

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor penting yang mempengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam proses pembangunan, pendidikan tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling berkaitan. Oleh karena itu, meningkatkan kualitas dan usaha di bidang pendidikan menjadi hal pokok untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Hal ini berdasarkan UU SISDIKNAS No.20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk terpenuhinya suasana dan proses pembelajaran tersebut, maka sejalan dengan Tambun, dkk (2020) yang berkaitan dengan kualitas pendidikan bahwa untuk memajukan suatu bangsa dan negara, hal pertama yang perlu dibenahi dan dirancang dengan sungguh-sungguh adalah pendidikannya.

Hal ini berkesinambungan dengan firman Allah dalam Q.S Az-Zumar ayat 9 yang artinya “Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.” Ayat ini menekankan perbedaan antara pribadi yang memiliki wawasan dengan orang yang tidak memiliki wawasan berupa ilmu. Allah menunjukkan bahwa hanya manusia-manusia yang memiliki akal yang bisa menerima dan memahami pelajaran. Dengan demikian, ayat ini memberikan dorongan kepada umat muslim untuk mencari ilmu, meningkatkan pengetahuan mereka, dan menggunakan akal mereka untuk memahami kebenaran. Ayat ini juga menggaris bawahi pentingnya tujuan di balik mencari ilmu.

Tujuan mencari ilmu dalam pandangan Islam adalah untuk mendekatkan diri kepada Allah, memahami kehendak-Nya, dan mengamalkan ajaran-Nya dalam kehidupan. Selain itu, dalam *paribasa* Sunda yang berbunyi “*Cikaracak ninggang batu laun-laun jadi legok*” yang mengandung makna upaya yang dilakukan sedikit demi sedikit secara berulang akan mendatangkan hasil. Layaknya sekolah yang selalu berupaya untuk terus menanamkan pengetahuan bagi peserta didik agar menghasilkan generasi yang unggul, cerdas dan berbudi luhur, satu diantaranya melalui mata pelajaran matematika.

Menurut Susanti (2020) matematika merupakan sebuah rumpun ilmu yang membahas tentang ilmu-ilmu perhitungan. Matematika mempunyai hubungan dengan tujuan pendidikan di Indonesia. Pertama, matematika berperan dalam memperdalam kemampuan berpikir logis dan analitis peserta didik. Melalui pemecahan masalah matematika, peserta didik diajarkan untuk merumuskan masalah, mengidentifikasi pola, menganalisis informasi, dan menggunakan logika dan penalaran dalam mengambil kesimpulan. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah membangunkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif, dan matematika berperan penting dalam mencapai tujuan tersebut. Kedua, matematika juga membantu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. Matematika melibatkan proses pemecahan masalah yang meliputi identifikasi masalah, merumuskan strategi, menerapkan metode yang sesuai, dan mengevaluasi hasilnya. Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan peserta didik yang mampu menghadapi tantangan dan memecahkan masalah dalam kehidupannya. Melalui matematika, peserta didik diajarkan untuk memperdalam kemampuan memecahkan masalah yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks. Ketiga, matematika juga berperan dalam menaikkan kemampuan berpikir abstrak peserta didik. Matematika melibatkan konsep dan ide-ide abstrak yang memerlukan kemampuan berpikir abstrak. Peserta didik diajarkan untuk memahami konsep-konsep matematika seperti pola, hubungan, dan prinsip dasar yang tidak selalu dapat diwujudkan secara konkret. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah mengembangkan peserta didik yang memiliki kemampuan berpikir abstrak dan mampu memahami konsep-konsep yang kompleks. Terakhir, matematika juga terkait dengan tujuan pendidikan

kewarganegaraan di Indonesia. Melalui matematika, peserta didik diajarkan tentang konsep-konsep seperti keadilan, kesetaraan, dan tanggung jawab sosial. Tujuan belajar matematika adalah untuk membentuk kepribadian peserta didik agar jujur dan terbiasa menyampaikan fakta. Selain itu, peserta didik juga dilatih untuk mencari solusi dari berbagai masalah dengan berpikir logis seperti dalam matematika (Susanti, 2020).

