

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam dunia pendidikan di Indonesia. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 37 menyebutkan bahwa mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib bagi siswa sekolah pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Mengacu kepada Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021, yang menegaskan bahwa dengan belajar matematika siswa akan mampu aktif, inovatif, dan berorientasi pada pemecahan masalah. Hudojo (2005) berpendapat bahwa matematika memiliki kelebihan dalam melatih berpikir logis, mengembangkan kemampuan abstraksi, serta membentuk karakter teliti dan kreatif siswa.

Pandangan ini memiliki kesesuaian dengan ajaran Islam yang menekankan pentingnya matematika, sebagaimana tercantum dalam QS. Al-Qamar ayat 49:

إِنَّا كُلَّ شَيْءٍ خَلَقْنَاهُ بِقَدَرٍ ﴿٤٩﴾

Artinya: “Sesungguhnya Kami menciptakan segala sesuatu sesuai dengan ukuran.”

Ayat ini menjelaskan bahwa setiap ciptaan Allah Swt. dibuat dengan ukuran dan ketentuan yang jelas. Hal ini menunjukkan bahwa kehidupan berjalan secara teratur dan dapat dipahami melalui perhitungan, yang sejalan dengan peran matematika. Matematika membantu manusia memahami ukuran, hubungan antarbilangan, pola, dan keteraturan dalam berbagai fenomena kehidupan. Dengan demikian, matematika tidak hanya bersifat abstrak, tetapi juga berguna untuk menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Disisi lain berdasarkan perspektif budaya lokal, memberikan landasan filosofis yang penting berkaitan dengan pentingnya belajar. Dimana ada peribahasa Sunda yaitu “*Élmu téh tungtungna kudu dipaké,*” yang bermakna bahwa ilmu pengetahuan pada akhirnya harus dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Peribahasa ini menegaskan bahwa pembelajaran matematika pun tidak seharusnya berhenti pada penguasaan konsep secara teoritis, tetapi harus mendorong siswa untuk mampu menggunakan pengetahuan matematis dalam menyelesaikan

permasalahan sehari-hari. Sesuai dengan tuntutan kurikulum, Keputusan Kepala BSKAP No. 032/H/HR/2024 dalam Capaian Pembelajaran Matematika menegaskan bahwa matematika harus dipahami sebagai alat konseptual untuk mengasah kecakapan berpikir dan memecahkan masalah kehidupan, termasuk kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi dalam kondisi yang selalu berubah dan penuh ketidakpastian, yang pada hakikatnya merupakan cerminan dari kemampuan literasi matematis. Sejalan dengan pandangan Jan De Lange (1999) yang menyatakan bahwa penggunaan matematika dengan menekankan kemampuan individu melalui kemampuan literasi matematis untuk memahami dan memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan literasi matematis penting dalam pembelajaran matematika karena sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, yaitu literasi matematis membantu siswa tidak hanya menguasai konsep secara teoretis, tetapi juga menerapkannya dalam berbagai konteks kehidupan. Bishop (1997) berpendapat bahwa literasi matematis membantu siswa mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah nyata. Selaras dengan itu, Samosir *et al.* (2022) menyatakan bahwa kemampuan literasi matematis sangat penting dimiliki siswa karena berkaitan erat dengan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, literasi matematis menjadi bagian penting dalam pembelajaran matematika.

Fakta di lapangan, kemampuan literasi matematis siswa di Indonesia masih tergolong rendah apabila dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini dibuktikan dengan hasil survei PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2022, yang menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematis siswa Indonesia mendapatkan skor di bawah rata-rata yang sudah ditetapkan oleh OECD, yaitu sebesar 366. Indonesia menduduki ranking 11 terbawah dari 81 negara yang terlibat (OECD, 2023). Rendahnya kemampuan literasi matematis siswa juga diperkuat oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Effendi (2022) yang menunjukkan bahwa kemampuan matematis siswa kelas VIII MTs di Kabupaten Karawang masih tergolong rendah. Hanya 13% siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sementara 60% berada pada kategori sedang dan 27% pada kategori rendah.

