

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Hasil Belajar Matematika**

##### **1. Pengertian Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang didapat peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran (Sari, S. P. 2020, hlm. 20). Matematika adalah bidang ilmu yang dipelajari melalui logika dan menggunakan sebuah istilah untuk didefinisikan secara cermat, jelas dan akurat untuk menunjukkannya melalui simbol yang memiliki arti dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah bilangan (Siagian, M. D. 2017, hlm. 64). Sedangkan Setiawan (dalam Iriana, A., & Safrudin, S. 2020, hlm 30-31) menyatakan hasil belajar matematika yaitu pengetahuan yang di dapatkan dari rutinitas pembelajaran matematika, artinya hasil belajar matematika yaitu perubahan dari tingkah dan lakunya pada peserta didik yang bisa diamati kemudian diukur untuk perubahan pada tingkah laku, keterampilan, sikap, serta pengetahuannya mereka setelah belajar matematika di kelas. Kemudian Purnamasari, dkk (2017, hlm 34) menjelaskan bahwa hasil belajar matematika yaitu ukuran tingkat dalam pencapaian pada peserta didik terhadap kemampuannya dalam memahami sebuah materi pembelajaran matematika setelah mendapatkan pengalaman belajar di kelas yang dapat diukur dengan tes. Sejalan dengan pendapat Purnamasari, dkk (2017, hlm. 47-48) bahwa hasil belajar matematika yaitu sebuah tolak ukur untuk bisa menentukan pada tingkat keberhasilan dari peserta didik pada saat mempelajari serta memahami topik matematika selama proses belajar yang kemudian bisa diukur melalui sebuah tes.

Dari pendapat di atas, maka bisa disimpulkan hasil belajar matematika yaitu hasil dari kemampuan pada peserta didik pada pelajaran matematika yang di dapatkan melalui pengalaman dan latihan pada saat selama proses pembelajaran dalam matematika di kelas, yang dapat di ukur berupa tes. Kemudian hasil belajar ini digunakan guru agar bisa tahu seberapa baik peserta didik dalam memahami terkait materi pembelajaran yang sudah guru sampaikan. Namun di dalam penelitian ini fokus penelitiannya hanya hasil belajar dari ranah kognitif nya saja.

## 2. Indikator Hasil Belajar Matematika

Terdapat tiga indikator hasil belajar (Fauhah, H. 2021, hlm. 327-328).

- a. Kognitif, yakni mencakup pemahaman, pengetahuan, pengkajian, pengaplikasian, pembuatan, dan evaluasi.
- b. Efektif, yakni mencakup penerimaan, tanggapan, dan penentuan nilai.
- c. Psikomotorik, yang mencakup gerakan *generic, fundamental, ordinative*, dan kreatif.

Kemudian Muhibin (dalam Krisnayanti & Wijaya. 2022, hlm. 1779-1780) menjelaskan bahwa hasil belajar peserta didik memiliki 3 ranah utama yaitu:

- a. Ranah kognitif, dalam ranah ini terdapat beberapa indikator yaitu diantaranya ada, pemahaman, ingatan, penerapan, dan menganalisa.
- b. Ranah afektif, dalam ranah afektif ini terdapat beberapa indikator diantaranya mencakup penerimaan, pendalaman, penghayatan dan sikap menghargai.
- c. Ranah psikomotorik, dalam ranah psikomotor ini terdapat beberapa indikator diantaranya mencakup keterampilan dalam bergerak dan dalam keterampilan bertindak dan kecakapan ekspresi verbal maupun non-verbal.

Kemudian pendapat lain dari Straus, dkk (dalam Ricardo & Meilani. 2017, hlm. 194) menyatakan ada beberapa indikator pada hasil belajarnya peserta didik, diantaranya:

- a. Ranah kognitif, dimana membahas bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan akademik melalui pendekatan pembelajaran dan komunikasi.
- b. Ranah afektif, dimana membahas nilai, sikap dan keyakinan peserta didik yang berkontribusi dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, dimana membahas bidang pengembangan serta keterampilan diri yang bisa digunakan dalam meningkatkan keterampilan dan praktek.

Berdasarkan uraian di atas maka bisa disimpulkan dalam hasil belajar peserta didik terdiri dari beberapa indikator yaitu ada ranah kognitif, afektif, serta ranah psikomotorik. Kemudian dari semua ranah ini digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik peserta didik dalam menguasai materi.

