

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan alat-alat atau sarana bantu dalam mendidik siswa di sekolah dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang bergerak cepat. Proses pembelajaran di sekolah yang sedang mengalami transformasi dan memperkenalkan banyak perubahan pada lanskap pendidikan dipengaruhi oleh pesatnya pertumbuhan teknologi. Oleh karena itu, manusia harus mendidik diri mereka sendiri untuk menjadi versi yang lebih baik dari diri mereka sendiri untuk mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kualitas yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara, termasuk kekuatan spiritual religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan karakter mulia. Pendidikan kurang berfokus pada siswa mencapai posisi tinggi dan lebih pada membantu mereka membangun sikap dan kemampuan mendasar yang akan membantu mereka menghadapi dinamika masalah sosial. Akibatnya, instruksi dan pelatihan di berbagai bidang diperlukan, di antaranya ilmu alam (IPA).

Belajar tentang IPA dapat mengarah pada pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), kemampuan sikap ilmiah (afektif), pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi. Ini mirip dengan tujuan pendidikan dalam taksonomi Bloom. Ilmu pengetahuan adalah proses penemuan sekaligus penerapan suatu tubuh pengetahuan dalam bentuk fakta, konsep, atau prinsip. Ilmu alam (IPA) berkaitan dengan bagaimana belajar tentang alam secara metodis. Siswa diharapkan untuk menggunakan pendidikan sains sebagai sarana belajar tentang diri mereka sendiri, dunia di sekitar mereka, dan bagaimana menerapkan pengetahuan itu dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pemanfaatan prosedur dan media merupakan dua komponen penting dalam pembelajaran (Nurwidiyanti & Sari, 2022). Segala sesuatu yang digunakan untu

mengirimkan pesan dari satu orang ke orang lain untuk membangkitkan rasa ingin tahu penerima dan merangsang pemikiran mereka dianggap sebagai media pembelajaran (Sadiman et al., 2014, hlm. 7). Karena media merupakan salah satu cara agar pengetahuan dapat didistribusikan kepada siswa sehingga tujuan pendidikan dan pembelajaran dapat terpenuhi, maka media merupakan aspek integral dari proses belajar mengajar. Guru harus mampu menggunakan bahan atau peralatan yang membuka potensi yang mereka perbarui dengan perkembangan zaman.

Meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran merupakan salah satu tujuan pembelajaran, yang meliputi pencapaian hasil belajar terbaik. Upaya yang dilakukan siswa saat menyelesaikan kegiatan pembelajaran tidak diragukan lagi berkontribusi pada hasil belajar yang dialami siswa, seperti penguasaan belajar, pengetahuan, dan keterampilan yang berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan sehingga menyebabkan siswa mengalami perubahan perilaku (Karwati dan Priansa 2014, hlm. 216). Menurut sudut pandang yang berbeda, hasil belajar siswa adalah salah satu dari banyak instrumen yang digunakan untuk mengukur prestasi siswa dan sejauh mana mereka telah menguasai konten yang telah diajarkan kepada mereka oleh guru mereka (Wirda, Yendri, Ulumudin, et al. 2020, hlm. 7).

Proses pengajaran di kelas, maka proses pembelajaran di sekolah dirancang untuk memenuhi tujuan pendidikan. Pengaruh dan perubahan dalam diri siswa ini dapat dianggap sebagai hasil belajar dari belajar. Mengetahui hasil yang tepat dari akuisisi karena adopsi prosedur atau tindakan yang mempengaruhi input fungsional. Hasil belajar dapat digambarkan dengan menggunakan frasa "Hasil dan pembelajaran". "Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran, yang sangat erat kaitannya dengan tujuan pendidikan," klaim Purwanto (2014, hlm. 3). Tujuan pembelajaran harus dipahami untuk mencapai hasil belajar, maka hasil dan tujuan belajar harus berjalan beriringan.

Proses evaluasi melibatkan upaya untuk memastikan apakah target benar-benar akan tercapai. Dengan kata lain, penilaian adalah alat untuk mengevaluasi efektivitas metode tertentu dan hasil belajar siswa. Untuk berkonsentrasi pada tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun instruksional, sistem pendidikan

nasional mengadopsi klasifikasi hasil belajar Benjamin Bloom, yang pada dasarnya mengkategorikan pembelajaran ke dalam tiga kategori (kognitif, afektif, dan psikomotorik).

Prinsip bahwa evaluator dituntut untuk mengevaluasi siswa secara keseluruhan, baik dari segi pemahamannya terhadap materi atau materi pelajaran yang telah diberikan (aspek kognitif), maupun dari segi apresiasinya (aspek afektif), dan praktiknya (aspek psikomotorik), adalah kaidah kebulatan suara, yang harus selalu diperhitungkan dan ditaati dalam konteks penilaian hasil belajar. Kegiatan atau proses evaluasi hasil belajar tidak dapat dibedakan atau bahkan dipisahkan dari ketiga ciri atau aspek psikologis tersebut. Tiga kategori domain yang berbeda (juga dikenal sebagai area target atau domain) harus selalu dimasukkan ketika mengkategorikan tujuan pendidikan, menurut Benjamin S. Bloom dan rekan-rekannya.

