

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki karakter dan kualitas tinggi, serta mengembangkan nilai-nilai yang penting bagi setiap individu. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) yang menyatakan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran. Melalui proses ini, peserta didik diharapkan dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka dalam memiliki kekuatan spiritual keagamaan, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hal itu peserta didik dapat mengalami perubahan perilaku, dari ketidaktahuan menjadi tahu, dari ketidakmampuan menjadi mampu, dan dari ketidakpahaman menjadi paham.

Pembelajaran membuat peserta didik mengalami perubahan dalam tingkah laku yang berkaitan dengan berbagai aspek kepribadian yang diwujudkan dalam pola respons yang baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kemampuan (Rusman, 2017, hlm. 77). Hal ini sesuai dengan pandangan Suradi (2018, hlm. 11) bahwa pembelajaran adalah suatu perubahan dalam diri individu yang dapat diungkapkan melalui memperoleh pola sambutan yang baru dan diwujudkan dalam bentuk wawasan, kemampuan, dan sikap yang ditimbulkan dari suatu proses pengalaman yang dialami. Murfiah (2017, hlm. 1) juga menyatakan bahwa pendewasaan yang melibatkan pendidik dan peserta didik adalah pendidikan. Sebagai salah satu sumber utama pengetahuan, pendidik menyediakan konten materi yang relevan bagi peserta didik sebagai sumber pengetahuan. Sesuai beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah suatu perubahan tingkah laku manusia yang berupa proses pendewasaan berbagai aspek kepribadian melalui pengalaman pembelajaran serta terdapat lima jenis interaksi yang dapat terjadi dalam lingkungan pendidikan, proses belajar serta pembelajaran yaitu: 1) interaksi antara pendidik dengan peserta didik; 2) interaksi antara sesama peserta didik atau antar sejawat; 3) interaksi peserta didik dengan narasumber; 4) cara peserta didik serta pendidik berinteraksi dengan sumber belajar yang sengaja

dirancang khusus; dan 5) cara peserta didik serta pendidik berinteraksi dengan menggunakan lingkungan sosial dan alam. Interaksi yang terjadi dalam hal ini merupakan interaksi yang terjadi antara pendidik serta peserta didik saat kegiatan mengajar dan dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses interaksi, pendidik melibatkan peserta didik dalam proses interaksi atau antarhubungan dengan memberikan pengetahuan baru, yang membantu pemahaman peserta didik dalam materi yang sedang dipelajari. Ketika peserta didik mendapatkan pengetahuan baru yang bermanfaat, maka dari itu peserta didik mengalami aktivitas pembelajaran. Dalam aktivitas pembelajaran yang dilakukan tidak hanya berpusat pada pendidik saja yang menjadi fokus, tetapi peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pendidik dituntut menggunakan alat yang menyediakan bahan ajar atau materi pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi. Oleh karena itu, dalam dunia nyata, pendidik harus dapat membantu peserta didik dalam pemahaman pada materi yang akan diajarkan dengan menggunakan model dan media pembelajaran, serta alat peraga tertentu (Wardani dkk., 2019, hlm. 208). Pembelajaran pada anak sekolah dasar merupakan tahap pembelajaran yang bersifat operasional konkret, di mana proses belajar peserta didik seharusnya berinteraksi menggunakan objek ataupun kejadian nyata, khusus dalam mata pelajaran matematika di sekolah dasar, pembelajaran perlu menekankan pada pembelajaran langsung guna mengembangkan kompetensi yang dimiliki atau keterampilan, sehingga peserta didik mampu memahami konsep-konsep matematika melalui belajar sambil melakukan (*learning by doing*) (Ramadiani, 2021, hlm. 94). Oleh karena itu, pendidik dituntut dalam menyampaikan dan menyediakan bahan ajar atau materi pembelajaran dengan menggunakan alat peraga seperti media pembelajaran yang konkret atau nyata berupa media teknologi dan dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat dan inovatif.