### 3. Faktor–Faktor Yang Dapat Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika

Ada dua faktor yang bisa berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik (Marlina, L., & Sholehun, S. 2021. hlm. 68) yaitu:

- a. Faktor *internal* yaitu ada pada diri peserta didik yang mencakup motivasi, cara belajar, minat dan bakat yang dimiliki.
- b. Faktor *Eksternal* yaitu dari luar peserta didik yang mencakup lingkungan pada keluarga peserta didik di rumah serta lingkungan peserta didik di sekolah.

Kemudian Damayanti, A (2022, hlm. 102-103) menyatakan bahwa terdapat dua kategori faktor yang bisa mempengaruhi terhadap hasil belajar.

- a. Faktor *internal* yaitu berasal pada diri peserta didik yang mencakup komponen fisiologis (jasmani) seperti pada kebugaran anggota tubuh, penglihatan, pendengaran dan kondisi kesehatan tubuh dan juga pada psikologis (rohani) meliputi, minat, kesadaran dan juga perhatian peserta didik.
- b. Faktor *eksternal* yaitu yang bisa mempengaruhi pada hasil belajar peserta didik dari luar seperti lingkungan mereka sendiri. Meliputi, aspek sosial (seperti keluarga, teman dan guru) dan aspek nonsosial (seperti lokasi sekolah dan fasilitas pendukung lainnya).

Kemudian Lestari, P (2023, hlm. 35-47) menyatakan terdapat beberapa faktor yang bisa berpengaruh terhadap hasil belajar pada peserta didik yaitu:

- a. Faktor *internal*, seperti kecerdasan, motivasi belajar, cara belajar, kesiapan dalam belajar, cara dalam belajar, disiplin dan juga minat belajar.
- b. Faktor *eksternal*, yaitu berupa lingkungan masyarakat, lingkungan sekolah, sumber belajar, fasilitas belajar, proses pembelajaran di kelas yang kurang sesuai.

Dari pemaparan di atas, maka kesimpulannya yaitu terdapat adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terkait hasil belajar pada peserta didik yakni ada dua yaitu faktor *internal* yaitu dari dalam diri peserta didik mencakup fisiologis yaitu berupa kondisi umum dari jasmani pada peserta didik dan psikologis yaitu berupa kondisi rohani pada peserta didik. Kemudian faktor *eksternal* yakni dari luar peserta didik yang meliputi lingkungan sosial seperti

masyarakat, sekolah serta orang tua peserta didik dan non sosial seperti gedung-gedung, rumah dan waktu belajar peserta didik yang digunakan.

## **B. Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Model Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan pendekatan belajar yang memanfaatkan permasalahan untuk bahan langkah awal untuk mendapatkan informasi terbaru dan menerapkan apa yang telah mereka alami dalam aktivitas nyata (Mujiburrahman, dkk. 2022, hlm. 91). Kemudian Almuzhir (2022, hlm. 426) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek yaitu model pembelajaran dimana melibatkan sebuah proyek pada proses pelajaran, kemudian kegiatan ini yang digunakan sebagai media. Kemudian pendapat lain dari Sutrisna, dkk (2019, hlm. 86) menjelaskan model pembelajaran berbasis proyek yaitu sebuah model pembelajaran dengan menggunakan peserta didik agar bisa terlibat dan juga berpartisipasi secara aktif dalam pengerjaan sebuah proyek yang pada akhirnya akan menghasilkan sebuah karya yang akan diberikan kemudian.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan di atas mengenai pengertian dari model pembelajaran berbasis proyek maka dapat disimpulkan untuk model pembelajaran berbasis proyek yaitu suatu model untuk digunakan pada saat pembelajaran dengan pendekatan dalam pembelajarannya yang lebih menekankan dari penerapan pengetahuan serta keterampilan secara *konteks* proyek atau tugas nyata.

### **2. Langkah-langkah penggunaan model pembelajaran berbasis proyek**

*Sintaks* model pembelajaran berbasis proyek oleh Yulianto, dkk (2017, hlm. 449) meliputi:

- a. Pertama menentukan sebuah pertanyaan yang dasar.
- b. Kemudian membuat sebuah desain dari proyek.
- c. Membuat jadwal dalam membuat proyek.
- d. Memonitor kemajuan selama pelaksanaan proyek.
- e. Penilaian hasil produk dari proyek yang dihasilkan.
- f. Evaluasi mengenai pengalaman melaksanakan proyek.

