

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bertujuan menciptakan lingkungan belajar tersebut menarik serta proses pembelajaran yang menyenangkan. Pendidikan ialah suatu disiplin yang mana dijalankan secara tenang dan sistematis. Tujuan utamanya adalah peserta didik bisa giat mengembangkan potensi pada dirinya, termasuk membangun dasar segi spiritual dan keagamaan yang kuat, mengembangkan kepribadian, kecerdasan, sikap baik, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan pribadi, sosial, dan sebagai bagian dari bangsa dan negara. Menurut Indiono & Sunata (2024) bahwa melalui pendidikan, manusia akan memiliki kemampuan yang ada pada dirinya dan kepribadian yang berkembang pada dirinya, artinya dengan pendidikan, kemampuan manusia akan bertambah seiring perkembangan zaman. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UU Nomor 20 Tahun 2003, definisi pendidikan: "Pendidikan ialah upaya sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar dan pembelajaran, supaya peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, agar mempunyai kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan, baik bagi dirinya, masyarakat maupun bangsa serta negara".

Perkembangan dunia pendidikan menurut Sunata (2019) bahwa dunia pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, yaitu termasuk pada kualitas daya manusia. Perkara ini dapat menunjukkan bahwa betapa pentingnya pendidikan untuk seseorang guna mencapai sebuah tujuan pendidikan, termasuk dalam meningkatkan kualitas pada sumber daya manusia melalui inisiatif guna meningkatkan standar pendidikan. Pendidikan menurut Mirdad (2020) mengatakan bahwa pendidikan yakni Pendidikan merupakan aspek krusial dalam kehidupan manusia, karena tanpa pendidikan, kemajuan manusia tidak akan tercapai. Pada dasarnya, segala pengalaman dan pengetahuan yang kita

peroleh berasal dari ilmu, dan ilmu tersebut berlandaskan pada proses pendidikan.

Pendidikan matematika adalah proses memberikan pengetahuan kepada peserta didik melalui kegiatan yang sudah dilakukan sebelumnya, hingga mereka dapat mengerti materi matematika dengan baik dan efektif. Pembelajaran matematika menurut Sumarni & Manurung (2023) mengatakan bahwa proses belajar mengajar pada pelajaran matematika juga ialah kegiatan nyata yang dilakukan peserta didik, di mana peserta didik dapat menghubungkan simbol-simbol matematika dengan cara yang metodis dan tepat dan menggunakan sebuah konsep-konsep setelah mereka pelajari dalam memecahkan permasalahan. Proses pembelajaran diartikan seperti suatu bentuk interaksi yang terjadi diantara peserta didik dengan guru, serta antara sesama peserta didik. Sumber daya pendidikan, yang meliputi masyarakat, tenaga kependidikan, sumber daya keuangan, sarana dan prasarana, mendukung proses pembelajaran. Pelajaran matematika sering kali dipandang sebagai pembelajaran yang menantang, sulit dimengerti, dan memakan waktu. Selama pengajaran matematika, peserta didik kadang-kadang menunjukkan tanda-tanda kelesuan dan kurangnya antusiasme. Menurut Novitasari & Suhartono (2021) mengatakan bahwa peserta didik mampu secara giat dalam mengoptimalkan potensi yang dipunyai peserta didik guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia serta keterampilan. Hal ini dapat diduga oleh beberapa faktor, termasuk fakta bahwasannya peserta didik sedikit kesulitan untuk memahami suatu konsep dasar matematika, mereka tidak dapat menjawab pertanyaan karena ada banyak masalah yang harus dipecahkan, mulai dari perumusan hingga pemahaman atau penafsiran dalam bahasa matematika, dan bahwa cara guru menyampaikan materi lebih berfokus pada keakuratan materi daripada kinerja peserta didik dalam memahami dan memahaminya. Diperkirakan juga bahwa karena pelajaran matematika itu sulit, peserta didik merasa cemas terhadap pelajaran tersebut. Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas adalah dalam pembelajaran matematika harus di ajarkan dengan sangat baik supaya peserta didik dapat lebih memahami mengenai pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Hasil belajar terdiri dari dua kata, ialah hasil dan belajar, yang masing-masing mempunyai pengertian yang berbeda. Hasil belajar mencerminkan keahlian peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan, berpikir dengan cara logis, dan menerapkan pengetahuan matematika dalam situasi nyata. Belajar menurut Rahman, S (2021) mengatakan bahwa belajar adalah proses kegiatan mengajar dan belajar yang menjadi bagian utama pada seluruh pengajaran di sekolah. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan bergantung pada kualitas dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang dijalani peserta didik. Pencapaian ini bisa berbeda-beda antara peserta didik, tergantung pada berbagai faktor yang mempengaruhi seperti metode pengajaran, motivasi, dan tingkat dukungan yang diberikan selama proses belajar. Menurut Dahlan, dkk (2024) bahwa pada saat proses pembelajaran diharapkan peserta didik bisa mencapai hasil belajar yang harus diketahui oleh guru agar dapat merancang kegiatan belajar mengajar dengan tepat.

