

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Dalam bab I membahas mengenai (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian dan (6) manfaat teoritis.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kurikulum memegang peranan yang sangat penting bagi dunia pendidikan dalam proses pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan akan menjadi pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Dalam Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan yang mengenai isi, bahan pelajaran dan isi serta cara yang dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Dari berbagai tujuan dan harapan dari penerapan Kurikulum Merdeka pada kenyataannya belum sepenuhnya tercapai. Hal ini terjadi karena penerapan Kurikulum merdeka cukup banyak memiliki kendala, khususnya ketika guru melaksanakan pembelajaran terpadu, khususnya pada pembelajaran Matematika meliputi kurangnya keterampilan dalam memahami konsep matematika, keterampilan dalam membuat dan menggunakan rumus-rumus matematika, dan kurangnya siswa dalam memahami istilah-istilah dalam matematika. Berdasarkan hasil observasi di SD Gugus 3 Yudistira pada tanggal, 06 Oktober 2023 diperoleh informasi bahwa guru disana masih kesulitan dalam mengajarkan siswa. Fokus pada perubahan kurikulum tersebut mengakibatkan guru kurang menggunakan

strategi, model, media dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran kurang bervariasi.

Salah satu untuk mengatasi kelemahan – kelemahan yang dihadapi guru ketika melaksanakan proses pembelajaran adalah dengan diterapkannya model pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran terhadap keterampilan matematika, yaitu model *Project Based Learning*. Mulyasa (2014: 145) menjelaskan bahwa pengertian *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang memiliki tujuan yakni membimbing siswa lewat suatu proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek atau materi kurikulum serta memberi kesempatan siswa dalam menggali materi memakai berbagai cara bermakna bagi dirinya, dan melakukan percobaan dengan kolaboratif.

Selain menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran guru juga memerlukan media pendukung yang dapat membantu pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran video animasi.

Berdasarkan hal tersebut dilakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Based Learning Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Keterampilan Matematika Siswa Kelas V Gugus 3 Yudistira Banjarangkan Tahun Ajaran 2023/2024”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengidentifikasi permasalahan tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1.2.1 Belum optimalnya nilai kompetensi keterampilan matematika siswa.
- 1.2.2 Pembelajaran yang berlangsung lebih berfokus kepada melatih kemampuan pengetahuan siswa.

1.2.3 Dari seluruh siswa kelas V di SD Gugus 3 Yudistira Kecamatan Banjarangkan tahun ajaran 2023/2024 daya serap terhadap keterampilan matematika 58,33%.

1.2.4 Kurangnya kreativitas guru dalam membuat media yang digunakan dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diidentifikasi diatas penelitian ini hanya terbatas pada permasalahan belum optimalnya kompetensi keterampilan matematika siswa dan kurangnya penggunaan media dan strategi yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Bagaimanakah keterampilan matematika kelompok siswa yang dibelajarkan dengan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi bangun ruang pada siswa kelas V SD Gugus 3 Yudistira tahun pelajaran 2023/2024?

1.4.2 Bagaimanakah keterampilan matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional di SD Gugus 3 Yudistira tahun pelajaran 2023/2024?

1.4.3 Bagaimanakah pengaruh penerapan media *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan matematika siswa kelas V SD Gugus 3 Yudistira Banjarangkan tahun pelajaran 2023/2024?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui kompetensi keterampilan matematika siswa yang dibelajarkan dengan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi pada siswa kelas V SD Gugus 3 Yudistira Banjarangkan tahun pelajaran 2023/2024.
- 1.5.2 Untuk mengetahui kompetensi keterampilan matematika siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Gugus 3 Yudistira Banjarangkan tahun ajaran 2023/2024.
- 1.5.3 Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi terhadap keterampilan matematika siswa kelas V SD Gugus 3 Yudistira Banjarangkan tahun ajaran 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan-pengembangan teori – teori pendidikan dan strategi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model *Project Based Learning* dan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai penerapan model *Project Based Learning* berbantuan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis kepada berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

#### 1) Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika dan mampu menciptakan suasana lebih aktif, inovatif dan bervariasi.

#### 2) Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif dalam upaya melaksanakan upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa serta dapat memberikan gambaran kepada guru tentang pentingnya penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pelajaran matematika.

#### 3) Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para peneliti di bidang pendidikan sebagai bahan untuk memahami proyek penelitian yang terkait, khususnya dalam menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* yang berbantuan media video animasi terhadap keterampilan matematika siswa kelas V