Matematika ialah suatu ilmu yang mempelajari mengenai kuantitas, struktur, angka-angka, bangun ruang serta perubahan-perubahan yang terjadi pada suatu bilangan. Matematika merupakan suatu kemampuan pembelajaran yang wajib dimiliki antara individu dalam mengetahui cara berhitung, untuk menyelesaikan suatu permasalahan secara sistematis, jelas, tepat dan benar serta mempunyai

kesinambungan antara satu topik yang berkelanjutan (Simon, dkk., 2023, hlm. 399). Dengan hal itu salah satu tujuan pembelajaran matematika sebagai ilmu pengetahuan adalah mempunyai kemampuan berpikir sistematis, kritis, objektif, disiplin serta jujur untuk memecahkan masalah di bidang matematika, sains, dan bahkan kehidupan sehari-hari. Tetapi pada kenyataannya, peserta didik menghadapi sebuah problem dalam pembelajaran matematika. Matematika sering kali dianggap sulit maupun menantang bagi peserta didik disebabkan karena kesulitan dalam memahami konsep dasar serta penerapan pembelajaran secara efektif, itu termasuk dalam proses perumusan masalah, mengaitkan pada konteks situasi nyata ke dalam pelajaran matematika dan memahami struktur matematika dengan pola ataupun hubungan yang terkait dalam masalah. Pembelajaran matematika pula merupakan suatu proses berbagai pengalaman dengan peserta didik melalui serangkaian aktivitas yang direncanakan sehingga peserta didik dapat memperoleh keterampilan pada mata pelajaran matematika yang dipelajarinya.

Matematika mempunyai peranan penting dalam kemajuan peradaban manusia, terutama dalam penyelesaian berbagai permasalahan yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dalam matematika terdapat kemampuan dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik terutama peserta didik sekolah dasar. Kemampuan tersebut ialah kemampuan numerasi. Kemampuan numerasi merupakan pengetahuan serta kemampuan menggunakan berbagai jenis bilangan dan simbol matematis dasar untuk menyelesaikan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari, serta untuk mempelajari informasi yang dipaparkan dan menginterpretasi hasil telaah untuk memprediksi dan membuat keputusan (Indriani, dkk., 2023, hlm 57). Hal tersebut bahwa kemampuan numerasi merupakan kemampuan dalam menghadapi permasalahan di kehidupan sehari-hari dengan cara menggunakan berbagai angka dan simbol matematis untuk menganalisis dan meneukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah Kabupaten Bandung ditemukan beberapa permasalahan yang dialami oleh peserta didik. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dengan pemberian pada penyampaian materi secara satu arah. Selain itu, masih rendahnya

tingkat kemampuan numerasi pada peserta didik dalam mata pelajaran matematika mengenai materi hubungan antara satuan waktu yang berbeda, seperti hubungan antara hari, jam, menit, dan detik, untuk memperoleh hasil yang benar, sehingga mereka memiliki kesulitan ketika mengaplikasikannya dalam situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari dan kesulitan pula memahami konsep matematika. Peserta didik tidak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran matematika.

Dengan hal ini terjadi sebagai akibat dari penggunaan model pembelajaran tradisional atau konvensional yang berfokus pada peran pendidik dan bukan berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran merupakan sebuah rencana keseluruhan yang mencakup dalam perencanaan pembuatan kurikulum, bahan ajar, serta cara pembelajaran dari awal hingga akhir. Pelaksanaannya sepenuhnya dilaksanakan oleh pendidik dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang disediakan di sekolah. Pola pikir lama bahwa pendidik adalah satu-satunya pihak yang terlibat dalam proses mengajar dan pembelajaran perlu hendaknya diperbaiki dalam metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran matematika dapat tercapai secara maksimal. Khususnya dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik, dapat dilaksanakan pembelajaran dan dilakukan kegiatan evaluasi dengan menggunakan teknik yang tepat dan dianalisis untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik. Hal tersebut peneliti mencoba mencari alternatif melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif. Model dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak hanya berfungsi sebagai objek. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, disarankan agar pendidik hendaknya menggunakan strategi, model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik pada pelajaran matematika.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik adalah model *project based learning*. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya bahwa model *project based learning* berpengaruh signifikan terhadap kemampuan numerasi matematika (Rohim & Nugraha, 2023, hlm 186). Pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* adalah

