

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi faktor esensial yang dapat dijadikan sebagai fondasi utama bagi kemajuan setiap bangsa. Maka dengan adanya pendidikan, setiap individu dapat meningkatkan kualitas diri agar mampu menghadapi perkembangan zaman yang sangat pesat. Pendidikan merupakan aspek krusial yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan setiap individu. Pendidikan merupakan unsur fundamental yang tidak dapat terlepas dari kehidupan setiap individu. Pendidikan dilaksanakan melalui proses yang dirancang secara sadar dan terstruktur untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam mengembangkan kapasitas dirinya secara optimal. Melalui tahapan ini, pendidikan tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi diarahkan untuk mengasah potensi spiritual, mengendalikan diri, membentuk kepribadian, menanamkan akhlak mulia, meningkatkan kecerdasan serta memperoleh keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri dan masyarakat (Rahman dkk., 2022, hlm. 2). Sejalan dengan hal tersebut, dalam Al – Quran surat At – Taubah (9) : 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ
وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

”Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya” (Q.S At – Taubah: 122).

Pada ayat tersebut dapat dijelaskan bahwa pentingnya pengetahuan bagi keberlangsungan hidup manusia. Selain itu, pepatah sunda mengatakan *”ilmu teh ibarat cahaya, nu bisa nyorang poekna kahirupan. Maka ti eta, ulah bosen diajar.”* (Ilmu itu seperti cahaya yang bisa menerangi gelapnya kehidupan, maka dari itu jangan bosan untuk belajar). Untuk mendapatkan pengetahuan harus melaksanakan

proses pembelajaran. Pembelajaran ialah suatu proses dimana guru sebagai pengajar dan peserta didik sebagai penerima materi pelajaran yang disampaikan guru secara sistematis, dimana mesti saling mempengaruhi dalam kegiatan pembelajaran untuk memperoleh tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Prastiwati Tri & Mulyono, 2023, hlm. 382). Sedangkan menurut Hayaturreaiyan & Harahap (2022, hlm. 111) pembelajaran merupakan sebuah sistem intruksional yang mencakup berbagai komponen seperti, tujuan, bahan ajar, peserta didik, pendidik, metode, media, serta evaluasi. Pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif (sikap), serta psikomotorik (keterampilan) peserta didik. Pembelajaran di jenjang sekolah dasar kelas rendah (kelas 1, 2, 3) berfokus pada pembelajaran fakta dan lebih menekankan hal yang nyata atau peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar peserta didik. Sedangkan pada kelas tinggi (4, 5, 6) berorientasi pada pembelajaran konsep – konsep penerapannya. Hal tersebut harus dilaksanakan saat pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata bidang studi yang diberikan di seluruh jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas . Menurut Nabila (2021, hlm. 70) Matematika merupakan bidang studi yang memiliki keterkaitan erat dengan berbagai aktivitas harian manusia. Banyak bidang dalam kehidupan yang memerlukan penerapan konsep-konsep matematika, misalnya saat menghitung jumlah uang. Selain itu, matematika menjadi salah satu bidang studi fundamental yang harus dikuasai oleh peserta didik guna melatih kemampuan berpikir secara logis, runtut, mengungkapkan ide dengan jelas, serta menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, peserta didik diharapkan mampu mengasah kemampuan bernalar secara optimal seiring laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat. (Surya dkk., 2022, hlm. 3403). Maka dari itu, matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat dibutuhkan di era globalisasi ini. Matematika sangat penting pada jenjang sekolah dasar, karena memiliki potensi sangat besar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis karena dapat dijumpai di kehidupan sehari – hari seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan sebagainya.

Pentingnya matematika tidak membuat semua peserta didik menyukai pelajaran tersebut. Di lingkungan sekolah, masih banyak siswa yang menganggap

bahwa mata pelajaran matematika merupakan sesuatu yang sangat menantang untuk dipelajari. Hal tersebut diperkuat oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang dirilis *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menyatakan pelajar Indonesia mendapatkan skor 366 poin dalam kemampuan matematika, menempati peringkat ke – 6 dari 8 negara ASEAN yang mengikuti tes PISA. Skor tersebut menempatkan peserta didik Indonesia pada level 1a, yang menunjukkan bahwa mereka belum memiliki kemampuan berpikir kreatif dalam merumuskan solusi atas permasalahan yang lebih kompleks.

