

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil pembelajaran matematika merupakan hasil kepatuhan terhadap proses pendidikan matematika selama periode waktu tertentu untuk menghasilkan keterampilan dan pengetahuan yang unggul (Sumarni & Manurung, 2023). Pembelajaran Matematika adalah alat untuk memperoleh kekuatan argumen, yang berpikir secara logis dan sistematis. menyatakan bahwa ada sejumlah alasan mengapa siswa memiliki hasil belajar matematika yang buruk, termasuk kurikulum yang kompleks, media belajar yang tidak efektif, kesalahan dalam metode dan strategi pembelajaran, sistem evaluasi yang buruk, dan guru yang tidak memiliki kemampuan untuk mendorong siswa untuk mempelajari (Oktaviani et al., 2020).

Meskipun definisi hasil mengetahui matematika dijelaskan dari (Iriana & Safrudin, 2020) adalah pengetahuan yang diperoleh dari kebiasaan mengenal matematika. Hasil belajar matematika didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang diukur dan diamati oleh siswa. sebagai peningkatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka setelah belajar matematika. Hasil belajar matematika menentukan keberhasilan proses belajar matematika, yang membutuhkan keterampilan berpikir kritis. Hasil siswa dari

pembelajaran matematika dikenal sebagai indikator pembelajaran matematika. Hasil ini sangat penting karena mencerminkan seberapa baik siswa memahami materi setelah proses pembelajaran selesai. Ulasan, yang menilai kemampuan materi siswa dan kemampuan siswa guna menyelesaikan masalah yang diberikan guru, biasanya digunakan untuk mengukur hasil pelatihan formal di sekolah dasar. Berbagai faktor, termasuk siswa sendiri dan dukungan orang tua, dapat memengaruhi nilai siswa di sekolah dasar. Sayangnya, tidak sedikit siswa terus merasakan kesulitan memahami matematika. Akibatnya, guru harus menerapkan pendekatan yang menarik yang disukai oleh siswa sekolah dasar. Seringkali, orang tua dan guru tidak mendukung siswa, yang mengakibatkan nilai rendah mereka. Siswa sekolah dasar harus dapat mencapai hasil pembelajaran terbaik mereka dengan dukungan dan dukungan yang tepat.

Siswa sekolah dasar sudah terbiasa dengan materi matematika yang berhubungan dengan perkalian dalam proses belajar matematika. Di kelas dua sekolah dasar, guru biasanya mengajarkan perkalian dasar. Bahan multiplikasi dasar sangat berguna untuk materi matematika lainnya. Banyak siswa sudah ingat perkalian dasar. Meskipun dasar perkalian dasar masih dipelajari oleh banyak siswa sekolah dasar, pelajaran matematika tetap mengandalkan beberapa konsep. Anak-anak biasanya memiliki kemampuan untuk belajar secara mandiri karena banyak orang tua yang memungkinkan anak-anak mereka mempelajari materi tambahan di luar kelas atau melalui les pribadi. Siswa sekolah dasar menjadi bosan dan mengantuk saat diajarkan secara monoton. Guru biasanya menggunakan metode di papan tulis dan meminta anak menulis ulang di buku apa yang sudah diajarkan di depan mereka. Meskipun guru biasanya menggunakan metode perkalian susun langsung untuk menjelaskan, banyak anak sekolah dasar, terutama siswa kelas tiga, mengalami kesulitan untuk memahaminya. Untuk menghindari kesalahan tersebut, guru harus mengembangkan pendekatan baru untuk memastikan bahwa siswa sekolah dasar sangat tertarik dengan pelajaran.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi pembelajaran yang membantu siswa dalam materi perkalian. Anak-anak seharusnya belajar perkalian, yang merupakan operasi aritmatika dasar. Setelah siswa mempelajari operasi penjumlahan dan pengurangan, siswa akan dikenalkan pada konsep perkalian. Perkalian sendiri pada dasarnya merupakan bentuk penjumlahan yang dilakukan berulang dengan bilangan yang sama. Materi ini termasuk dalam operasi hitung yang diajarkan dalam pelajaran matematika di jenjang sekolah dasar (Halfi, 2018). Beberapa model pembelajaran yang diungkitkan mampu membantu menyelesaikan permasalahan perkalian yakni model pembelajaran *realistic mathematics education* berbantuan dakon (Ratna Wati, 2020). Model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* juga termasuk pendekatan yang mampu mendukung siswa dalam mempelajari operasi perkalian (Sarah Amalia Putri & Khavisa Pranata, 2022). Selain itu, model pembelajaran yang menyenangkan juga diharapkan dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam menghitung perkalian. Meski demikian, indikator yang digunakan dalam penelitian sebelumnya belum sepenuhnya selaras dengan paradigma kurikulum saat ini (Tuzzahra & Fauzi, 2024). Oleh karena itu, menurut peneliti, untuk memperbaiki hasil belajar siswa pada materi perkalian, penerapan model *Project Based Learning* memiliki potensi yang baik. Hal ini karena PjBL cukup banyak dieksplorasi guna meningkatkan hasil belajar matematika di kelas rendah, utamanya materi perkalian hingga bilangan 100.100.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran amat mendukung guru dalam mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Media ini memberikan manfaat besar bagi siswa karena mampu mendukung terciptanya aktivitas belajar yang menarik dan mudah diterima. Selain itu, media pembelajaran juga aspek penting yang berperan dalam meningkatkan keberhasilan proses belajar-mengajar di kelas maupun di lingkungan sekolah (Kurniawati & Dayu, 2023). Untuk mendukung keberhasilan belajar, penggunaan media digital berguna sebagai media pembelajaran. Ini juga dapat membantu