Dalam Q.S Ali Imran ayat 190, Allah berfirman yang artinya "Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang yang berakal." Ayat ini menunjukkan bahwa Allah menciptakan alam semesta dengan aturan-aturan yang konsisten dan teratur, seperti perputaran malam dan siang. Matematika, sebagai bahasa dan alat pemodelan, membantu manusia memahami dan mengungkapkan pola-pola yang ada dalam alam semesta ini, termasuk perputaran waktu yang teratur. Dalam konteks ini, matematika dapat dipandang sebagai sarana untuk memahami dan merenungkan tanda-tanda kebesaran Allah dalam penciptaan-Nya. Melalui studi matematika, manusia dapat mengamati pola-pola dan hubungan-hubungan yang ada dalam alam semesta, yang mencerminkan ketelitian dan keindahan rancangan-Nya.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Pamoyanan, peserta didik di sekolah tersebut tertarik dalam pembelajaran yang berbasis proyek serta pengajaran yang melibatkan permasalahan atau tantangan yang kemudian mereka dituntut menciptakan proses untuk menentukan solusi atau tantangan yang diajukan dan pembelajaran yang memerlukan kerjasama tim. Namun materi pembelajaran yang abstrak, membuat peserta didik merasakan kesukaran dalam materi pembelajaran. Dimana Pendidik menggunakan *Teacher Centered Learning*. *Teacher Centered Learning* adalah model dimana pendidik, tugasnya adalah mengajarkan ilmu kepada peserta didik dengan baik. Model pembelajaran *Teacher Centered* memusatkan peserta didik untuk mencapai target prestasi tertentu dalam waktu yang relatif singkat. Model pembelajaran *Teacher Centered* hanya memotivasi peserta didik didasarkan pada *punishment* dan *reward* dari guru (Chikita dkk., 2023). Pada pendekatan ini guru menggunakan *Direct Instruction* yaitu pendekatan ini menempatkan guru sebagai pusat pembelajaran, di mana

guru menyampaikan materi secara teratur, membimbing aktivitas peserta didik, dan memastikan tujuan pembelajaran tercapai (Riduan & Rosmi, 2024). Selain itu, dalam pembelajaran pun peserta didik terkesan tidak mempunyai minat dan semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika, sehingga pembelajaran tersebut terasa tidak bermakna. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik sehingga memiliki nilai di bawah rata-rata. Dari total peserta didik 50, sebanyak 20 peserta didik dinyatakan tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang berarti persentase peserta didik yang gagal mencapai sekitar 40,48%. Sementara itu, jumlah peserta didik yang berhasil memenuhi KKTP adalah 30 orang, yang setara dengan persentase sekitar 59,52%. Meskipun ada upaya untuk mencapai standar yang ditetapkan, persentase peserta didik yang memenuhi KKTP masih di bawah ambang batas keberhasilan yang umumnya ditetapkan sebesar 70%, menunjukkan perlunya evaluasi dan peningkatan dalam model dan strategi pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan kebiasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Menurut Asti & Sunata (2023) mengungkapkan bahwa inovasi dalam mengajar dibutuhkan agar kegiatan belajar tidak membosankan dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

Di sekolah tersebut, peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang menantang mereka untuk mengambil keputusan, merancang langkah-langkah pemecahan masalah, serta bekerja sama dalam mencari dan mengelola informasi. Mereka terbiasa melakukan refleksi dan evaluasi secara terus-menerus terhadap proses belajar yang dijalani. Hasil belajar dievaluasi secara kuantitatif, dan suasana belajar sangat mendukung keberanian untuk mencoba meskipun membuat kesalahan. Dan sebab itu, penelitian ini menggunakan model *Project Based Learning*, karena sesuai dengan karakter dan kebiasaan belajar peserta didik di sekolah tersebut.