Berdasarkan data diatas, kemampuan peserta didik serta minat untuk mempelajari matematika dikatakan rendah. Hal tersebut dikarenakan masih banyak permasalahan di dalam pembelajaran matematika salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Fadilla dkk., (2021, hlm. 49 - 60) menyatakan bahwa para peserta didik menghadapi tantangan dalam menguasai materi yang disampaikan pendidik, peserta didik kurang motivasi untuk belajar, serta belum memahami secara optimal. Berdasarkan temuan penelitian, banyak siswa yang menghadapi hambatan dalam menguasai konsep-konsep. Padahal pada pembelajaran matematika aspek yang paling penting adalah pemahaman konsep. Karena salah satu aspek yang terdapat dalam matematika adalah konsep. Hal tersebut sekalan dengan ungkapan Indriani, dkk., (2019, hlm. 111) bahwa pengembangan kemampuan pemahaman matematis menjadi aspek yang penting, mengingat hal tersebut merupakan salah satu tujuan utama dalam kurikulum. Kemampuan ini memiliki peran strategis dalam menunjang keterampilan matematis lainnya, seperti komunikasi, penalaran logis, koneksi antar konsep, representasi, serta pemecahan masalah. Oleh karena itu, penguatan pemahaman konsep menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah. Menurut Rubianti dkk., (2019, hlm. 83) dalam pembelajaran matematika, anak didik bisa dikatakan jika memiliki kemampuan pemahaman matematis yang baik ketika peserta didik dapat menguasai serta menjadikan suatu materi yang telah dipelajari ke bentuk matematisasi.

Berdasarkan permasalahan di atas melalui observasi yang dilakukan di SDN 003 Asmi Bandung bahwa terdapat peserta didik yang memiliki nilai di bawah

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditunjukan dengan nilai ulangan harian pelajaran matematika dari 27 peserta didik, hanya 8 peserta didik atau 29,6% yang mencapai KKTP sedangkan KKTP kelas yaitu 75. Artinya sebanyak 19 peserta didik atau 70,4% tidak lulus. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik masih kesulitan memahami konsep mengenai materi yang sedang dipelajari, Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman konsep oleh peserta didik masih tergolong sangat rendah. Selain itu, dalam pembelajaran matematika pendidik hanya menggunakan model konvensional dan metode ceramah serta penguasaan materi pembelajaran sangat kurang sehingga pendidik tidak menggunakan media untuk menunjang pembelajaran. Akibatnya, banyak peserta didik yang kehilangan minat dan menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang rumit, karena dominasi angka yang dinilai sulit untuk dipahami. Fenomena yang ditemukan dilapangan bahwa peserta didik tidak diajarkan untuk memahami sebuah konsep saat menyelesaikan soal, tetapi pembelajaran hanya memfokuskan peserta didik untuk menghafal dan mengingat tanpa harus memahami maka nilai ulangan harian pun masih banyak yang di bawah KKTP.

Hal tersebut sejalan dengan ungkapan Yuliani dkk., (2018, hlm. 92) bahwa kesulitan yang kerap dijumpai dalam proses pembelajaran matematika berkaitan dengan lemahnya kemampuan peserta didik dalam menjawab soal yang menitikberatkan pada pemahaman konseptual terhadap suatu pokok bahasan. Kemampuan dalam memahami secara komprehensif memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah mengikuti pembelajaran dan meraih prestasi yang tinggi, sementara pemahaman konsep yang kurang justru membuat mereka kesulitan dan cenderung pasif dalam proses belajar. Berbagai hambatan yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran matematika, seperti kesulitan memahami instruksi, rendahnya minat belajar, serta kurangnya keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas, secara tidak langsung berdampak pada lemahnya pemahaman mereka terhadap konsep-konsep dasar maupun lanjutan dalam matematika. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan antar konsep serta menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dalam menyelesaikan permasalahan matematis secara efektif. Keterbatasan dalam memahami konsep ini menjadi persoalan penting yang perlu segera ditangani secara serius demi meningkatkan

mutu pembelajaran, karena target yang telah ditetapkan dalam pembelajaran matematika harus dapat dicapai secara optimal. Menurut Rubianti dkk., (2019, hlm. 83) pada pembelajaran peserta didik dianggap memiliki pemahaman matematis yang baik apabila mampu menguasai materi yang dipelajari dan mampu merepresentasikannya ke dalam bentuk matematis yang sesuai. Hal tersebut karena ciri khas matematika itu sebagai ilmu yang sistematis, maka ketika mempelajari suatu konsep peserta didik harus menguasai konsep yang sebelumnya peserta didik pelajari (Wulan dkk., 2020, hlm. 103).

