6.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang selalu dipakai guru pada saat mengajar di kelas. Pembelajaran yang selalu diterapkan guru saat proses pembelajaran adalah dengan menggunakan model ekspositori. Model ekspositori menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada guru, oleh sebab itu dalam menyajikan materi secara lisan dilakukan agar peserta didik dapat menangkap dan menguasainya sebaik mungkin (Hamruni, 2009, hlm. 128). Sintak pembelajaran menggunakan model pembelajaran ekspositori yaitu: fase awal, guru memberikan tema dan tujuan pembelajaran yang akan diraih, selanjutnya guru menggunakan metode tanya jawab, ceramah, dan eksperimen untuk memperjelas

konsep untuk materi yang akan disampaikan dan fase akhir guru memberikan evaluasi maupun tugas-tugas untuk dikerjakan di rumah (Suweta, 2020, hlm. 470).

4. Matematika

Bungel (2014, hlm. 45) menyebutkan bahwa pelajaran matematika memiliki potensi untuk meningkatkan pemikiran secara sistematis, kritis, logis dan rasional. Guru telah melakukan banyak hal untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik. Pada pembelajaran matematika kelas IV bahasan yang akan diambil mengenai pengukuran luas dan volume.

G. Sistematika Skripsi

Menurut panduan buku penulisan KTI mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-47) sistematika diterapkan untuk membantu peneliti dalam menggarap skripsi dengan mudah. Penyusunan sistematika skripsi, sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi meliputi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi mencakup:

- a. Bab 1 Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, meliputi deskripsi teoritis yang menekankan pada hasil analisis atas konsep mengenai hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan hasil penelitian terdahulu yang menunjang peraturan setara dengan persoalan penelitian yang dikaji.
- c. Bab III Metode Penelitian, meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

- d. Bab IV Hasil Penelitian tentang hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan Pembahasan, yang menjawab rumusan berlandaskan pengerjaan dan penjabaran data serta pembahasan mengenai penelitian tentang hasil belajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek.
- e. Bab V Simpulan dan Saran, berisi kesimpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah di bahas.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi mencakup:

- a. Daftar Pustaka, pengumpulan data yang berisi jurnal atau daftar buku yang diterapkan sebagai referensi dalam penelitian.
- b. Lampiran, berisi dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang kelengkapan skripsi.