Model ini dianggap tepat karena tidak hanya mendorong pemikiran kritis dan kerja tim, tetapi juga memberi ruang bagi peserta didik untuk belajar dari kesalahan dan terus memperbaiki prosesnya. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan beserta berbagai tugas yang relevan. Model ini memberi

kesempatan bagi mereka untuk belajar secara mandiri, menyusun cara belajarnya sendiri, dan menghasilkan karya nyata sebagai hasil dari proses tersebut. Model ini menggerakkan peserta didik untuk menyelidiki, menyelesaikan masalah, aktif terlibat dalam pembelajaran, dan membuat hasil proyek yang nyata. Menurut Hera Erisa, dkk (2021) mengatakan bahwa Model *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk lebih energik, berpikir kreatif, dan merasakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermanfaat. Terdapat beberapa alasan dipilihnya Model *Project Based Learning* ini yaitu menonjolkan pada memecahkan masalah, kolaborasi dan penerapan praktis dari konsep-konsep pembelajaran dalam konteks nyata dengan mengemas pembelajaran melalui proyek-proyek yang dilakukan. Selain itu, model pembelajaran ini membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi, lebih terampil dalam menyelesaikan masalah, dan lebih mampu bekerja sama dalam kelompok (Saputro & Rahayu, 2020).

Tujuan pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar mengajar, karena menjadi arah utama dari kegiatan tersebut. Namun pencapaian belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh cara belajar peserta didik saja. Menurut Sunata (2019) hasil belajar dipengaruhi oleh dukungan berbagai komponen, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi alat bantu yang sangat berperan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Satu diantara media yang dapat dimanfaatkan adalah *website* Rumah Belajar. Dengan memanfaatkan platform ini, peserta didik tidak hanya dapat memperluas pengetahuannya, tetapi juga terdorong untuk lebih termotivasi dalam belajar. Pada akhirnya, media ini diharapkan dapat membantu menaikkan capaian hasil belajar peserta didik secara maksimal.

Berdasarkan penelitian yang diselenggarakan oleh Fitriyani, dkk (2023) dengan judul "Pengaruh Model *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar". Hasil penelitian yang menggunakan Model *Project Based Learning* dari aspek hasil belajarnya lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang hanya menggunakan model konvensional.

Di samping itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Momo Mulyana, Abas & Sunata (2024) berjudul “Penerapan *Model Project Based Learning* (PjBL) Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SDN Sukamantri” ini bermaksud untuk menjadikan hasil belajar peserta didik lebih baik dalam pembelajaran tematik lewat penerapan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media audio visual. Subjek penelitian terdiri dari 34 peserta didik kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri Sukamantri, yang dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di Kecamatan Paseh. Metode yang diterapkan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui tes tertulis yang terdiri dari 10 soal PG. Hasil penelitian membuktikan peningkatan kualitas proses pembelajaran, dengan nilai rata-rata 69 pada siklus I dan 75 pada siklus II, yang mengindikasikan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Tambahan pula, ketuntasan belajar peserta didik juga meningkat dari 35% dengan rata-rata nilai 75 pada siklus I menjadi 82% dengan rata-rata nilai 88 pada siklus II. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan model *Project Based Learning* dengan bantuan media audio visual efektif dalam menaikkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik.

Di samping itu yang dilakukan oleh Astriani Aulia, Siti Istiningsih, & Nurwahidah, N (2024) dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas IV”. Penelitian ini memperlihatkan bahwa model *Project Based Learning* berdampak positif pada hasil akhir belajar matematika peserta didik kelas IV. Dampak tersebut terlihat dari langkah pembelajaran yang terstruktur, proyek yang dibuat peserta didik, kondusifnya suasana belajar, serta meningkatnya minat dan motivasi saat belajar.

Melihat permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merasa terdorong untuk melaksanakan penelitian berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Website* Rumah Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik” dengan penelitian Kuasi Eksperimen pada peserta didik kelas IV SDN Pamoyanan.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian pada latar belakang, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh belum optimalnya model pembelajaran maupun media yang mendukung.
2. Sifat materi matematika yang cenderung abstrak seringkali menjadi kendala bagi peserta didik dalam memahami isi pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai cara untuk memperjelas materi matematika yang abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan uraian pada latar belakang, maka dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui peningkatan model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan beberapa manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini memberikan tambahan pengetahuan dan referensi mengenai cara meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Khususnya, penelitian ini berfokus pada penggunaan model *Project Based Learning* yang didukung oleh media *website* Rumah Belajar dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

2. Manfaat Teoritis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini juga memberikan kesempatan untuk menambah wawasan dan keterampilan dalam penulisan karya ilmiah, sekaligus memperluas pengalaman secara langsung dalam menerapkan model *Project Based Learning* yang didukung oleh *website* Rumah Belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik di lapangan.