belajar dengan cara lain (Aisyah et al., 2025). Jarimatika adalah cara yang mudah dan menyenangkan untuk berhitung dengan jari-jari tangan (Ketut et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian menggunakan media kongkrit dan digital untuk membantu siswa memperkalim bilangan cacah sampai 100. Ini dilakukan untuk meningkatkan potensi pendekatan kepada siswa.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah tersebut, penelitian akan mengaji dan menangani permasalahan khususnya materi perkalian bilangan cacah sampai 100 di kelas III sekolah dasar, dalam pembelajaran masih menghadapi berbagai permasalahan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya hasil belajar matematika dengan ini penelitian menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan powtoon sehingga akan tercapainya hasil belajar yang maksimal.

B. Batasan Masalah

Untuk menghindari ruang lingkup pembahsan yang terlalu luas, maka peneliti membatasi permasalahan. Adapun Batasan penelitian tersebut adalah :

1. Siswa yang berpartisipasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Pangkur.
2. Ruang lingkup numerasi pada penelitian ini pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100.
3. Tahap pembelajaran yang diaplikasikan untuk mengajarkan siswa kelas III menggunakan metode *Project Based Learning*.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini, maka peneliti merumuskan masalah Apakah ada pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran powtoon memberikan peningkatan signifikan pada hasil belajar matematika?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan diatas dapat diidentifikasi tujuan penelitian penelitian yang harus dicapai peneliti adalah Untuk mengetahui Pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar matematika pada materi perkalian bilangan cacah sampai 100 kelas III

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian yang didapatkan oleh menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar matematika “pada materi perkalian bilangan cacah” sampai 100 kelas III :

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan informasi bermanfaat bagi akademis atau lembaga pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan
- b) Dapat menjadi pengembangan penelitian selanjutnya dan bahan perbandingan untuk peneliti

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pembacanya. Berikut adalah manfaat praktis yang dapat diperoleh oleh guru, siswa, sekolah, dan masyarakat dari hasil penelitian ini :

a) Bagi Guru

Manfaat Praktisi Diharapkan dapat memberikan masukan serta menerapkan model pembelajaran Powtoon yang membrikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, sekaligus memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran yang efektif di kelas.

b) Bagi Sekolah

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat berdampak positif bagi sekolah serta menjadi bahan pertimbangan dalam menetapkan kebijakan terkait pembelajaran di lingkungan sekolah.

c) Bagi Penelitian

Manfaat Praktisi, penelitian ini yaitu bagian dari bentuk pengabdian diri, sebuah refleksi tentang mencari tahu dan membuat cara baru untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Definisi Operasi Variabel

1. Hasil belajar matematika mengacu pada nilai yang diperoleh siswa dari tes yang mengukur pemahaman mereka terhadap materi perkalian bilangan cacah hingga 100.
2. Model *Project Based Learning* (PjBL) yang didukung oleh media Powtoon merupakan metode pembelajaran yang melibatkan beberapa tahapan, yaitu: menentukan pertanyaan pokok, merancang perencanaan proyek, menyusun jadwal pelaksanaan, memantau perkembangan peserta didik, melakukan penilaian hasil, serta melakukan evaluasi akhir. Pengalaman dan menggunakan media digital yang berfungsi untuk alat ukur pemahaman siswa dalam bentuk video sebagai pendukung kegiatan pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam proses meningkatkan hasil belajar matematika.