Ranah hasil belajar menurut bloom ada 3 ialah ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Menurut Dahlan, dkk (2024) bahwa (1) Ranah kognitif mencakup tujuan pembelajaran yang berfokus pada pengetahuan, pertumbuhan intelektual, dan keterampilan. (2) Tujuan pembelajaran dan perubahan sikap, minat, dan nilai termasuk dalam domain afektif. (3) Perubahan perilaku yang dapat memperlihatkan bahwa peserta didik telah memperoleh kemampuan fisik tertentu termasuk dalam domain psikomotorik. Faktor internal adalah hal-hal dari diri peserta didik ini bisa memengaruhi hasil belajarnya. Faktor ini juga mencakup kepribadian peserta didik, sikap saat pembelajaran, motivasi belajar, fokus saat belajar, keahlian mengelola informasi, keahlian mengevaluasi hasil belajar, berkeyakinan diri, dan kebiasaan belajarnya. Kebiasaan belajar, hasil belajar, dan keyakinan diri. Sedangkan untuk pengaruh eksternal meliputi kurikulum sekolah, lingkungan sosial, sarana dan prasarana, serta guru.

Data hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN 2 Penganjang, diketahui saat ini pembelajaran belum mengimplementasikan model *Project Based Learning* yang dibantu media digital seperti *Wordwall*. Saat ini, proses pembelajaran masih menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan

media pembelajaran digital. Khususnya pada pelajaran matematika, peserta didik hanya mendapatkan penjelasan secara lisan melalui ceramah dari guru, tanpa ada kegiatan praktik yang melibatkan partisipasi aktif mereka. Selain itu, guru juga tidak mengaplikasikan media pembelajaran digital, hingga memicu peserta didik menjadi ada rasa jenuh dan kurang menarik mempelajari topik tersebut. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keaktifan peserta didik selama pembelajaran, pada akhirnya memengaruhi hasil belajar matematika mereka. Pembelajaran yang efektif seharusnya mengarahkan semua kegiatan agar memberikan dampak positif langsung dalam proses belajar di kelas. Berdasarkan informasi dari guru kelas III, dari 50 peserta didik, hanya 36 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), dengan nilai 70. Jadi, rata-rata 72% peserta didik berhasil mencapai KKTP, sementara 28% lainnya belum memenuhi standar tersebut.

Model *Project Based Learning* yakni pendekatan pembelajaran yang sering dianggap efektif guna diaplikasikan saat pengajaran. Beberapa alasan penggunaan model ini pada penelitian ini yaitu karena pembelajaran lebih berfokus kepada peserta didik, memungkinkan peserta didik secara aktif ikut serta saat pemecahan masalah, mendorong kolaborasi antar peserta didik, serta mengaplikasikan konsep-konsep pembelajaran melalui proyek yang dikerjakan. Selain itu, proses pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan media digital *Wordwall*, sehingga kegiatan pembelajarann semakin lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media digital *Wordwall* sangat membantu guru pada pelaksanaan pembelajaran, terutama pada mata pelajaran matematika, sebab dapat meningkatkan daya tarik pengajaran serta memudahkan peserta didik mengerti materi pengajaran. Maka, penulis berupaya menerapkan model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* sebagai model pembelajaran alternatif yang berupaya meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dan membuat proses pembelajaran lebih menarik. Model pembelajaran berbasis proyek yakni cara belajar yang memakai proyek sebagai fokus utama, di mana peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan menyelesaikan masalah dan tugas penting lainnya. Model ini juga memberi kesempatan pada peserta didik

guna bekerja dengan cara mandiri dan kreatif, mengatur proses belajar mereka sendiri, juga menghasilkan proyek yang bermakna.