b. Bagi Peserta Didik

Dengan menggunakan pendekatan yang tepat, kegiatan belajar bisa menjadi lebih aktif. Peserta didik akan lebih semangat saat belajar sendiri maupun bersama teman. Selain itu, pembelajaran yang aktif ini juga bisa membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

c. Bagi Guru

Dapat menjadi bahan pertimbangan yang membantu guru memperkuat ingatan dan memperkaya pengalaman dalam merancang pembelajaran yang menarik, kreatif, aktif, tepat sasaran dan menarik bagi peserta didik melalui model *Project Based Learning* berbantuan *website* rumah belajar terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik.

d. Bagi Sekolah

Data penelitian ini bisa bermanfaat bagi sekolah, terutama untuk membantu memperbaiki cara belajar mengajar. Selain itu, hal ini juga bisa membuat nama sekolah jadi lebih baik di mata orang lain.

F. Batasan Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang dan penjabaran rumusan masalah maka pembatasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Model pembelajaran yang dipergunakan pada penelitian ini adalah Model *Project Based Learning*.
2. Rendahnya hasil belajar terutama pada mata pelajaran matematika.
3. Penelitian ini dilaksanakan terhadap peserta didik kelas IV A dan IV B di SDN Pamoyanan mata pelajaran matematika yang bertema “Bangun Datar : Komposisi dan Dekomposisi”

G. Definisi Operasional

Untuk membantu pembaca lebih memahami maksud dan tujuan penelitian ini, definisi operasional disajikan supaya tidak terjadi salah pengertian terhadap judul yang digunakan “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Website* Rumah Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik.”

1. Hasil Belajar Matematika Peserta didik

Hasil belajar dari peserta didik dalam penelitian ini didefinisikan sebagai akhir pencapaian peserta didik untuk memahami materi dan untuk menunjukkan bahwa ada berbagai faktor yang menimbulkan efek prestasi belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan refleksi dari pengalaman selama mengikuti pembelajaran yang mampu membentuk transformasi jangka panjang dalam diri peserta didik. Jika pengalaman belajar tersebut kurang optimal, maka dampaknya terlihat pada menyusutnya prestasi peserta didik. Oleh sebab itu, guru perlu mengevaluasi pendekatan pembelajaran yang digunakan agar prosesnya lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik, sehingga peserta didik bisa mendapatkan perubahan hasil belajar dan perubahan pola pikir yang positif. Hasil belajar diperoleh melalui pengalaman langsung, sedangkan pola pikir akan membentuk sikap dan perilaku yang menjadi dasar dalam bertindak. (Purwaningsih, 2023).

2. Model *Project Based Learning*

Menurut Hera Erisa, dkk (2021) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model yang mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan memecahkan masalah dan aktivitas yang bermakna, peserta didik diberi

kesempatan untuk belajar secara mandiri, membangun pemahamannya sendiri, dan pada akhirnya menciptakan karya sebagai hasil dari proses pembelajarannya. Pendekatan pembelajaran ini membuka ruang bagi peserta didik untuk melakukan penyelidikan secara mandiri, mengeksplorasi solusi terhadap persoalan yang dihadapi, serta menekankan peran aktif peserta didik dalam proses belajar. Dengan menitikberatkan pada keterlibatan mereka, metode ini mendorong terciptanya karya nyata dari hasil proyek, sekaligus membentuk pengalaman belajar yang dinamis, imajinatif, dan sarat makna.

Selain itu, menurut Darmayoga & Suparya (2021) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan ruang bagi guru untuk merancang dan mengelola proses belajar yang berpusat pada keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan proyek. Dalam model ini, peserta didik tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi juga berperan aktif dalam mengeksplorasi topik, memecahkan masalah, dan menghasilkan produk nyata dari proses pembelajarannya. Melalui kerja proyek yang kontekstual dan bermakna, peserta didik diajak untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan tanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek melibatkan tugas-tugas menantang yang bersumber dari permasalahan nyata, menjadi pijakan awal bagi peserta didik untuk menyusun dan mengaitkan pengetahuan baru melalui pengalaman langsung. Melalui kegiatan ini, peserta didik diberdayakan untuk merancang solusi, menyelidiki masalah, mengambil keputusan, serta melaksanakan proses investigasi. Model ini juga mendorong kerja mandiri maupun kolaboratif, dengan hasil akhir berupa produk yang dapat berbentuk laporan, presentasi, ataupun rekomendasi.

