

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas hal begitu penting untuk bisa meningkatkan pada kecerdasan bangsa. Maka dari itu, diperlukan orang yang tidak hanya sekedar memiliki sebuah kemampuan dan pengetahuan saja akan tetapi juga harus memiliki sebuah kemampuan kreatif, kritis, dan juga rasional. Sifat ilmiah manusia termasuk sikap kritis dan keinginan untuk maju. Sifat ini mendorong seseorang untuk lebih belajar dengan banyak lagi. Oleh karena itu, untuk menjadi manusia berhasil penguasaan matematika lah yang diperlukan.

Tujuan pembelajaran matematika sekolah dasar oleh Pendidikan kemdikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 yang telah tersedia dalam laman resmi Kurikulum Kemdikbud adalah untuk memberikan peserta didik kemampuan dalam memecahkan sebuah permasalahan yang mana mencakup terhadap kemampuan untuk peserta didik memahami terkait permasalahan tersebut, membuat model matematis serta menafsirkan sebuah jalan keluar yang ditemukan. Kemudian mengaitkan materi pada pembelajaran matematika yang memuat sebuah fakta, prinsip, konsep, pengoperasian dan hubungan matematis dengan lintas bidang studi, bidang studi dan dengan kehidupan dunia nyata.

Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar (SD) berperan sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Karena matematika merupakan bagian penting dari kemajuan teknologi dan informasi, sehingga matematika disebut sebagai ratunya ilmu atau ratu ilmu (Santoso, dkk. 2021, hlm. 124). Mengingat bahwa pelajaran matematika sangat penting untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik di sekolah dasar, guru harus dapat menanamkan pemahaman peserta didik yang tepat agar pengalaman belajar dan juga hasil belajar mereka dapat meningkat (Hendriani, M. 2021, hlm. 37). Hasil belajar matematika adalah standar untuk menunjukkan tingkat pada keberhasilan peserta didik dalam memahami mengenai materi matematika saat pembelajaran selesai dilaksanakan yang dapat diukur melalui sebuah ujian (Iriana, A., & Safrudin, S. 2020, hlm. 31). Karena matematika adalah ilmu dasar yang sangat penting maka jenjang pendidikan formal harus diprioritaskan sebab peserta

didik memerlukan matematika untuk mendapatkan pemahaman dasar tentang konsep berhitung, membantu mereka dalam mempelajari materi pada mata pelajaran yang lain dan bisa untuk mengimplementasikan pembelajaran matematika dalam kehidupannya sehari-hari.

Sementara dapat diketahui pada proses belajar mengajar di kelas, banyak sekali tantangan beserta hambatan yang dapat menghalangi upaya guru untuk bisa meningkatkan dari hasil belajar pada peserta didik. Contohnya seperti pada pembelajaran matematika ini sudah tidak asing identik dengan angka dan rumus, sehingga banyak peserta didik yang menganggapnya susah untuk dipahami, menakutkan, dan membosankan (Fatimah, dkk. 2023, hlm 52). Purnamasari, dkk (2017, hlm. 46) menyatakan selain itu, dalam pelajaran matematika yang menuntut pencapaian konsep yang begitu besar, sehingga mengakibatkan hasil belajar menjadi kurang memuaskan. Ditambah adanya faktor penghambat lain seperti faktor *internal* serta *eksternal* yang bisa mempengaruhi peserta didik terhadap hasil belajarnya. Yang dimana faktor *internal* yaitu dari diri sendiri peserta didik, yang meliputi kecerdasan, emosi serta rasa percaya diri. Kemudian faktor *eksternal* peserta didik yaitu yang muncul dari luar, keluarganya, sekolah, ataupun lingkungan dari masyarakat.

Hasil dari observasi serta wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV SDN 035 Soka. Diperoleh hasil permasalahan pertama, peserta didik di kelas masih pasif di dalam diskusi dan kebanyakan peserta didik tidak percaya diri untuk menyampaikan pendapat mereka. Permasalahan kedua, guru masih jarang dalam menggunakan model serta media pembelajaran yang tepat dengan materi yang di ajarkan yang mengakibatkan pembelajaran tidak menarik dan peserta didik tidak semangat dalam belajar. Permasalahan ketiga, hasil belajar yang kurang maksimal mengakibatkan hasil nilai ujian peserta didik pada pelajaran matematika bisa dikatakan tergolong masih rendah. Dikarenakan banyak peserta didik yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebesar 70. Dari 28 orang peserta didik hanya 12 orang yang melebihi nilai KKM sisanya 16 orang masih dibawah dari nilai KKM.