Model *Project Based Learning* menurut Mulyasa (2014) yakni model para peserta didik dapat diharapkan untuk berkontribusi dengan berfokus pada isu-isu kompleks yang ada dan diperlukan untuk proses pembelajaran sehingga mereka dapat sepenuhnya memahami materi dari kegiatan pembelajaran yang dilakukannya. Model *Project Based Learning* menurut Hanipah & Sunata (2023) merupakan pendekatan pembelajaran ini menempatkan proyek yang dikerjakan sebagai fokus utama, sekaligus mengikutsertakan peserta didik secara nyata dalam menyelesaikan masalah serta tugas-tugas penting lainnya. Pendekatan ini menyampaikan kebebasan kepada peserta didik guna bekerja secara mandiri, mengembangkan proses pembelajaran mereka sendiri, dan menciptakan produk yang bermakna serta relevan dengan konteks nyata. Model *Project Based Learning* menurut Fatimah & Makki (2023) bahwa mampu berperan penting sebagai satu diantara strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu peserta didik mengerti materi suatu mata pelajaran secara mendalam. Penerapan model PjBL dapat lebih memungkinkan peserta didik guna mengembangkan rasa percaya diri melalui proses penyampaian hasil kegiatan yang telah mereka lakukan, baik melalui presentasi maupun pemajangan karya yang telah dibuat. Pendekatan ini mengintegrasikan teknologi dengan permasalahannya yang relevan dalam aktivitas harian pada peserta didik, sehingga topik yang telah dibaca oleh peserta didik menjadi kontekstual serta bermakna. Namun demikian, salah satu tantangan utama dalam implementasi model *Project Based Learning* khususnya pada pengajaran matematika ialah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang serta melaksanakan kegiatan proyek yang sesuai dan terintegrasi dengan kurikulum yang berlaku. Hal ini lebih memerlukan peningkatannya seorang guru agar dapat mengoptimalkan potensi model pembelajaran ini secara efektif.

Di era digital saat ini, para pendidik harus membimbing peserta didik dengan baik, lebih terlibat, dan membantu mereka dalam memecahkan tantangan pembelajaran. Para peserta didik harus memandu proses ini, secara aktif menggunakan teknologi, dan memahami bagaimana teknologi tersebut

digunakan dengan menerapkan proses pembelajaran yang meningkatkan keterampilan informasi, pembelajaran, inovasi, media, dan teknologi mereka. Model pembelajaran yang berbantuan media berbasis online tersebut atau media digital saat ini media pembelajaran berbasis teknologi mulai sangat digemari oleh peserta didik, tentunya dalam situasi ini akan menjadi tantangan bagi semua guru yang dimana seorang guru perlu lebih beradaptasi pada media online saat ini berkembang pesat, karena dapat menunjang keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Salah satu aplikasi mampu digunakan sebagai media dan alat evaluasi pada pembelajaran yaitu aplikasi *Wordwall*, guru perlu menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif agar pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. *Wordwall* adalah aplikasi kreatif dan menarik yang dapat ditemukan di browser, dapat diakses oleh siapa saja, dan dapat digunakan secara gratis di mana saja yang mereka suka. Saat peserta didik menggunakan aplikasi ini, guru dan orang tua perlu memperhatikan cara pemanfaatan media tersebut, karena aplikasi ini membantu mereka memahami dan mengevaluasi informasi yang telah disajikan melalui permainan *Wordwall*. Permainan ini digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran sehingga guru mampu mengukur hasil belajar yang dimiliki peserta didik dengan cara lebih efektif. Pada penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terbukti sesuai dan efektif guna meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika selama proses pembelajaran (Lubis & Nuriadin, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kumalasari, dkk (2023) di kelas III dari hasil observasi bahwa pada tujuan utama dari penelitian ini ialah guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan melalui penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Pengkajian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas beberapa tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III di SDN Pilangkenceng 01, yang terdiri dari 5 peserta didik perempuan dan 5 peserta didik laki-laki. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penerapan model PjBL memberikan kontribusi positif

terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan jumlah peserta didik yang mencapai nilai di atas KKM, yaitu sebanyak 6 peserta didik pada siklus I dengan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60%. Pada siklus II, terjadi peningkatan ketuntasan belajar menjadi 80%, dengan 8 peserta didik yang berhasil mencapai KKM. Dengan demikian, melalui penerapan model PjBL dikatakan berhasil.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang lain, dilakukan oleh Sumarni & Manurung (2023) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran matematika peserta didik kelas VI SDN 04 Kuala Tungkal masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 70. Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh masalah dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana guru belum menerapkan model pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik (*teacher-centered*). Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes, dan dianalisis memakai metode kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian, tingkat ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 48% dengan rata-rata nilai 61,9, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 92% dengan rata-rata nilai 80,12.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu lainnya yang dilakukan oleh Qonita & Handayani (2023) ialah penelitian ini mengidentifikasi beberapa metode untuk mengeksplorasi lebih lanjut temuan terkait keterampilan berpikir kritis, salah satunya adalah penerapan model pembelajaran yang kreatif. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkaji pengaruh penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis proyek dengan media *Wordwall* pada materi kekuatan di kelas IV SDN Ciracas 10. Sebanyak 64 peserta mengikuti penelitian ini, terdiri dari 32 peserta didik pada kelompok kontrol (kelas IV-B) dan 32 peserta didik pada kelompok eksperimen (kelas IV-C). Data diuji normalitasnya menggunakan uji Shapiro-Wilk-Liliefors dan diuji homogenitas dengan uji Fisher, yang menunjukkan hasil homogen. Hasil analisis statistik terlihat bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 79,78, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai rata-rata 70,13, yang mengindikasikan adanya pengaruh signifikan dari penerapan pendekatan tersebut dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis tertarik guna melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Di Sekolah Dasar” dengan penelitian Quasi Eksperimen pada peserta didik kelas III UPTD SDN 2 Penganjang.

B. Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah pada penelitian ini:

1. Hasil belajar matematika peserta didik belum memenuhi KKTP.
2. Peserta didik kurang aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
3. Peserta didik kurang minat dalam pembelajaran matematika dikarenakan guru menggunakan model pembelajaran yang konvensional.
4. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
5. Pada proses pembelajaran berbantuan media *Wordwall* dapat membantu peserta didik dalam mengerti materi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

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

D. Tujuan Masalah

Berikut adalah tujuan pembelajaran pada penelitian ini:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional di sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan kegunaan dari penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat memberikan dedikasi lebih dalam untuk menambah wawasan yang dimiliki peserta didik serta menjadi sumber referensi bermanfaat dalam pengembangan kualitas pengajaran di berbagai jenjang pendidikan. Secara khusus, penelitian ini berfokus pada pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika pada peserta didik di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis melalui penyusunan penelitian ini meliputi peningkatan wawasan, pengembangan keterampilan dalam menulis karya penelitian, serta penambahan pengalaman dalam pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar matematika peserta didik di tingkat SD.

b. Bagi Peserta Didik

Model *Project Based Learning* yang memanfaatkan aplikasi *Wordwall* bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik secara lebih aktif dalam

proses pembelajaran di kelas, baik secara individual maupun dalam kelompok. Pendekatan tersebut bukan hanya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik saja, tetapi membantu juga memperbaiki hasil belajar mereka secara nyata. Dalam pelaksanaannya, peserta didik lebih banyak melakukan praktik langsung, sehingga pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan guru menjadi lebih kuat. Selain itu, menggunakan aplikasi *Wordwall* dapat memberikan keuntungan tambahan dengan melatih keterampilan teknologi peserta didik, hingga mereka tidak hanya menguasai materi pengajaran, tetapi bisa juga menggunakan teknologi dengan baik selama proses belajar.

c. Bagi Guru

Bagi guru, hasil ini bisa menjadi informasi penting untuk membantu menjalankan proses pembelajaran. Selain itu, hal ini juga menambah pengetahuan dan pengalaman seorang guru dalam merancang pengajaran yang menarik, aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan begitu, guru akan lebih berperan aktif saat mengajar, yang akhirnya membikin peserta didik lebih terlibat dalam kegiatan pengajaran. Penggunaan model *Project Based Learning* dibantu *Wordwall* terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan dan memberikan dampak positif pada peningkatan hasil belajar matematika di sekolah dasar.

d. Bagi Sekolah

Mengenai ini dapat memberikan sebuah keterlibatan yang signifikan bagi sekolah, khususnya dalam upaya peningkatan kualitas sistem belajar mengajar di sekolah. Selain itu, penerapan tersebut juga berpotensi meningkatkan reputasi dan mutu sekolah secara keseluruhan.

F. Batasan Masalah

Berikut ini ialah batasan masalah yang diterapkan pada penelitian ini:

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yakni model *Project Based Learning*.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika.
3. Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SDN 2 Penganjang pada kelas III.
4. Penelitian ini menggunakan dua kelas di kelas III, model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada kelas III A dan kelas III B

menggunakan model *Project Based Learning* yang bertema “Penyajian data dalam bentuk tabel”

5. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April.

G. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* yakni pendekatan suatu pengajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana mereka membangun atau mengimplementasikan sebuah konsep melalui proyek yang telah mereka rancang dan dapat diaplikasikan di kehidupan sehari-hari. Model ini juga berfungsi sebagai langkah awalan bagi peserta didik guna memperoleh pengetahuan baru yang didapatkan dari pengalaman langsung melalui kegiatan nyata.