Kemudian *sintaks* untuk pembelajaran berbantuan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek oleh Almuzhir (2022, hlm. 427-428) dikelas, sebagai berikut:

a. Pertanyaan yang esensial

Mengambil sebuah topik terlebih dahulu yang harus sesuai dari keadaan sekitar atau nyata serta memulai dengan sebuah penelusuran yang mendalam. Kemudian pertanyaan pokok ini diberikan agar memancing dalam pengetahuannya, ide, tanggapannya dan kritik dari peserta didik terkait dari tema proyek untuk nantinya diangkat.

b. Perencanaan aturan dalam pengerjaan proyek

Pada tahap ini memuat mengenai aturan dalam saat pelaksanaan proyek, yaitu dengan melakukan pembaharuan, serta mengetahui tentang alat seta bahan untuk nantinya bisa digunakan selama penyelesaian.

c. Membuat jadwal hasil

Guru bersama peserta didik bersama-sama untuk menyusun sebuah jadwal dalam aktivitas selama menyelesaikan proyek. Kemudian jadwal yang telah dibuat nantinya akan disusun agar bisa mengetahui waktu yang akan dibutuhkan saat pengerjaan proyeknya.

d. Monitoring pada perkembangan proyek yang dilaksanakan peserta didik.

Guru memiliki tanggung jawab dalam memonitor peserta didik terhadap aktivitasnya selama penyelesaian proyeknya. Hal ini bisa dilakukan dengan guru memfasilitasi pada peserta didik setiap proses pelaksanaan proyeknya berlangsung.

e. Penilaian terhadap hasil kerja peserta didik

Pada penilaian ini bertujuan membantu guru untuk bisa mengukur mengenai ketercapaian standar dan bisa mengevaluasi terhadap kemajuan setiap individu peserta didik, serta memberi sebuah umpan balik terakit tingkat pemahaman peserta didik yang telah dicapainya, serta membantu guru untuk membuat sebuah strategi pada pembelajaran pertemuan mendatang.

f. Evaluasi dari pengalaman belajar pada peserta didik

Setelah proses dalam pembelajaran, kemudian guru beserta peserta didik melakukan sebuah refleksi pada aktivitas serta hasil dari proyek yang telah

dilaksanakan. Proses refleksinya dilaksanakan baik secara peserta didik secara mandiri ataupun secara dalam kelompok. Selanjutnya pada tahapan ini peserta didik diminta guru untuk bisa mengungkapkan perasaannya serta pengalaman selama pelaksanaan proyek.

Adapun pendapat lain dari Mujiburrahman, dkk (2022, hlm. 94-95) tentang *sintaks* dari penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yakni:

a. Pertanyaan Mendasar

- 1) Guru terlebih dahulu menyampaikan sebuah topik kemudian mengajukan sebuah pertanyaan tentang cara bagaimana memecahkan masalah tersebut.
- 2) Peserta didik kemudian memberikan sebuah pertanyaan yang mendasar tentang apa yang perlu dilakukan oleh peserta didik mengenai sebuah topik atau pemecahan pada permasalahan tersebut.

b. Mendesain Perencanaan Produk

- 1) Guru harus memastikan bahwa peserta didik pada kelompok sudah memilih dan tahu tentang prosedur dalam pembuatan proyek atau produknya yang nantinya akan dibuat.
- 2) Peserta didik kemudian berdiskusi untuk menyusun terkait rencana dalam pembuatan proyek untuk pemecahan permasalahannya yaitu mencakup pembagian dalam tugas, mempersiapkan bahan, alat, dan sumber lain.

c. Menyusun Jadwal Pembuatan

- 1) Guru beserta peserta didik kemudian membuat sebuah kesepakatan mengenai jadwal selama dalam pembuatan proyek yang mencakup *sintaks* serta pengumpulan proyek.
- 2) Peserta didik kemudian menyusun sebuah jadwal untuk menyelesaikan dalam pelaksanaan proyek yaitu dengan memperhatikannya tenggat waktu yang sudah disepakati sama-sama.

d. Memonitor Keaktifan dan Perkembangan Proyek

- 1) Pada tahap ini peserta didik melaksanakan pembuatan proyek dengan sesuai jadwalnya, kemudian mencatat pada setiap *sintaks*, serta mendiskusikannya kepada guru apabila terdapat muncul permasalahan selama menyelesaikan proyek.