Meskipun dalam Al-Quran matematika tidak secara terang-terangan menjelaskan tentang konsep bangun ruang seperti yang diajarkan dalam

matematika modern, namun banyak ayat yang memberikan ilustrasi untuk dikaitkan dengan konsep tersebut. Orang dapat menggali lebih dalam makna ayat-ayat Al-Quran dan belajar matematika dan geometri dengan menggunakan interpretasi dan hubungan ini. Kemudian contohnya beberapa ayat Al-Qur'an menggambarkan bentuk-bentuk geometris secara metaforis. Misalnya, dalam Surah An-Naba' ayat 6-7: "Bukankah Kami telah menjadikan bumi itu sebagai hamparan? dan gunung-gunung sebagai pasak?" Di sini, bumi digambarkan sebagai dataran (bangun datar), dan gunung-gunung sebagai pasak (bentuk yang menancap ke dalam bumi), yang bisa dipahami sebagai bentuk geometris.

Selain nilai keislaman, matematika juga di dalamnya mempunyai nilai kesundaan. Contohnya pada bangunan tradisional seperti rumah adat sunda yaitu ada rumah panggung atau rumah gadang, dimana sering kali memiliki desain geometris yang simetris. Konsep geometri yang ada seperti simetri, garis lurus, dan bentuk-bentuk geometris sederhana ditemukan dalam arsitektur tradisional sunda. Maka dari itu sejalan dengan visi dan misi dari Universitas Pasundan yaitu dengan menerapkan nilai keislaman dan kesundaan.

Dari permasalahan di atas, adapun solusi yang dapat dilakukan yaitu menciptakan pembelajaran yang konkret, ini diperlukan karena pembelajaran matematika harus berjenjang atau bertahap, dari konsep konkret ke semikonkret hingga abstrak. Dimana pada proses pembelajaran dalam kelas guru dapat menggunakan pendekatan pembelajaran yang memusatkan peserta didik, serta menggunakan sebuah model dan media atau alat pembelajaran yang harus sesuai dengan karakter yang lebih dibutuhkan peserta didik. Adapun model pembelajaran yang cocok dalam mengatasi dari permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek di kelas. Karena karakteristik utama pada model pembelajaran berbasis proyek ini sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat kepada peserta didik, mengharuskan partisipasi aktif, dan berfokus dalam pemecahan masalah nyata (Rosmana, dkk. 2024, hlm. 3495). Adapun pengertian model pembelajaran berbasis proyek oleh Alhayat, dkk. (2023, hlm. 107) adalah pendekatan pembelajaran inovatif dimana pembelajarannya lebih menekankan peserta didik yang menjadi pusat pembelajaran dan menempatkan guru sebagai fasilitator dan

juga motivator. Hal ini pun di perkuat dari peneliti terdahulu yang sudah dilakukan oleh Hanifah dan Utari,T (2022, hlm. 1748) yang meneliti tentang hasil belajar matematika pada peserta didik diperoleh hasil dengan pemberian suatu model pembelajaran berbasis proyek di kelas berpengaruh dengan signifikan pada perolehan hasil belajar matematika pada peserta didik. Adapun media pembelajaran yang sesuai dari permasalahan di atas yaitu dengan menggunakan media konkret, karena (Shalih dalam Ningtyas, dkk. 2018, hlm. 182) menyatakan bahwa media konkret itu memiliki karakteristik dimana peserta didik belajar melalui benda yang sebenarnya dari lingkungannya dan belajar dengan melalui media tiruan. Sejalan dengan pengertian dari media konkret adalah media pembelajaran yang mana berasal dari sebuah benda sekitar yang nyata dari materi yang dipelajari yang sering ditemukan di lingkungan sekitar yang bisa untuk digunakan dalam menyampaikan pesan materi kepada peserta didik (Hendriani, M. 2021, hlm. 44). Hal ini juga diperkuat dari penelitian terdahulu oleh Wijaya, dkk (2021) diperoleh hasil bahwa dengan penggunaan media konkret pada pembelajaran di kelas bisa meningkatkan minat belajarnya peserta didik pada pembelajaran matematika.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika” yang akan dilaksanakan pada peserta didik di kelas IV A dan IV B di SDN 035 SOKA 2023/2024. Dengan digunakannya model pembelajaran berbasis proyek ini peneliti berharap bisa membantu guru untuk menyampaikan matematika pada peserta didik agar saat pembelajaran di kelas lebih aktif, menyenangkan dan hasil belajarnya akan lebih baik dari pembelajaran yang sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik pasif dalam diskusi.
2. Semangat belajar pada peserta didik kurang.
3. Rendahnya hasil belajar matematika peserta didik.

C. Batasan Masalah

1. Seluruh peserta didik kelas IV A dan IV B di SDN 035 Soka pada tahun ajaran 2024/2025.
2. Materi bangun datar (segitiga, segiempat, segilima dan segienam).
3. Hasil belajar pada ranah kognitif peserta didik.
4. Guru dikelas menggunakan model konvensional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka permasalahan dari penelitian ini dikaji adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD.