Selain itu, kemampuan literasi matematis siswa SMP dalam menyelesaikan soal AKM pada materi bangun datar, khususnya segitiga dan segiempat, masih berada di bawah rata-rata. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi indikator literasi matematis, bahkan hanya satu siswa yang mampu memenuhi indikator pada salah satu soal, sedangkan pada soal lainnya tidak terdapat siswa yang memenuhi indikator tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan PSAS matematika kelas VII di SMP Negeri 1 Serangpanjang Kabupaten Subang, menunjukkan nilai rata-rata sebesar 61,47 dari skor maksimum 100. Selain itu hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas VII bahwa kemampuan literasi matematis siswa kelas VII masih cenderung kurang. Hal ini dapat diketahui dari kesulitan yang dialami siswa ketika menyelesaikan soal, khususnya dalam menginterpretasikan soal cerita ke dalam bentuk laporan matematika, karena banyak siswa hanya memberikan jawaban yang singkat tanpa pembahasan ilmiah yang memadai. Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa literasi matematis siswa masih perlu ditingkatkan. Sesuai dengan pendapat (Qudwatullathifah *et al.*, 2025) Salah satu faktor penyebab rendahnya kemampuan literasi matematis adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran, keterlibatan siswa merupakan indikator penting keberhasilan proses belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran matematika.

Kemampuan afektif memiliki peran penting dalam pembelajaran karena dapat menciptakan lingkungan belajar inklusif, bermakna dan memotivasi siswa sehingga aspek emosional mereka terfasilitasi (Paputungan *et al.*, 2023). Salah satu aspek afektif yang berperan dalam pembelajaran adalah *self-efficacy*, karena memengaruhi keterlibatan, motivasi, serta kemauan siswa dalam menghadapi tugas pembelajaran (Oktariantio *et al.*, 2024). Bandura (1997), dalam Saniah *et al.* (2022), mendefinisikan *self-efficacy* sebagai keyakinan individu terhadap kemampuannya menyelesaikan tugas untuk mencapai tujuan, yang secara signifikan meningkatkan prestasi matematika dan literasi matematis melalui motivasi, ketekunan, serta strategi belajar efektif.

Fakta di lapangan, penelitian yang dilakukan oleh Soraya dan Karim (2024) pada siswa di MTs Nuruz Zaman Jember menunjukkan bahwa 20% siswa memiliki

self-efficacy rendah, sementara 60% berada pada kategori sedang dan hanya 20% pada kategori tinggi, temuan ini mengindikasikan bahwa masih terdapat proporsi siswa yang memiliki *self-efficacy* rendah dalam pembelajaran matematika, yang berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematis. Selaras dengan temuan tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII di SMPN 1 Serangpanjang Kabupaten Subang, diperoleh informasi bahwa sekitar 70% dari seluruh siswa belum memiliki tingkat *self-efficacy* yang baik. Hal ini terlihat dari siswa yang masih bergantung pada pihak lain atau sumber eksternal, seperti menyontek karena kurangnya keyakinan terhadap kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal matematika. Kondisi ini mencerminkan rendahnya rasa percaya diri siswa serta kecenderungan mudah menyerah ketika menghadapi permasalahan matematika. Hal ini menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa masih tergolong rendah dan mengindikasikan perlunya upaya peningkatan *self-efficacy* siswa guna mendukung keberhasilan belajar matematika secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa agar mendapatkan pembelajaran yang berkualitas. Menurut Nasenda *et al.* (2024) Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa yaitu dengan pembelajaran berbasis proyek yaitu menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*. Wulandari *et al.* (2025) menjelaskan bahwa melalui PjBL, siswa diarahkan untuk menyelesaikan proyek tertentu, sehingga mereka terlibat secara aktif dalam merumuskan permasalahan ke dalam bentuk matematika, menerapkan konsep, fakta, atau prosedur matematis, serta menafsirkan hasil penyelesaian sesuai dengan konteks kehidupan nyata. Dengan demikian, PjBL mendukung pengembangan indikator literasi matematis.