model yang menggunakan proyek sebagai aktivitas proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Dalam model *project based learning* adalah model pembelajaran yang memanfaatkan permasalahan menjadi titik awal yang memungkinkan integrasi dalam pengetahuan baru berdasarkan pengalaman langsung peserta didik. Pendekatan ini menggabungkan teknologi dengan masalah yang ada di kehidupan sehari-hari yang relevan bagi peserta didik, serta sesuatu yang mereka pelajari (Indriani, dkk., 2023, hlm 57). Model ini juga dirancanng untuk memfasilitasi kolaborasi dalam sebuah proyek yang mengintegrasikan berbagai sumber belajar, model *project based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi isi pembelajaran dengan cara mendalam dan bermanfaat (Dewi, 2022, hlm 215-218). Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* digunakan sebagai metode pembelajaran yang mengarah pada mencapai sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Model *project based learning* memainkan peran penting dalam membantu peserta didik belajar menyelesaikan masalah dengan menggunakan kemampuan mereka untuk melihat, menganalisis, dan membuat, serta menunjukkan hasil pembelajaran dari pengalaman nyata.

Meskipun model *project based learning* memiliki banyak kelebihan, namun ada beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan yaitu salah satunya dalam penyelesaian masalah yang membutuhkan waktu yang cukup lama, model ini pula membutuhkan biaya yang signifikan. Selain itu, banyak pendidik yang merasa nyaman dengan menggunakan model tradisional, dimana pendidik memegang peran utama di dalam kelas saat pengajar. Hal lainnya yaitu dalam persiapan yang dibutuhkan untuk menyediakan peralatan yang memadai serta kemungkinan kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam percobaan dan pengumpulan informasi. Tidak hanya itu, ada pula kesulitan bahwa peserta didik mungkin kurang aktif dalam berkerja sama dengan kelompok. Ketika topik yang diberikan pada masing-masing kelompok berbeda, dan dikhawatirkan peserta didik tidak mampu memahami topik secara keseluruhan (Murniarti, 2017, hlm. 379). Hal tersebut model *project based learning* mempunyai kelebihan dan kekurangan, namun kekurangan model *project based learning* terlihat dari memerlukan waktu yang cukup lama, biaya yang dikeluarkan cukup besar, masih banyak pendidik merasa

nyaman dengan kelas tradisional, dimana pendidik memegang peran utama di dalam kelas, banyak menggunakan alat peraga atau media pembelajaran. Selain model *project based learning* akan lebih berfungsi dengan maksimal apabila dipadukan dengan bantuan media yang mampu menunjang pembelajaran dan dapat mengaktifkan suasana kelas pada saat pembelajaran. Media pembelajaran yang berbantuan media berbasis online saat ini semakin populer di kalangan peserta didik, dan tentunya hal ini menjadi keberhasilan peserta didik di dalam pembelajaran berlangsung di kelas dan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dalam mengatasi permasalahan tersebut, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan media *Wordwall* untuk memudahkan peserta didik menganalisis dan tanggapan secara kritis dalam menyikapi materi yang disampaikan secara tepat dan tanggap. *Wordwall* merupakan aplikasi yang inovatif dan menarik yang terdapat pada browser yang dapat diakses secara gratis oleh siapapun dimanapun. (Purnamasari, dkk., 2022, hlm. 72). Hal ini media pembelajaran berbasis *game online wordwall* memudahkan pendidik untuk berinovasi dalam merancang pembelajaran agar proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif dan membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil kajian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang pendidik dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak lepas dari peran pendidik dan juga peserta didik. Seorang pendidik harus mampu memberikan kenyamanan pada saat proses pembelajaran berlangsung karena proses mentransfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik harus tersampaikan dengan baik dan benar. Hal ini berdampak besar terhadap kemampuan numerasi matematika peserta didik di sekolah ini masih rendah. Salah satu untuk meningkatkan kemampuan numerasi di sekolah dasar adalah yaitu melalui penggunaan model dan media pembelajaran yang inovatif sehingga dapat tercipta pembelajaran yang bermakna. Salah satu model pembelajaran yang dipilih adalah model *Project Based Learning* dan media yang dipilih yaitu *Wordwall* ini. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *WordWall* Terhadap Peningkatan Kemampuan Numerasi Matematika