Dapat diperoleh simpulan bahwa model *Project Based Learning* adalah model yang mengajak peserta didik untuk menyelesaikan masalah dan mengerjakan tugas yang bermakna. Model ini memberi mereka kesempatan untuk belajar secara mandiri dan menghasilkan karya nyata dari proses belajar tersebut. Dalam perkara ini, guru berperan dalam mengelola pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam proyek yang kompleks, yang mendorong mereka untuk merancang suatu hal, memecahkan masalah dan mengambil keputusan.

Hasil akhir dari kerja proyek ini dapat berupa laporan, presentasi atau solusi serta saran yang dihasilkan berdasarkan analisis masalah yang dibahas dalam proyek.

3. Website Rumah Belajar

Menurut J. S. Wahyuni dkk., (2022) rumah belajar adalah platform pendidikan yang menyediakan berbagai materi pembelajaran. Rumah Belajar merupakan salah satu inovasi pendidikan di era digital karena memudahkan peserta didik dan guru dalam mengakses materi pembelajaran. Portal ini dapat dipergunakan oleh semua jenjang pendidikan, mulai dari PAUD, SD, SMP, hingga SMA/SMK atau yang setara. Dengan fitur yang tersedia, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses sesuai kebutuhan masing-masing pengguna.

Pengguna bisa belajar kapan dan dimana pun tanpa terikat tempat dan waktu. Platform ini memberikan riwayat belajar yang lebih memikat karena memanfaatkan teknologi untuk memperkaya metode pembelajaran. Dengan adanya Rumah Belajar, proses belajar tak hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga dapat berlangsung secara mandiri maupun berkelompok, sehingga peserta didik dapat lebih giat dalam memahami materi menggunakan cara yang lebih menarik.

4. Model Pembelajaran Konvensional

Menurut Hidayatullah (dalam Fahrudin dkk., 2021) mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah cara mengajar yang biasanya digunakan guru dari dulu, mengikuti kebiasaan yang sudah lama ada tanpa banyak perubahan. Dalam penelitian ini, istilah pembelajaran konvensional mengacu pada model yang diterapkan oleh guru di SDN Pamoyanan, yaitu model *Project Based Learning*. Model ini memposisikan peserta didik menjadi pusat pembelajaran, di mana mereka terlibat langsung dalam proyek nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Dengan cara ini, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih berharga karena mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif mengeksplorasi dan mengembangkan pemahaman mereka.

Melalui model *Project Based Learning*, peserta didik mendapat kesempatan untuk berpikir kritis dan imajinatif saat menyelesaikan proyek yang

diberikan. Mereka belajar dengan menghubungkan teori dengan praktik serta bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi terhadap tantangan yang dihadapi. Pendekatan ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam memahami konsep yang diajarkan. Selain itu, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan peserta didik agar jalannya pembelajaran berjalan efektif serta sesuai dengan tujuan yang telah diatur.

H. Sistematika Skripsi

Bab I menjelaskan masalah penelitian yang perlu didalami. Pada bagian ini, penjelasan disampaikan secara rinci, mulai dari aspek yang khusus. Di bagian pendahuluan, pembaca dapat menemukan akar permasalahan hingga gambaran umum mengenai solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

Bab II menyajikan kajian teoritis yang mencakup pendapat para ahli yang mendukung serta berkesinambungan dengan variabel-variabel yang diangkat sebagai masalah.

Bab III menjelaskan cara penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada judul.

Bab IV menjelaskan penelitian yang dilakukan terkait dengan peneliti yang telah ditetapkan serta membahas data serta temuan penelitian telah dianalisis dan disesuaikan dengan landasan teori yang telah dibahas sebelumnya di Bab II, sehingga terlihat keterkaitan antara teori dan fakta di lapangan.

Bab V menyajikan kesimpulan akhir dari jawaban terhadap masalah yang telah diteliti, beserta saran yang diberikan dan usulan sebagai penyempurnaan penelitian berikutnya.