F. Manfaat Penulisan

Apabila penelitian ini nantinya berhasil maka dapat memberi beberapa manfaat yakni:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, manfaat penelitian ini sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika SD.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Menerima pengalaman dalam belajar yang baru sehingga nantinya peserta didik dapat lebih tertarik, semangat, kemudian dapat membangun kerja sama antar peserta didik.

b. Bagi Guru

Diharapkan dapat menjadikan sebuah masukan atau referensi tentang penggunaan dari model pembelajaran di dalam kelas agar lebih *variatif* dan tidak terkesan monoton serta memberikan informasi terkait pengaruh dari model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret terhadap hasil belajar pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan referensi untuk guru lainnya mengenai model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret untuk digunakan di kelas.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan sebuah pengalaman untuk bekal calon pendidik terkait model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret.

e. Bagi Pembaca

Dapat memberikan tambahan atau referensi mengenai model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret.

G. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika merupakan hasil dari kecakapan dari peserta didik pada pembelajaran matematika yang dihasilkan melalui latihan dan dari pengalaman selama proses pembelajaran di dalam kelas, yang dapat di ukur dengan tes. Kemudian dalam hasil belajar terdapat indikator diantaranya yaitu (1) ranah kognitif, (2) ranah afektif serta (3) ranah psikomotor untuk digunakan sebagai bahan guru untuk mengevaluasi mengenai seberapa baik peserta didik dalam penguasaan materi yang telah diberikan oleh guru.

2. Model Pembelajaran Berbasis Proyek

Model pembelajaran berbasis proyek yaitu sebuah model pembelajaran yang dipakai saat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan peserta didik pada penerapan ilmu pengetahuan dan juga keterampilan pada sebuah konteks sebuah proyek atau dengan yang tugas nyata. Adapun untuk *sintaks* model pembelajaran berbasis proyek di kelas yakni meliputi, (1) pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan produk, (3) menyusun jadwal pembuatan, (4) memonitor keaktifan dan perkembangan proyek, (5) menguji hasil proyek, (6) evaluasi pengalaman belajar.

3. Media Konkret

Media konkret adalah suatu alat belajar yang dimana digunakan seorang guru pada saat kegiatan pembelajaran yang berupa alat peraga langsung atau benda asli, ataupun benda sebenarnya yang bertujuan untuk peserta didik dapat memahami secara langsung ciri dan manfaatnya pada alat tersebut. Adapun untuk *sintaks* dalam model pembelajaran berbasis proyek di kelas meliputi, (1) menetapkan tujuan, (2) memilih terlebih dahulu alat maupun media benda konkret yang ada di sekitar, (3) menyusun terlebih dahulu tujuan pembelajaran, (4) melaksanakan sebuah penyajian pembelajaran, (5) peserta didik mengamati, (6) Guru memberikan sebuah kesempatan untuk bertanya pada peserta didik, (7) melaksanakan pembahasan (8) melakukan kegiatan tindak lanjut, (9) melaksanakan sebuah evaluasi.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Model pembelajaran konvensional yaitu suatu model pembelajaran yang memerankan guru menjadi sumber utama dalam proses pembelajaran. Model ini berjalan dalam satu arah, yakni dari guru untuk peserta didik, yang memungkinkan guru dapat lebih bisa memperhatikan. Adapun tahapan dari model pembelajaran konvensional yaitu (1) Melakukan pendahuluan, (2) Menyajikan materi, (3) Menutup pelajaran.

H. Sistematika Skripsi

Adapun sistematika skripsi ini berdasarkan panduan penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) yang dijelaskan oleh TIM FKIP Unpas (2022, hlm. 35-57) yakni sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Untuk bagian skripsi ini yaitu memuat mengenai sampul skripsi, lembar pengesahan, moto serta persembahan, pernyataan mengenai keaslian, kata pengantar, ucapan terima kasih peneliti, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan gambar serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini yaitu terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada bagian ini berisi mengenai kajian atau teori, konsep, kebijakan dan juga peraturan yang didukung oleh hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan permasalahan peneliti. Kemudian dilanjutkan untuk dirumuskannya sebuah kerangka pemikiran dan asumsi dan hipotesis pada penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini memuat *sintaks* yang digunakan dalam menjawab masalah dan memperoleh sebuah simpulan secara sistematis dan rinci. Yang terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi penelitian dan

sampel penelitian, serta pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini yaitu memuat mengenai hasil dari temuan penelitian yang sudah dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data dan pembahasan temuan dari penelitian.

e. BAB V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini yaitu memuat mengenai sebuah simpulan dan saran dari hasil penelitian yang sudah dilakukan peneliti.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini yaitu memuat mengenai daftar pustaka serta lampiran.