Adapun sintaks yang digunakan pada model pembelajaran *Project Based Learning* dibagi menjadi 5 fase, yaitu (1) Mempersiapkan pertanyaan menarik minat peserta didik, (2) Menyusun rencana proyek, (3) Membuat jadwal aktivitas, (4) Memonitoring perkembangan proyek peserta didik, (5) Menguji dan memberikan penilaian proyek peserta didik agar tercapai kompetensi sikap, pengetahuan serta keterampilan.

Kesimpulannya, model *Project Based Learning* ialah model pengajaran yang melibatkan peserta didik secara giat atau aktif dalam proses belajar, sekaligus mendorong mereka untuk bekerja sama dan berkreasi melalui kegiatan seperti melakukan percobaan.

2. Media Pembelajaran *Wordwall*

Wordwall yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat game berbasis kuis atau sebuah evaluasi pembelajaran yang dapat menarik dan menyenangkan untuk peserta didik mainkan. Fitur halaman *Wordwall* termasuk kuis interaktif, papan kata benar atau salah, teka-teki, permainan mencocokkan. Dan fitur aplikasi *Wordwall* yang memanfaatkan teknologi, membantu peserta didik memahami lebih baik materi dan memecahkan masalah mereka. Dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*, guru dapat lebih mudah menjalankan proses pembelajaran dan mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik memahami materi yang diajarkan.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika yakni tingkat pemahaman serta keterampilan peserta didik terhadap materi matematika yang dipelajarinya. Hasil ini digunakan untuk menilai sejauh mana kemampuan dan pengetahuan matematika yang dimiliki oleh peserta didik. Pada ranah kognitif, indikator hasil belajar meliputi beberapa aspek, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Sementara itu, indikator hasil belajar pada ranah afektif mencakup sikap menghargai dan menghayati nilai-nilai agama, kejujuran, toleransi, kesopanan, rasa percaya diri, kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama atau gotong royong. Dan indikator hasil belajar pada ranah psikomotorik meliputi kemampuan dalam menggunakan alat dan kebiasaan kerja, kemampuan menganalisis serta mengurutkan tugas, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, kemampuan memahami gambar atau simbol, serta kemampuan mengenali ketidaksesuaian antara bentuk dan ukuran yang diharapkan atau diprediksi.

Jadi, kesimpulan dari penjelasan di atas terkait hasil belajar matematika yaitu hasil belajar yang dimiliki peserta didik didapat sesudah mereka melakukan pengajaran yang sudah sesuai dengan tujuan pengajaran. Pada penelitian ini dari 3 ranah hasil kognitif, peneliti hanya menggunakan ranah kognitif dan ranah psikomotorik.

4. Model konvensional

Model pembelajaran konvensional termasuk suatu pendekatan atau model dalam proses pembelajaran di mana guru memegang peran sentral sebagai sumber utama wawasan dan informasi. Pada model ini, peserta didik berperan sebagai penerima materi secara pasif. Pendekatan ini biasanya diterapkan melalui metode ceramah yang telah lama digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran. Meskipun model konvensional memiliki sejumlah keterbatasan, pendekatan ini masih dianggap relevan dan diperlukan, terutama karena efektivitasnya dalam memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik pada tahap awal pembelajaran sehingga dapat membantu mereka mencapai hasil penilaian yang memuaskan. Jadi, pada

penelitian ini model konvensional yang digunakan oleh guru kelas di UPTD SDN 2 Penganjang yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*.

H. Sistematika Skripsi

Berikut adalah sistematika pada penelitian ini mengenai ringkasan bab 1, bab 2, bab 3, bab 4, dan bab 5 pada penelitian ini, yaitu:

Bab I penelitian ini memaparkan masalah penelitian, pada bagian bab ini menelaah secara rinci dari membahas hal yang umum hingga khusus. Di bagian pendahuluan, pembaca dapat mengetahui dan menemukan akar permasalahan yang timbul sampai gambaran solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Bab II memaparkan kajian teoritis yang berisi pendapat-pendapat para ahli yang mendukung dan berkaitan dengan variabel-variabel judul yang diangkat menjadi masalah.

Bab III memaparkan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

Bab IV menguraikan hasil penelitian yang dilakukan di sekolah dasar terkait masalah yang dihadapi dengan disertai dengan pengolahan data hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

Bab V menjelaskan kesimpulan akhir dari terjawabnya masalah yang terdapat pada penelitian ini dengan solusi dan saran yang diberikan untuk penyempurnaan penelitian sebelumnya.