2) Guru memantau peserta didik dalam keaktifannya selama melaksanakan proyek, yaitu dengan memantau mengenai perkembangan proyek dan membimbing peserta didik apabila mengalami sebuah kesulitan.

e. Menguji Hasil Proyek

1) Guru melakukan pemantauan terkait keterlibatan antara peserta didik.  
 2) Peserta didik kemudian membahas mengenai kelayakan produknya yang sudah dihasilkan kemudian membuat sebuah laporan produk atau karya untuk di presentasikan di depan kelas.

f. Evaluasi Pengalaman Belajar

1) Guru kemudian mengarahkan peserta didik dalam proses presentasi proyek, memberikan tanggapan dari hasil produk yang dihasilkan, kemudian guru beserta peserta didik melakukan sebuah refleksi serta menarik kesimpulan.  
 2) Setiap peserta didik kemudian mempresentasikan dari hasil laporannya, kemudian peserta didik kelompok lain memberi sebuah tanggapan. Kemudian menyimpulkan hasil dari proyek yang dihasilkan.

Dari pemaparan tersebut bisa untuk disimpulkan mengenai tahapan penggunaan model pembelajaran berbasis proyek di dalam pembelajaran yaitu ada pertanyaan awal/mendasar, membuat desain/rancangan rencana dalam pembuatan proyek, menyusun sebuah jadwal proyek, melakukan monitoring ketika proyek berlangsung, kemudian menguji hasil produk, serta melakukan evaluasi.

### **3. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek**

Ada beberapa kelebihan serta kekurangan dalam model pembelajaran berbasis proyek (Anggraeni, dkk. 2023, hlm. 3685), diantaranya seperti berikut: Beberapa kelebihan dalam model pembelajaran berbasis proyek:

- a. Peserta didik motivasi belajarnya meningkat, dikarenakan peserta didik dapat berusaha untuk bagaimana menyelesaikan sebuah proyek serta merasa bahwa belajar akan lebih *fun* daripada pembelajaran lain.
- b. Meningkatkan terhadap kemampuan pada peserta didik pada pemecahan sebuah permasalahan serta membuat peserta didik akan lebih aktif.
- c. Meningkatkan kolaborasi antar peserta didik serta meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

- d. Meningkatkan keterampilannya dalam mengelola sumber jika dilatih dengan baik, peserta didik nantinya bisa belajar serta praktik dalam pengorganisasian sebuah proyek, mengatur alokasi waktu serta mengelola perlengkapan dalam menyelesaikan tugas.

Beberapa kekurangan model pembelajaran berbasis proyek, yakni:

- a. Memerlukannya waktu relatif lama.
- b. Dibutuhkan biaya relatif banyak.
- c. Membutuhkan guru berpengalaman serta ingin untuk belajar.
- d. Memerlukan jumlah sarana, bahan dan peralatan yang cukup.

Kemudian Almuzhir, A. (2022, hlm. 426-427) menyatakan bahwa terdapat kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yaitu:

Kelebihan dalam pembelajaran berbasis proyek yaitu:

- a. Motivasinya meningkat pada peserta didik.
- b. Kemampuan mengenai pemecahan masalahnya meningkat.
- c. Kolaborasi antar teman meningkat.
- d. Keterampilan tentang mengelola terkait sumber belajar meningkat.
- e. Mendorong peserta didik agar lebih mengembangkan serta mempraktikkan keterampilannya dalam berkomunikasi
- f. Melibatkan peserta didik dalam pengalaman belajar dan nantinya bisa berkembang sesuai dunia nyata.
- g. Suasana dalam belajar akan lebih menyenangkan, dan guru maupun peserta didik akan santai selama proses dalam pembelajaran.

Kelemahan dalam pembelajaran berbasis proyek adalah:

- a. Memerlukan waktu yang relatif banyak.
- b. Perlu biaya yang relatif banyak.
- c. Perlu guru yang terampil dan ada rasa ingin untuk belajar.
- d. Perlu bahan, peralatan serta fasilitas yang lebih memadai.
- e. Kurang cocok untuk peserta didik yang lebih sering menyerah.
- f. Kesulitan untuk melibatkan peserta didik pada saat kerja kelompok.

Kemudian pendapat lain dari Dewi, M (2022, hlm. 223) bahwa terdapat kelebihan serta kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran berbasis proyek yaitu:

Kelebihan pada pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

- a. Dapat lebih membantu peserta didik untuk menyelesaikan masalahnya dengan melalui kegiatan proyek.
- b. Memberi peserta didik pengalaman dalam merancang proyek.