Melihat permasalahan diatas, rendahnya pemahaman konsep matematis peserta didik, maka menjadi suatu keharusan bagi guru untuk membuat perencanaan pembelajaran dengan baik sebelum melaksanakan pembelajaran. Salah satu solusinya dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, sehingga proses belajar tidak bersifat monoton dan terfokus pada guru, melainkan lebih menekankan peran aktif peserta didik (*teacher centered*). Pendapat ini sejalan dengan ungkapan suranti dkk., (2016, hlm. 73 - 74) bahwa penggunaan model pembelajaran yang bersifat konvensional dan minim interaksi menyebabkan suasana belajar menjadi kurang variatif, cenderung monoton, dan tidak jarang menimbulkan kejenuhan. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Hayati dkk., (2021, hlm. 5) bahwa peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik, seperti: 1) senang bermain, 2) lebih aktif untuk bergerak, 3) senang belajar secara berkelompok, 4) senang melakukan praktik. Perancangan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dapat memperbaiki kualitas proses pembelajaran, sehingga dapat menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu, guru diharapkan memiliki pemahaman yang mendalam mengenai karakteristik siswa sekolah dasar sebagai dasar dalam merancang dan mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang senang belajar secara berkelompok dan senang melakukan praktik untuk memahami konsep matematika, peneliti memilih model *Project Based Learning*.

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara mandiri merancang dan mengelola kegiatan belajarnya sesuai dengan kebutuhan serta tujuan yang ingin dicapai serta berkolaborasi dalam menyelesaikan suatu proyek, dan menciptakan produk yang bisa dipertunjukkan kepada orang lain. (Hartini, 2017, hlm. 13). Model PjBL merupakan metode pembelajaran yang menjadikan permasalahan sebagai orientasi untuk menghimpun serta mengintegrasikan pengetahuan baru, yang diperoleh melalui pengalaman dalam kegiatan nyata. Model PjBL disusun untuk diaplikasikan dalam situasi pembelajaran yang kompleks, pendekatan ini mendorong siswa melakukan eksplorasi dan pendalaman materi. Proses inkuiri dimulai dengan penyusunan pertanyaan pemicu, kemudian peserta didik dibimbing dalam pelaksanaan proyek kolaboratif yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu. (Linda, 2015, hlm. 3). Dengan menggunakan model PjBL membuat siswa menjadi aktif untuk membangun pengetahuan awal dengan melakukan observasi dan meningkatkan rasa ingin tahunya lebih tinggi. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal dan bermakna bagi peserta didik, karena mereka turut aktif berpartisipasi dalam berbagai aktivitas selama proses belajar berlangsung. (Rani dkk., 2021, hlm. 267). Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Anggara & Samsudin (2023) menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dapat mempengaruhi kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan nilai *mean* jauh lebih tinggi. Selain itu, hasil studi yang dikemukakan oleh Heri Pilawinata dkk., (2024). menyatakan bahwa dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pemahaman konsep matematika peserta didik dapat meningkat, sebagaimana tercermin dari perolehan nilai yang lebih tinggi.

Dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya metode atau pendekatan yang berperan penting, tetapi juga pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu upaya strategis dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Media tersebut berperan sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan edukatif dari pendidik kepada peserta didik, guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. (Astuti et al., 2024). Salah satu langkah yang dapat ditempuh untuk mengatasi

permasalahan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi guna meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses pembelajaran.

Di era kemajuan teknologi yang begitu cepat seperti saat ini, proses pembelajaran tidak hanya menuntut penerapan model pembelajaran yang beragam, tetapi juga harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Namun, media pembelajaran yang interaktif juga sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran kali ini. Media yang dapat dimanfaatkan saat mata pelajaran matematika di era globalisasi saat ini salah satunya ialah aplikasi *wordwall*. *Wordwall* merupakan media pembelajaran digital yang memberikan kemudahan bagi pendidik dalam merancang beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan kata, serta latihan soal yang bersifat interaktif. Pada aplikasi ini banyak template yang dapat digunakan oleh pendidik sehingga bisa membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Marlita dkk., (2024, hlm. 725 - 735) menyatakan bahwa aktivitas belajar belajar peserta didik meningkat dengan penggunaan *wordwall game* yang menjadi salah satu media pembelajaran interaktif berbasis *website* yang dilengkapi dengan berbagai *template* untuk berbagai jenis kuis.