Seperti yang telah dikemukakan oleh Nasenda *et al.* (2024) PjBL juga bisa mengatasi permasalahan *self-efficacy*. Menurut Fisher *et al.* (2020), karakteristik utama *Project-based Learning* adalah siswa menyelidiki ide penting dan merumuskan pertanyaan mendasar. Hal ini sejalan dengan sintaks pertama PjBL menurut Fisher *et al.* (2020), yaitu menentukan pertanyaan mendasar, yang berkaitan dengan indikator *self-efficacy* dalam membangun tingkat keyakinan diri,

khususnya pada aspek kekuatan (*strength*), karena siswa merasa mampu menghadapi tantangan yang kompleks sejak awal proyek.

Buck Institute for Education (Fisher *et al.*, 2020) menyatakan bahwa PjBL merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa yang melibatkan mereka secara aktif, baik secara mandiri maupun kolaboratif, dalam merancang dan menyelesaikan permasalahan menantang melalui proyek nyata dalam jangka waktu tertentu, sehingga mendorong terbentuknya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan secara autentik. Menurut Djamarah & Zain (2011) model PjBL memiliki kelebihan, antara lain: 1) melatih siswa untuk memperluas pola pikir dalam memahami permasalahan kehidupan nyata; 2) memberikan pengalaman belajar langsung melalui pengembangan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari; dan 3) selaras dengan prinsip pembelajaran modern yang menekankan pengembangan keterampilan melalui praktik, penguasaan teori, serta penerapannya.

Pendapat diatas diperkuat juga dengan penelitian terdahulu, menurut Anggiana *et al.* (2023) model pembelajaran *Project-based Learning* (PjBL) terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran matematika, penerapan PjBL mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, serta membantu siswa mengaitkan konsep matematika dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Selain itu, PjBL juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa, yang ditunjukkan oleh hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test* (Siregar *et al.*, 2025). Temuan ini diperkuat oleh penelitian Maysarah *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang belajar dengan PjBL lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Dengan demikian, PjBL efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi matematis siswa.

Seiring dengan perkembangan teknologi, salah satu media pembelajaran yang dapat dikolaborasikan dengan model PjBL adalah *Augmented Reality* karena selaras dengan prinsip-prinsip pedagogi konstruktivis, yang mengedepankan peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Wati *et al.*, 2025). Menurut Nasution *et al.* (2023) *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dengan dunia nyata secara *real-time* sehingga

mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Salah satu perangkat lunak populer untuk mendukung pembelajaran berbantuan AR adalah GeoGebra, selaras dengan Erlinawati (dalam Wulandari *et al.*, 2025) salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan GeoGebra 3D sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, integrasi model PjBL berbantuan AR dipandang sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa SMP. Oleh karena itu, penelitian mengenai peningkatan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa SMP melalui model PjBL berbantuan *Augmented Reality* perlu dilakukan sebagai upaya untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran matematika yang lebih efektif dan bermakna.

Berdasarkan uraian di atas, perlunya analisis lebih lanjut mengenai model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi matematis dan *Self-Efficacy* siswa. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **Peningkatan Kemampuan Literasi Matematis dan *Self-Efficacy* Siswa SMP Melalui Model *Project-based Learning* Berbantuan *Augmented Reality*.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi matematis siswa di Indonesia masih tergolong rendah, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil survei PISA 2022 yang menempatkan Indonesia pada peringkat 11 terbawah dari 81 negara dengan skor di bawah rata-rata OECD, yaitu 366.
2. Penelitian yang dilakukan Lestari & Effendi (2022) Sebagian besar siswa SMP belum memenuhi indikator literasi matematis secara optimal, baik dalam memahami masalah, merumuskan model matematika, menggunakan konsep dan prosedur, maupun menafsirkan hasil penyelesaian.