Kekurangan pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

Satu kekurangan dari model pembelajaran ini yaitu pada proses pengerjaan proyek memakan biaya dan waktu yang cukup lama, sehingga proyek yang dihasilkan pun terkadang tidak optimal.

### **C. Media Konkret**

#### **1. Pengertian Media Konkret**

Media nyata atau konkret dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang berbentuk atau berwujud yang bisa digunakan dalam menyampaikan sebuah pesan yang berasal guru ke peserta didik dengan tujuan mendorong pikiran, perhatian, perasaan dan juga minat peserta didik (Wijaya, dkk. 2021, hlm. 582). Kemudian Riyana, dkk (2020, hlm. 1625) juga menyatakan bahwa media konkret yaitu sebuah alat bantu yang dapat memberikan sebuah pengalaman yang langsung untuk pengguna dan dapat memberi sebuah arti yang lebih nyata pada suatu hal yang tadinya bisa dibayangkan saja secara abstrak seperti kata-kata ataupun hanya dengan visual. Kemudian pendapat lain oleh Lovita, R (hlm. 242-243) bahwa media konkret itu adalah sebuah media yang bisa digunakan selama dalam proses pembelajaran, bertujuan untuk memberi pengalaman belajar nyata yang dapat meningkatkan minat dan semangat pada peserta didik.

Dari pemaparan tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa media konkret merupakan suatu alat belajar untuk 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.

## 2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Konkret

*Sintaks* penggunaan dari media konkret di kelas (Wijaya, dkk. 2021, hlm. 582) yaitu sebagai berikut:

- a. Menetapkan tujuannya dengan secara lebih jelas.
- b. Memilih terlebih dahulu alat ataupun media benda konkret apa yang ada disekitar untuk bisa tercapai tujuan dari yang sudah ditetapkan.
- c. Menyusun terlebih dahulu perencanaan pada pembelajarannya.
- d. Melaksanakan sebuah penyajian pembelajaran yang melibatkan peserta didik menjadikannya pusat pembelajaran.
- e. Peserta didik mengamati bentuk dari benda nya.
- f. Guru memberikan sebuah kesempatan untuk bertanya kepada peserta didik.
- g. Melaksanakan pembahasan terkait dari hasil pengamatan bersama.
- h. Melakukan kegiatan tindak lanjut.
- i. Melaksanakan sebuah evaluasi.

Kemudian Dwisa, S & Maryono, M (hlm. 1042) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam penggunaan dari media konkret di kelas yaitu:

- a. Guru terlebih dahulu untuk membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok bersifat heterogen.
- b. Guru menyiapkan media benda konkret untuk digunakan pada pembelajaran.
- c. Guru menjelaskan mengenai materi pembelajaran kemudian didukung dengan media konkret yang sudah disediakan.
- d. Guru bersama-sama mengajak peserta didik untuk mengamati benda konkret yang digunakan.
- e. Guru memberikan sebuah kesempatan untuk peserta didik dengan melakukan sebuah pengamatan terhadap benda konkret yang sudah disediakan.
- f. Guru memberi kesempatan untuk setiap peserta didik melakukan aktivitas bersama dengan kelompoknya.
- g. Guru kemudian meminta peserta didik menyampaikan hasil dari pengamatannya didepan kelas.

Kesimpulannya bahwa dalam langkah-langkah untuk penggunaan dari media konkret yaitu menetapkan dulu tujuan, memilih alat yang sesuai dengan materi, menyusun perencanaan, melaksanakan penyajian, mengamati, memberi kesempatan bertanya, melakukan pembahasan, melakukan tindak lanjut dan evaluasi.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Konkret**

Terdapat beberapa kelebihan serta kekurangan pada media konkret (Anggraini, M & Mahmudah, I. 2023, hlm. 190) yaitu:

Kelebihan pada media konkret

- a. Media konkret akan lebihh membantu peserta didik agar lebih memahami terkait materi umumnya bersifat abstrak.
- b. Penggunaan media konkret, seperti benda konkret dapat meningkatkan dalam keaktifan peserta didik pada saat pembelajaran serta dapat menciptakan antusiasme kemudian rasa keingintahuan peserta didik terhadap materi.

Kekurangan media konkret

Meskipun media pembelajaran membawa dampak positif, tetap ada tantangan seperti keterbatasan fasilitas sekolah.