Mengacu pada permasalahan di atas maka peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang diberi judul "**Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Sekolah Dasar**". Peneliti mengharapkan bahwa melalui integrasi model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall*, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dalam memahami konsep-konsep matematis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, diperoleh identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pemahaman konsep matematis peserta didik masih sangat rendah.
2. Peserta didik menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit disebabkan banyak angka dan banyak penggunaan simbol.
3. Peserta didik masih kesulitan dalam menyelesaikan soal – soal matematika.

4. Pembelajaran dilaksanakan menggunakan model konvensional.
5. Penggunaan media pembelajaran masih sangat kurang.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi, diantaranya:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 033 Asmi Bandung, Kec. Regol, Kota Bandung, Jawa Barat.
2. Materi yang dipilih dalam penelitian ini adalah unsur-unsur bangun datar.
3. Model yang digunakan adalah model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *wordwall* pada kelas eksperimen dan model konvensional pada kelas kontrol.
4. Aspek yang diteliti adalah ranah kognitif.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran kemampuan pemahaman matematis pada peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dan model pembelajaran konvensional di sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh kemampuan pemahaman matematis peserta didik yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *project based learning* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik sekolah dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji, menganalisis, dan mendeskripsikan gambaran kemampuan pemahaman matematis serta pengaruh model *Project Based Learning*

(PjBL) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik pada jenjang sekolah dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka akan berguna, manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat secara teoritis

Secara menyeluruh, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memperluas wawasan ilmiah terkait pengaruh penerapan model *Project Based Learning* yang didukung oleh aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat dalam praktik

a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik mampu meningkatkan minat belajar matematika.
- 2) Peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar serta interaksi dengan guru.
- 3) Peserta didik memiliki pengalaman baru dalam mempelajari aplikasi *wordwall* dan menggunakan model *Project Based Learning*.

b. Bagi guru

- 1) Guru mengetahui hambatan belajar yang dialami oleh peserta didik
- 2) Guru memiliki gambaran pembelajaran matematika menggunakan model *Project Based Learning*.
- 3) Menambah wawasan guru untuk menggunakan media berbasis aplikasi agar pembelajaran lebih menyenangkan.
- 4) Guru mengetahui solusi permasalahan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika.

c. Bagi sekolah

- 1) Sekolah mengetahui media yang dibutuhkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran matematika.
- 2) Sekolah melakukan evaluasi dan refleksi terhadap pembelajaran.

G. Definisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya salah tafsir terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut dijabarkan terlebih dahulu sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan dalam memahami konsep mencakup penguasaan siswa terhadap materi, mulai dari proses memahami, menyerap, menguasai, hingga mampu menerapkannya dalam berbagai situasi. (Rosmawati & Sritresna, 2021, hlm. 276). Romadon & Mahmudi (2019, hlm. 59) berpendapat bahwa kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan dasar yang diperlukan agar dapat membantu peserta didik memiliki kemampuan matematis yang lebih baik dan mampu mengorganisasikan sesuai dengan pemahaman sendiri.

Dari penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penguasaan terhadap konsep matematis merupakan keterampilan mendasar yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik. Hal ini penting agar mereka mampu memahami, menguasai, dan menyelesaikan persoalan matematika berdasarkan pemahaman yang dimilikinya sendiri.

2. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Dahri (2022, hlm. 33) mengemukakan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berbasis pengembangan suatu proyek, dimana peserta didik dapat merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proyek yang bermanfaat di kehidupan sehari – hari. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang dapat melatih siswa untuk lebih aktif dan mandiri dengan membuat sebuah proyek dalam kegiatan pembelajaran (Soleh, 2021, hlm. 138). Pada model *Project Based Learning* (PjBL) terdapat lima sintaks, Beberapa tahapan yang dapat dilakukan antara lain: (1) merumuskan pertanyaan utama, (2) merancang rencana pelaksanaan proyek, (3) menyusun waktu pelaksanaan secara sistematis, (4) mengamati perkembangan peserta didik beserta kemajuan proyeknya, (5) melakukan penilaian terhadap hasil yang dicapai, serta (6) merefleksikan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan (Setiawan dkk., 2022, hlm. 2).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa model *Project based Learning* (PjBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang berorientasi pada peserta didik, di mana mereka diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan melalui perancangan dan pelaksanaan suatu proyek sebagai bagian dari proses pembelajaran. Model ini secara tidak melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif. Langkah – langkah atau sintaks model project based learning antara lain: 1) Mengajukan pertanyaan mendasar 2) Menentukan tema dan desain proyek 3) Menyusun jadwal pengerjaan proyek 4) Memantau peserta didik dan kemajuan pengerjaan proyek 5) Melakukan penilaian hasil 6) Mengevaluasi pengalaman peserta didik.