peserta didik Kelas 3 Sekolah Dasar.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang adanya pengaruh model Model *Project Based Learning* berbantuan *WordWall* terhadap peningkatan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pencapaian pada kemampuan numerasi dalam pembelajaran matematika peserta didik masih rendah.
2. Masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa belajar matematika adalah pelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik sehingga peserta didik cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan *wordwall* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan numerasi matematika peserta didik yang memperoleh model *project based learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi daripada peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan numerasi matematika peserta didik?
4. Seberapa besar pengaruh model *project based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *project based learning* berbantuan *wordwall* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan numerasi matematika peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan *wordwall* lebih tinggi daripada peserta didik yang menggunakan model konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbantuan *wordwall* terhadap kemampuan numerasi matematika peserta didik.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *project based learning* berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *WordWallI* dapat meningkatkan kemampuan numerasi matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik.
- 4) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model *Project Based Learning* berbantuan *WordWallI* terhadap peningkatan kemampuan numerasi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi pendidik lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik mengenai model *Project Based Learning* berbantuan *WordWall* terhadap peningkatan kemampuan numerasi matematika peserta didik kelas 3 SD.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model *Project Based Learning* berbantuan *WordWall*.

F. Definisi Operasional

Definisi berikut diberikan untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan dalam variabel penelitian sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* merupakan model pembelajaran yang bersifat menyenangkan karena diharapkan dapat mengubah cara belajar peserta didik secara mandiri. Model ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam belajar, kreativitas peserta didik dalam berkarya, menginspirasi sebuah ide-ide kreatif, serta melatih berpikir kritis dalam menanggapi sebuah masalah yang dihadapi di dunia nyata (Nugraha, dkk., 2018, hlm. 9-10). Terdapat enam langkah pembelajaran dalam model pembelajaran berbasis proyek menurut (Dhina, dkk., 2023, hlm 186), yaitu:

- a. Penyajian permasalahan.
- b. Membuat perencanaan.
- c. Menyusun penjadwalan.
- d. Memonitor dalam pembuatan proyek.
- e. Melakukan penilaian.
- f. Evaluasi.

Dari pemaparan diatas, dapat ditarik simpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media dan mengutamakan penyelesaian masalah pada tahap awal dalam mengumpulkan sebuah pengetahuan baru.

2. Kemampuan Numerasi

Numerasi adalah kemampuan untuk melakukan analisis dengan angka. Numerasi juga dapat dikatakan sebagai kemampuan menganalisis pada bilangan untuk menyelesaikan permasalahan nyata yang ditemui pada kehidupan sehari-hari, seseorang perlu memiliki kemampuan dalam merumuskan, menerapkan, menganalisis dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks yang berbeda, termasuk dalam hal ini yaitu kemampuan bernalar dan memanfaatkan konsep serta fakta untuk menggambarkan suatu peristiwa (Rohim, dkk., 2023, hlm 186). Menurut Winata, dkk., (2021, hlm. 500) bahwa indikator kemampuan numerasi yaitu:

- a. Menggunakan berbagai angka dan simbol matematika dasar untuk memecahkan masalah yang muncul dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.
- b. Menganalisis informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk seperti grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya.
- c. Menafsirkan hasil analisis tersebut untuk melakukan prediksi dan pengambilan dalam keputusan yang tepat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan numerasi yaitu kemampuan yang dimiliki secara intrinsik dan dapat diterapkan secara terstruktur untuk memahami konsep bilangan, operasi hitung, serta pengambilan keputusan yang sesuai dengan berdasarkan data matematika dalam bentuk data dan simbol-simbol yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