Adapun pendapat lain dari Hariyanti, dkk (2023, hlm. 154) menjelaskan bahwa terdapat adanya kelebihan serta kekurangan dalam media konkret yaitu:

Kelebihan media konkret:

- a. Dapat memberikan peserta didik kesempatan dalam menggunakan keterampilan bertanya.
- b. Peserta didik akan cenderung aktif selama dalam proses pembelajaran.
- c. Pembelajaran aktifitas peserta didik lebih menarik.
- d. Guru akan lebih memperhatikan peserta didik sebagai individu.

Kekurangan media konkret:

- a. Media konkret hanya melibatkan peserta didik yang bisa memimpin serta mengarahkan peserta didik yang kurang.
- b. Keberhasilan dalam strategi ini kembali lagi tergantung pada kemampuan peserta didik yang bisa untuk bekerja sendiri.

Kemudian Wahyuni, S dan Hariani, S. (2014, hlm. 3) menyatakan bahwa kelebihan serta kekurangan pada media konkret yaitu sebagai berikut:

**Kelebihan Media Konkret:**

- a. Memberi pengalaman yang nyata.
- b. Peserta didik jadi lebih mengenal objek yang telah dipelajari.
- c. Dapat membuat peserta didik memiliki ingatan relatif lebih lama serta sulit untuk dilupakan.
- d. Dapat memberi peserta didik pengalaman yang lebih berharga di karenakan langsung pada dunia yang sebenarnya.
- e. Dapat meningkatkan dalam minat belajar peserta didik.

**Kelemahan Media Konkret:**

- a. Media konkret biasanya tidak selalu ada.
- b. Tidak semua media benda konkret dapat digunakan dengan efektif.

## **D. Model Pembelajaran Konvensional**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran Konvensional**

Pengertian dari model pembelajaran konvensional yaitu sebuah jenis model pembelajaran terkesan sangat monoton, dan kemungkinan bergantung pada ceramah guru atau proses belajar yang berpusat pada guru (Fahrudin, dkk. 2021, hlm. 68). Kemudian Gunawan, dkk (2019, hlm. 78) menyatakan bahwa pembelajaran konvensional lebih mengharuskan peserta didik untuk menghafal materi tanpa berinteraksi dengan dunia sekitar karena pendekatan ini hanya berfokus pada guru yang ceramah. Kemudian pendapat lain dari (Sahimin. 2017, hlm. 76) bahwa model konvensional lebih menempatkan guru di pusat perhatian yaitu seperti ceramah, sehingga mengakibatkan peserta didik jadi kurang aktif serta lebih berkonsentrasi pada tugasnya sendiri.

Dari pemaparan yang dijelaskan di atas, maka kesimpulannya mengenai pengertian model pembelajaran konvensional yaitu suatu model pembelajaran di kelas yang mana guru memiliki peran sebagai sumber yang utama selama proses pembelajaran dan peserta didik akan sebagai pendengar saja.

## 2. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Konvensional

Berikut *sintaks* model pembelajaran konvensional (Sagala dalam Agus, P. dkk. 2022, hlm. 93) sebagai berikut:

### a. Melakukan Pendahuluan

- 1) Menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari pembelajaran yang akan diberi kepada peserta didik agar dapat mengetahui arah kegiatan di dalam pembelajaran.
- 2) Kemudian mengemukakan terlebih dahulu pokok materi yang nantinya akan dibahas.
- 3) Kemudian memancing peserta didik mengenai pengalamannya sesuai dengan materi yang nantinya di pelajari.

### b. Menyajikan Materi

- 1) Memelihara perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 2) Bahasa yang digunakan harus lebih mudah dipahami serta bisa dimengerti oleh semua peserta didik.
- 3) Menyajikan materinya secara sistematis.
- 4) Membangkitkan motivasi dalam belajar peserta didik secara terus menerus di dalam kelas selama pembelajaran berlangsung.

### c. Menutup Pelajaran

- 1) Mengambil kesimpulan materi pembelajaran yang sudah diberikan.
- 2) Memberikan peserta didik kesempatan untuk memberikan sebuah tanggapan pada materi yang sudah diberikan.
- 3) Melakukan evaluasi yang bertujuan untuk kemampuan pada peserta didik dalam penguasaan materi yang sudah diberikan.

Kemudian langkah-langkah dalam menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas (Sanjaya dalam Sahimin. 2017, hlm. 158) sebagai berikut:

### a. Persiapan

Dimana langkah ini mencakup mengenai persiapan dari guru sebelum mengajar, yaitu seperti menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan materi ajar, kemudian menentukan metode pengajaran apa yang akan digunakan.