3. Instrumen penilaian matematika di sekolah masih berorientasi pada hasil akhir, seperti soal pilihan ganda, sehingga belum mampu mengukur proses berpikir dan kemampuan literasi matematis siswa secara komprehensif.
4. Hasil belajar matematika siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Serangpanjang Kabupaten Subang masih belum optimal, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata PSAS matematika sebesar 61,47 dari skor maksimum 100.
5. Siswa mengalami kesulitan dalam menginterpretasikan soal kontekstual ke dalam model matematika, sehingga jawaban yang diberikan cenderung singkat dan tidak disertai penjelasan langkah penyelesaian yang sistematis.
6. Penelitian yang dilakukan oleh Soraya dan Karim (2024) pada siswa di MTs Nurus Zaman Jember, ditemukan bahwa 20% siswa memiliki *self-efficacy* rendah, 60% berada pada kategori sedang, dan hanya 20% pada kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki *self-efficacy* yang rendah dalam pembelajaran matematika, yang berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan matematis secara optimal.
7. Model pembelajaran dan pemanfaatan teknologi yang digunakan belum secara optimal mendukung peningkatan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa SMP, sehingga diperlukan inovasi pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, dan berbantuan teknologi, seperti *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* dengan aplikasi GeoGebra 3D.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?
2. Apakah *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat korelasi antara peningkatan kemampuan literasi matematis dan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality*?
4. Apakah model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* efektif terhadap kemampuan literasi matematis siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis peningkatan kemampuan literasi matematis siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Menganalisis korelasi antara kemampuan literasi matematis dengan *Self-Efficacy* siswa yang memperoleh model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality*.
4. Menganalisis efektivitas model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* terhadap kemampuan literasi matematis siswa.

E. Manfaat Penelitian

Aplikasi praktis dan teoritis dari penelitian ini diantisipasi. Dimungkinkan untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan melakukan hal-hal seperti:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini harus menambah pengetahuan dan membantu meningkatkan standar pendidikan pada umumnya dan pendidikan matematika pada khususnya. Temuan penelitian ini berpotensi menjadi landasan bagi inisiatif pendidikan matematika di masa depan yang berupaya meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan, informasi, dan mengembangkan pengetahuan terkait dengan model pembelajaran yang dapat mempengaruhi kemampuan literasi matematis dan *Self-Efficacy* terhadap hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi sekaligus menjadi masukan untuk menggunakan model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality* mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan memperkenalkan pendekatan pendidikan yang lebih inventif dan kreatif, khususnya di bidang literasi matematika.

c. Bagi Siswa

Menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran sekaligus meningkatkan kemampuan literasi matematis dan *Self-Efficacy* siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi peneliti untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi matematis dan *self-efficacy* siswa SMP melalui model *Project-based Learning* berbantuan *Augmented Reality*. Selain itu, ini adalah cara untuk mengetahui caranya *Augmented Reality* dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan literasi matematis mereka selama proses pembelajaran dan bagaimana hal itu dapat memengaruhi prestasi akademik mereka di sekolah.

F. Definisi Operasional

Demi menghindari terjadinya perbedaan penafsiran dalam penelitian ini mengenai istilah-istilah yang terdapat pada rumusan masalah, dikemukakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Kemampuan Literasi Matematis

Kemampuan literasi matematis adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menerapkan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari, yang meliputi kemampuan menalar, penggunaan

konsep, prosedur, dan fakta matematika untuk menggambarkan suatu kejadian. Adapun indikator kemampuan literasi matematis sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek dan variabel matematika serta menentukan fakta-fakta dari permasalahan yang terdapat pada situasi nyata.
- b. Mengenali suatu permasalahan, menganalisis dan menerjemahkan permasalahan ke dalam bahasa matematika.
- c. Menerapkan konsep atau rancangan matematis untuk menemukan solusi matematika.
- d. Menerapkan fakta, aturan dan konsep matematis saat menyelesaikan perhitungan sesuai aturan sehingga masalah dapat dipecahkan dan mendapat hasil yang tepat.
- e. Menafsirkan dan menginterpretasi hasil perhitungan ke konteks permasalahan dunia nyata.

2. *Self-Efficacy*

Self-Efficacy adalah keyakinan seseorang terhadap kemampuan yang dimilikinya untuk menghasilkan atau melakukan sesuatu melalui tindakan yang akan berpengaruh pada kehidupan mereka. *Self-Efficacy* akan membuat seseorang merasa, berpikir, memotivasi diri dan berperilaku. Adapun indikator *Self-Efficacy* sebagai berikut:

- a. Tingkat (*Level*) kesulitan pekerjaan yang dihadapi.
- b. Keluasan (*Generality*) atau penguasaan seseorang terhadap pekerjaannya.
- c. Kekuatan (*Strength*) atau kemantapan seseorang pada keyakinan dirinya sendiri untuk menyelesaikan pekerjaannya.