3. Media Pembelajaran *WordWall*

Wordwall adalah media *game edukasi* berbasis teknologi, tersedia dalam bentuk sebuah situs web, yang berisi berbagai jenis permainan yang dapat digunakan untuk merancang materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi secara khusus, *wordwall* dimaksudkan untuk berperan sebagai pembelajaran yang menyenangkan, media, dan perangkat penilaian yang menarik bagi peserta didik. Sedangkan Halik (2021, hlm. 72) berpendapat bahwa *Wordwall* didefinisikan sebagai sebuah aplikasi web yang digunakan untuk menciptakan permainan berbasis kuis yang sangat menghibur. Beberapa keunggulan *Wordwall* sebagai alat pembantu dalam media pembelajaran yaitu media berbasis teknologi yang sangat fleksibel dan bervariasi, mudah digunakan

dan disesuaikan, tersedia fitur gratis, dan memiliki banyak tampilan yang sangat menarik.

4. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang selalu dipakai oleh pendidik pada saat mengajar di dalam kelas. Saat pembelajaran berlangsung, pendidik selalu menggunakan model ekspositori atau model pembelajaran yang sering digunakan. Model ekspositori adalah pendekatan pembelajaran yang di mana seorang pendidik menyampaikan materi secara lisan kepada sekelompok peserta didik dengan bertujuan agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal (Hamruni, 2009, hlm. 128). Hal tersebut pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang selalu digunakan oleh pendidik ketika mengajar di kelas dan menggunakan model ekspositori. Sintak pembelajaran dengan model ekspositori adalah: pada tahap pendahuluan pendidik menyampaikan pokok-pokok materi yang akan dibahas dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, pada tahap inti pendidik menyampaikan materi dengan ceramah, tanya jawab, dilanjutkan demonstrasi atau eksperimen untuk memperjelas konsep diakhiri dengan penyampaian ringkasan atau latihan-latihan soal, dan pada tahap penutup pendidik memberikan evaluasi maupun tugas-tugas untuk dikerjakan di rumah (Suweta, 2020, hlm. 470). Hal ini sintak pembelajaran model ekspositori meliputi beberapa tahapan seperti tahapan pendahuluan, inti, dan penutup.

5. Matematika

Matematika merupakan pelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir logis, sistematis, kritis dan rasional (Decyta, dkk., 2019, hlm. 208). Untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan peserta didik, pendidik telah melakukan berbagai upaya dengan harapan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Matematika merupakan suatu ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan penggunaan nalar seseorang secara logika dan logis, kritis dan sistematis (Yayuk, 2019, hlm. 20). Hal ini matematika merupakan pembelajaran yang mempelajari simbol-simbol angka, pengkajian dan penggunaan nalar seseorang secara logika, kritis dan sistematis.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan rangkuman singkat dari isi skripsi dengan tujuan untuk mengetahui seluruh pembahasan yang sudah ada. Pada bagian ini menunjukkan cara penelitian diorganisasikan sehingga lebih mudah untuk melihat dan menanggapi isinya. Masing-masing bab disusun secara sistematis sebagai berikut:

Bab I: Bab ini berisi pendahuluan, pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.

Bab II: Bab ini berisi tentang pembahasan kajian teori-teori serta pendapat para ahli yang digunakan sebagai dasar atau acuan oleh peneliti dalam melakukan penelitian, penelitian yang relevan dan kerangka pemikiran.

Bab III: Bab ini berisi tentang pembahasan metode penelitian yang meliputi; pendekatan, metode dan jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrumen pengumpulan data dan diakhiri dengan analisis data.

Bab IV: Bab ini berisi tentang hasil dan pembahasan meliputi; temuan, pembahasan dan hasil analisis data serta hasil produk akhir dari penelitian yang dikaitkan dengan kajian teori.

Bab V: Bab terakhir pada penelitian ini yakni penutup yang meliputi; simpulan dan saran yang kemudian dilanjutkan dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.