### b. Penyajian

Dimana pada tahapan ini guru memperkenalkan terlebih dahulu mengenai materi pelajaran pada peserta didik yaitu dengan cara menjelaskan, mendemonstrasikan atau menggunakan media pembelajaran seperti video, ppt atau alat peraga lain.

c. Menghubungkan (*correlation*)

Setelah materi disajikan, langkah berikutnya yaitu mengaitkan materi yang baru dijelaskan dengan pengetahuan yang peserta didik punya, ini bertujuan membantu peserta didik dalam memahami kaitan antara pembelajaran baru yang telah dipelajari dengan pengalaman atau pengetahuannya yang sudah dimiliki sebelumnya oleh peserta didik.

d. Menyimpulkan

Pada tahapan ini peserta didik akan diminta menarik sebuah kesimpulan inti dari materi yang sudah dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan diskusi, pemberian tugas ringkas, atau pertanyaan-pertanyaan reflektif.

e. Penerapan

Pada langkah terakhir ini yaitu menekankan pada penerapan pengetahuan yang telah dipelajari peserta didik dalam situasi nyata atau dalam pemecahan masalah. Peserta didik dapat diberi tugas atau latihan untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang baru dipelajari.

Langkah model pembelajaran konvensional pendapat syahul (dalam Handoyono, dkk. 2020 hlm 78) yaitu:

- a. Guru menyampaikan terlebih dahulu tujuan pembelajarannya.
- b. Guru kemudian menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah.
- c. Guru kemudian memeriksa terkait pemahaman peserta didik kemudian memberi sebuah umpan balik.
- d. Guru memberi peserta didik kesempatan untuk latihan lanjutan dengan memberikana tugas.

Maka dapat disimpulkan *sintaks* dalam menggunakan model pembelajaran di kelas adalah melakukan persiapan, penyajian, menghubungkan, menyimpulkan dan penerapan.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Konvensional

Ada kelebihan serta kekurangan pada model pembelajaran konvensional (Djamarah, 2016 hlm. 97) yakni sebagai berikut:

Kelebihan dari model pembelajaran konvensional

- a. Tidak harus memerlukan banyak waktu karena guru hanya menjelaskan.
- b. Bisa diikuti peserta didik dengan jumlah relatif banyak.
- c. Guru akan lebih mudah menerangkan materi dengan lebih baik.
- d. Guru lebih mudah untuk mempersiapkan dan melaksanakan pelajaran.

Kekurangan dari model pembelajaran konvensional:

- a. Peserta didik menjadi pasif.
- b. Sulit bagi guru untuk menentukan bahwa peserta didik sudah mengerti terkait materi atau belum.
- c. Seringkali peserta didik belum memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Dalam model pembelajaran konvensional mempunyai kelebihan dan kekurangan (Gunawan, dkk. 2019, hlm. 78) yaitu:

Kelebihan Model Konvensional:

- a. Guru dapat lebih menguasai kelas.
- b. Pembelajarannya dapat diikuti banyak peserta didik dengan jumlah lebih banyak dan besar.
- c. Persiapan serta pelaksanaan pembelajarannya lebih mudah.
- d. Guru dapat menerangkan materi pembelajaran dengan baik.

Kekurangan Model Konvensional

- a. Peserta didik yang lebih suka belajar dengan visual akan sulit untuk menerima pelajaran dari peserta didik suka mendengar.
- b. Peserta didik akan lebih merasa jenuh jika belajar terlalu lama.
- c. Peserta didik dalam pembelajarannya harus dihafal karena materi yang dijelaskan dengan kata-kata.
- d. Peserta didik akan menjadi lebih pasif, karena di kelas hanya akan mendengarkan guru ceramah.

Maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan dari model pembelajaran dalam kelas ternyata selain terdapat kelebihan dari model

konvensional yaitu guru lebih mudah dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dan ada juga kekurangan dari model tersebut yaitu peserta didik tidak semangat, pembelajaran terkesan jenuh dan akan mengakibatkan pembelajarannya di kelas dengan peserta didik yang cenderung akan lebih pasif karena guru lah yang akan menjadi pusat pembelajarannya sementara peserta didik hanya jadi *audiens* atau mendengarkan.

#### **E. Hasil Penelitian Terdahulu**

Di bawah ini mengenai beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang sudah sesuai dengan variabel pada penelitian ini, yakni sebagai berikut:

Penelitian pertama, yang telah dilakukan oleh Rani, dkk (2021, hlm. 268) yang meneliti tentang hasil belajar matematika peserta didik. Diperoleh hasil bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif pada hasil belajar matematika pada peserta didik.