3. *Model Project-based Learning (PjBL)*

Model *Project-based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran berpusat pada siswa yang melibatkan mereka secara aktif, baik secara mandiri maupun kolaboratif, dalam merancang dan menyelesaikan permasalahan menantang melalui proyek nyata dalam jangka waktu tertentu, sehingga mendorong terbentuknya pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan secara autentik. Sintaks model pembelajaran *Project-based Learning* ada enam fase yaitu:

- a. Menentukan pertanyaan mendasar (*essential question*) yang berkaitan dengan permasalahan nyata dan relevan dengan materi matematika.

- b. Mendesain perencanaan proyek, di mana siswa merumuskan langkah kerja, tujuan, dan produk yang akan dihasilkan.
- c. Menyusun jadwal dan pembagian tugas secara individu maupun kelompok.
- d. Memonitor siswa dan kemajuan proyek, dengan guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.
- e. Pengujian dan penyajian hasil proyek, melalui presentasi atau laporan yang memuat proses dan hasil pemecahan masalah.
- f. Evaluasi dan refleksi, baik terhadap proses pembelajaran maupun produk yang dihasilkan.

4. *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dengan dunia nyata secara *real-time* sehingga mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.

5. GeoGebra 3D

GeoGebra 3D Calculator dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan aplikasi pembelajaran berbasis AR yang sederhana namun efektif dalam membantu visualisasi grafik dan konsep matematika pada perangkat seluler. GeoGebra mengintegrasikan geometri dinamis dan aljabar komputer sehingga mudah diakses dan digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini tersedia secara gratis pada platform Android dan iOS serta memanfaatkan perangkat smartphone yang umum digunakan, sehingga menjadikannya efisien dan hemat biaya sebagai media pembelajaran.

6. Model Konvensional

Model pembelajaran konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini merujuk pada metode ekspositori atau ceramah. Metode ekspositori merupakan pendekatan pembelajaran yang menekankan interaksi satu arah antara guru dan siswa, di mana siswa berperan sebagai penerima informasi yang disampaikan oleh guru. Dalam penerapannya, guru dituntut untuk merancang dan mempersiapkan pembelajaran secara sistematis agar materi dapat disampaikan secara terstruktur dan mudah dipahami oleh siswa.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini berisikan susunan penulisan setiap bab, mulai dari Bab I hingga Bab V, berikut adalah rincian dari masing-masing bab tersebut:

Bagian awal dalam penulisan skripsi mencakup halaman judul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian, halaman kata pengantar beserta ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

Bab I Pendahuluan memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran mencakup pembahasan mengenai teori kemampuan literasi matematis, teori *self-efficacy*, teori model *Project-based Learning*, teori berbantuan *Augmented Reality*, serta teori model pembelajaran konvensional dan tinjauan terhadap penelitian terdahulu. Dalam kerangka pemikiran dijelaskan mengenai hubungan antara variabel, bab ini juga berisikan tentang asumsi dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian memaparkan metode dan desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang dipakai, serta prosedur penelitian dan teknik analisis data hasil penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian memuat analisis data yang diperoleh selama penelitian, pembahasan mengenai hasil penelitian dan kendala pada saat proses penelitian berlangsung.

Bab V Kesimpulan dan Saran berisi ringkasan dari hasil penelitian, rekomendasi untuk peneliti berikutnya dan para guru serta solusi untuk mengatasi berbagai kesulitan terjadi.

Bagian penutup skripsi berisi daftar pustaka, sedangkan lampiran berisi sumber belajar seperti modul ajar, LKPD, bahan ajar, dan media pembelajaran. Kemudian kisi-kisi dan instrumen tes literasi matematis dan angket *self-efficacy* yang digunakan pada saat penelitian, hasil uji instrumen tersebut, analisis data hasil penelitian, contoh hasil pengerjaan tes dan angket siswa, dokumentasi kegiatan penelitian, surat rekomendasi dan surat izin penelitian, serta riwayat hidup.