

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(PJBL) BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN NUMERASI MATEMATIKA KELAS 2 SEKOLAH
DASAR**

Oleh
Lia Siti Soleha
NPM. 205060087

ABSTRAK

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dari mata pelajaran lainnya, yang menentukan strategi belajar mengajar yang harus disusun dan direncanakan oleh guru. Misalnya, matematika diajarkan secara bertahap dengan metode spiral. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa rendahnya numerasi matematika peserta didik di SDN 223 Bhakti Winaya terhadap mata pelajaran matematika membuat kegiatan pembelajaran kurang efektif. Pembelajaran yang tidak efektif dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Mengacu pada kemajuan teknologi zaman sekarang, manusia tidak lepas dari alat komunikasi, termasuk teknologi canggih yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik untuk proses pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi Quizizz. Platform ini dianggap sebagai alat *online* yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi yang diterapkan oleh pendidik. Diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) yang berbantuan Quizizz ini, peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, karena pembelajaran PJBL dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Serta menggunakan metode quasi eksperimen yang dimana desain penelitian yang bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi atau perlakuan tertentu tanpa menggunakan randomisasi penuh dalam penentuan kelompok-kelompok penelitian. Dan berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Quizizz untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematika kelas 2, terdapat peningkatan kemampuan numerasi matematika kelas 2C di SDN 223 Bhakti Winaya. Hal ini didasarkan pada hasil uji hipotesis non-parametrik (Man-Whitney test) yang mendapatkan nilai sig 0,000 menggunakan aplikasi SPSS Versi 27. Berdasarkan ketentuan yang berlaku, apabila hasil uji Man-Whitney test $< 0,05$ maka hipotesis dinyatakan diterima. Dengan kata lain, penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* berbantuan Quizizz untuk meningkatkan kemampuan numerasi matematika kelas 2 sekolah dasar diterima.

Kata Kunci: Numerasi, *Project Based Learning*, Quizizz, Matematika

THE INFLUENCE OF THE *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) MODEL ASSISTED BY QUIZIZZ TO IMPROVE MATHEMATICS NUMERACY SKILLS IN 2ND GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By
Lia Siti Soleha
NPM. 205060087

ABSTRACT

Each subject has different characteristics from other subjects, which determine the teaching and learning strategies that must be arranged and planned by the teacher. For example, mathematics is taught gradually using the spiral method. This research found that the low numeracy skills in mathematics of students at SDN 223 Bhakti Winaya made learning activities less effective. Ineffective learning can affect student learning outcomes. Considering the technological advancements of today, humans are inseparable from communication tools, including advanced technology that educators and students can utilize for the learning process. One such tool is the Quizizz application. This platform is considered an online tool that can enhance numeracy skills applied by educators. It is hoped that using the Project-Based Learning (PJBL) model assisted by Quizizz, students will be required to play an active role in learning, as PjBL can increase student engagement in learning. The approach in this research is a quantitative approach that describes or explains a problem whose results can be generalized. Additionally, it uses the quasi-experimental method, a research design aimed at evaluating the effectiveness of a particular intervention or treatment without using full randomization in determining the research groups. Based on the research results on the influence of the Project-Based Learning model assisted by Quizizz to improve 2nd grade mathematics numeracy skills, there is an improvement in the numeracy skills of 2C grade students at SDN 223 Bhakti Winaya. This is based on the results of the non-parametric hypothesis test (Man-Whitney test), which obtained a sig value of 0.000 using the SPSS Version 27 application. According to the applicable provisions, if the result of the Man-Whitney test < 0.05 , the hypothesis is accepted. In other words, the research on the influence of the Project-Based Learning model assisted by Quizizz to improve the mathematics numeracy skills of 2nd grade elementary school students is accepted.

Keywords: Numeracy, Project Based Learning, Quizizz, Mathematics

**PANGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
(PJBL) BERBANTUAN QUIZIZZ UNTUK NGINGKATKEUN
KAMAMPUAN NUMERASI MATEMATIKA KELAS 2 SAKOLA DASAR**

**Ku
Lia Siti Soleha
NPM. 205060087**

ABSTRAK

Unggal mata pelajaran boga ciri anu béda ti mata pelajaran séjénna, anu nangtukeun strategi diajar ngajar anu kudu disusun jeung direncanakeun ku guru. Contona, matematika diajarkeun sacara bertahap ku metode spiral. Dina panalungtikan ieu kapanggih yén numerasi matematika peserta didik di SDN 223 Bhakti Winaya téh handap, sahingga kagiatan diajar jadi kurang efektif. Diajar anu teu efektif tiasa mangaruhan hasil diajar peserta didik. Ngaranna kamajuan téknologi jaman ayeuna, manusa teu leupas tina alat komunikasi, kaasup téknologi canggih anu tiasa dimanfaatkan ku pendidik jeung peserta didik pikeun prosés diajar. Salah sahijina nyaéta aplikasi Quizizz. Platform ieu dianggap minangka alat online anu tiasa ningkatkeun kamampuan numerasi anu diterapkeun ku pendidik. Diharepkeun ku ngagunakeun model diajar Project Based Learning (PJBL) anu berbantuan Quizizz ieu, peserta didik dituntut pikeun berperan aktif dina diajar, sabab PJBL tiasa ningkatkeun keaktifan peserta didik dina diajar. Pendekatan dina panalungtikan ieu nyaéta pendekatan kuantitatif anu ngagambarkeun atawa ngajelaskeun hiji masalah anu hasilna tiasa digeneralisasikan. Saterusna, nganggo metode quasi-eksperimen, nyaéta desain panalungtikan anu tujuanana pikeun ngevaluasi efektivitas hiji intervensi atawa perlakuan tinangtu tanpa ngagunakeun randomisasi pinuh dina nangtukeun kelompok-kelompok panalungtikan. Dumasar kana hasil panalungtikan ngeunaan pangaruh model diajar Project Based Learning berbantuan Quizizz pikeun ningkatkeun kamampuan numerasi matematika kelas 2, aya paningkatan kamampuan numerasi matematika kelas 2C di SDN 223 Bhakti Winaya. Hal ieu dumasar kana hasil uji hipotesis non-paramétrik (Man-Whitney test), anu meunang nilai sig 0.000 ngagunakeun aplikasi SPSS Versi 27. Dumasar kana katangtuan anu lumaku, upami hasil uji Man-Whitney test < 0.05 , maka hipotesis dinyatakeun ditampi. Kalayan kecap séjén, panalungtikan ngeunaan pangaruh model diajar Project Based Learning berbantuan Quizizz pikeun ningkatkeun kamampuan numerasi matematika kelas 2 sakola dasar ditampi.

Kecap Pamageuh: Numerasi, Project Based Learning, Quizizz, Matematika