3. Aplikasi Wordwall

Aplikasi *wordwall* merupakan *platform* pembelajaran berbasis *game* yang memiliki berbagai jenis aktivitas (kuis, menjodohkan, mengelompokan, dsb) yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dalam penyampaian materi dan evaluasi secara interaktif.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 39) bahwa skripsi terdiri dari 5 bab, diantaranya bab I pendahuluan, bab II landasan teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, dan bab V simpulan dan saran. Berikut adalah struktur penyusunan skripsi dalam sistematika skripsi diantaranya sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Pada bagian pembuka skripsi, umumnya memuat beberapa komponen seperti sampul, lembar pengesahan, serta halaman yang berisi motto dan dedikasi, pernyataan orisinalitas karya, kata pengantar yang dilengkapi dengan ucapan terima kasih, dan abstrak. Abstrak tersebut disusun dalam tiga bahasa, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Sunda, dan Bahasa Inggris. Selain itu, bagian ini juga mencantumkan daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bab I Pendahuluan menguraikan latar belakang permasalahan yang berkaitan dengan topik yang diteliti serta menunjukkan adanya permasalahan nyata di lapangan. Dalam bagian ini, peneliti menetapkan batasan masalah dan merumuskan pertanyaan penelitian secara jelas, sehingga mempermudah dalam menjabarkan tujuan serta manfaat dari penelitian yang dilakukan. Pendahuluan juga terdapat definisi operasional yang memuat definisi operasional variabel yang memuat persepsi dan pendahuluan memuat sistematika skripsi yang memuat tata cara dan penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, berisi penjelasan teori mengenai kemampuan pemahaman matematis, model *Project Based Learning* (PjBL), dan aplikasi *wordwall*. Penelitian ini juga memuat uraian mengenai temuan-temuan dari studi sebelumnya yang relevan dengan variabel yang diteliti, kerangka berpikir, serta rancangan penelitian. Di samping itu, penelitian ini dilandasi oleh hipotesis dan asumsi dasar terkait dengan kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki oleh peserta didik di kelas III SDN Asmi Bandung lebih tinggi dengan menggunakan model PjBL berbantuan aplikasi *wordwall*.

Bab III Metode Penelitian, membahas sistematis penulisan secara Bab ini menguraikan secara detail tahapan serta langkah-langkah dalam menjawab permasalahan penelitian dan menarik kesimpulan. Di dalamnya mencakup pendekatan yang digunakan dalam penelitian, metode yang diterapkan, lokasi dan waktu pelaksanaan, subjek dan sampel, rancangan penelitian, teknik pengumpulan serta analisis data, alat yang digunakan dalam penelitian, dan prosedur pelaksanaannya. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen dengan jenis quasi eksperimen, serta memakai desain *non equivalent control group design*, tempat penelitian di SDN Asmi Bandung, populasi seluruh peserta didik di kelas III di SDN Asmi Bandung, sampel mengambil kelas III C dan III E, teknik pengumpulan data menggunakan tes maupun non-tes, teknik analisis data menggunakan analisis statistik, dan instrumen penelitian berupa soal tes (*pre-test* dan *posttest*).

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan memaparkan dua aspek utama, yaitu temuan penelitian yang diperoleh melalui observasi di SDN Asmi Bandung,

serta proses pengolahan data dan analisis data yang menyesuaikan dengan bentuk dan urutan rumusan masalah penelitian. Bab ini juga membahas hasil temuan secara mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian pada rumusan masalah.

Bab V Simpulan dan Saran, bab ini berisi saran-saran bagi peneliti serta kesimpulan yang merangkum dan menginterpretasikan temuan-temuan studi berdasarkan analisis hasil penelitian, disusun sejumlah rekomendasi yang diarahkan kepada pengguna, perumus kebijakan, dan pelaksana solusi5x di lapangan berdasarkan hasil temuan penelitian mengenai pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik di sekolah dasar dan pemecah masalah di lapangan berdasarkan hasil temuan penelitian.