Penelitian kedua, yang dilakukan oleh Mawarini, dkk (2022, hlm. 467) yang meneliti tentang hasil belajar matematika peserta didik. Diperoleh hasil bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik.

Penelitian ketiga, yang dilakukan oleh Tilari, dkk (2023, hlm. 392) yang meneliti hasil belajar matematika peserta didik. Diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik.

Penelitian keempat, yang dilakukan oleh Asmi, dkk (2022, hlm. 327-328) yang meneliti hasil belajar matematika peserta didik. Diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik.

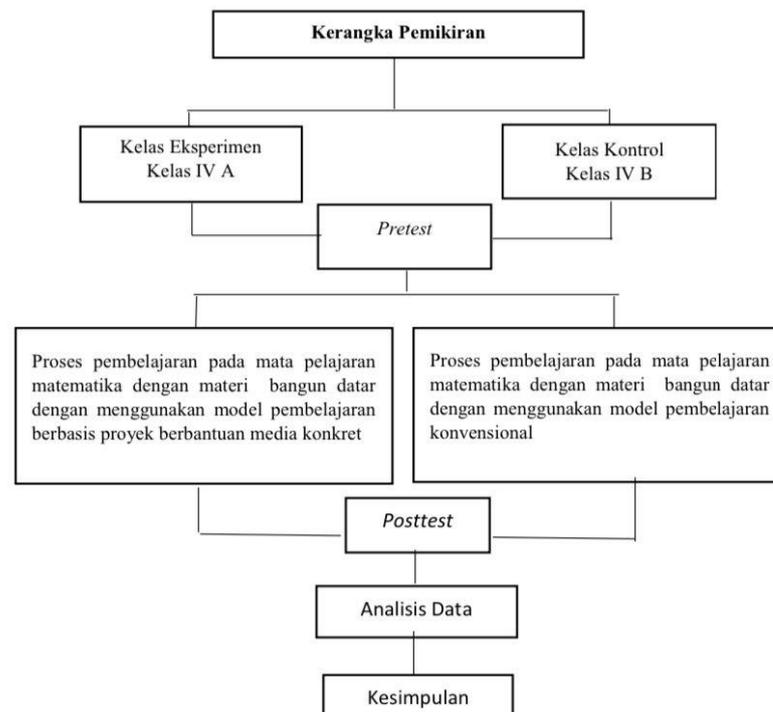
Penelitian kelima, yang dilakukan oleh Lazic, dkk (2021, hlm. 1) yang meneliti hasil belajar matematika peserta didik. Diperoleh hasil bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik.

Dari yang sudah di paparkan di atas, dapat di simpulkan bahwa penggunaan dari model pembelajaran berbasis proyek di kelas berpengaruh terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas. Adapun persamaan

penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan dari model pembelajaran berbasis proyek terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas. Kemudian adapun perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu terletak pada kelas yang akan digunakan, sekolah yang menjadi tempat untuk dilakukannya penelitian dan juga serta tahun pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

#### F. Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan gabungan yang mana menunjukkan adanya hubungan antara sebuah variabel dari yang akan diteliti, tuntutan untuk memecahkan terkait masalah penelitian, dan merumuskannya hipotesis penelitian dalam bentuk bagan alur (Sugiyono dalam Suryani, N. 2019, hlm. 422). Adapun variabel penelitian ini yang digunakan adalah hasil belajar dari peserta didik. Kemudian adapun sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yakni kelas eksperiman dan juga kelas kontrol. Yang dimana nantinya kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret, untuk kelas kontrol akan menggunakan model konvensional. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1 Skema Kerangka Berfikir**

## **G. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi dalam penelitian yaitu suatu anggapan yang menjadi sebuah titik tolak pada penelitian (Prasetyo, dkk. 2022, hlm. 383). Sedangkan asumsi dasar pada penelitian ini yaitu pemilihan model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret yang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar matematika peserta didik.

### **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah sebuah anggapan yang berkemungkinan benar serta sering digunakan untuk dasar membuat keputusan, memecahkan masalah, atau melakukan penelitian (Junaedi, J & Wahab, A. 2023, hlm. 142). Berdasarkan dari kerangka pemikiran di atas, adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

- a. Hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
- b. Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek berbantuan media konkret terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV SD itu berkategori tinggi.