Ranah kognitif di mana aktivitas otak berlangsung disebut sebagai domain kognitif. Menurut Bloom, semua tindakan yang melibatkan fungsi otak berada di bawah domain kognitif. Pengetahuan, kognisi, dan memori semuanya berada di bawah ranah kognitif. Tanpa harus bisa menggunakannya, mengetahui sesuatu melibatkan kemampuan mengingat atau mengidentifikasi kata-kata, konsep, gejala, rumus, atau pengetahuan tertentu. Tingkat pemikiran terendah diwakili oleh informasi atau memori ini. Siswa yang dapat secara akurat menerjemahkan, menulis, dan mengingat Surat al-Asr adalah contoh pembelajaran kognitif pada tingkat pengetahuan dalam tindakan.

Pemahaman didefinisikan sebagai kapasitas untuk memahami sesuatu setelah dipahami dan diterapkan. Atau dapat disebut sebagai pemahaman yang menggabungkan informasi dengan berbagai keterampilan untuk membimbing dari berbagai sudut. Siswa dianggap telah memahami sesuatu jika mereka mampu menguraikannya dengan kata-kata mereka sendiri.

Memanfaatkan ide-ide abstrak, prinsip, rumus, teori, atau gagasan lain dalam skenario tertentu adalah apa yang dimaksud dengan kapasitas aplikasi, juga dikenal sebagai implementasi atau aplikasi. Analisis adalah kemampuan untuk membedah suatu zat atau keadaan menjadi sesuatu yang lebih sederhana dan memahami bagaimana satu faktor berinteraksi dengan yang lain.

Kemampuan berpikir adalah antitesis dari kapasitas untuk pemikiran sintesis. Proses mengintegrasikan bagian atau bahan secara logis sehingga bermanifestasi sebagai pola baru atau pola terstruktur dikenal sebagai sintesis. Menurut Taksonomi Bloom, tingkat penalaran tertinggi dalam domain kognitif terdiri dari penilaian, penghargaan, dan evaluasi. Dalam konteks ini, penilaian atau evaluasi mengacu pada kemampuan seseorang untuk menciptakan pendapat mengenai suatu keadaan, ide, atau nilai. Misalnya, jika seseorang diberi kesempatan untuk memilih dari berbagai kemungkinan, dia akan dapat memilih opsi terbaik sambil tetap mematuhi norma-norma sosial.

Ranah afektif juga mencakup sikap dan nilai-nilai yang terkait dengannya. Pergeseran sikap seseorang dapat diantisipasi jika mereka sudah memiliki tingkat penguasaan kognitif yang tinggi, menurut beberapa spesialis. Dalam banyak kasus, perilaku siswa akan mencerminkan karakteristik hasil belajar afektif. Krathwohl dan rekan (1974) melakukan penelitian tambahan tentang topik sikap ini dan mengklasifikasikannya ke dalam lima tahap, termasuk Menerima atau Menghadiri.

Penerimaan seseorang terhadap rangsangan lingkungan, seperti masalah, peristiwa, fenomena, dan hal-hal lain, disebut sebagai penerimaan. Tingkat ini terdiri dari kapasitas untuk mengendalikan dan memilih gejala eksternal atau rangsangan, aktivitas sadar, dan keinginan untuk menerima masukan. Menerima atau menghadiri sering didefinisikan sebagai memiliki kemampuan untuk melihat suatu kegiatan atau menerima perawatan.

Kemampuan untuk merespons menggambarkan kemampuan seseorang untuk berpartisipasi aktif dalam peristiwa tertentu dan bereaksi terhadapnya dengan satu atau lain cara. (Mengevaluasi, atau menunjukkan apresiasi. Memberikan sesuatu yang berharga menunjukkan bahwa tidak melakukannya akan menyebabkan kerugian atau penyesalan jika tidak dilakukan, baik melalui penilaian atau penghargaan. Aktivitas afektif menilai lebih disukai daripada menerima, dan melalui pengorganisasian (mengendalikan atau mengatur) berbagai nilai, nilai-nilai baru yang lebih universal terbentuk, menghasilkan peningkatan secara keseluruhan. Pengorganisasian adalah proses mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam struktur organisasi, dengan mempertimbangkan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain dan pembentukan nilai-nilai prioritas.

Moral atau karakter seseorang adalah sintesis dari semua sistem nilai yang mempengaruhi kepribadian dan kecenderungan perilaku mereka. Ini didefinisikan oleh salah satu nilai. Apa yang terjadi dalam situasi ini adalah internalisasi nilai-nilai yang memegang peringkat tertinggi dalam hierarki nilai. Otaknya terus-menerus dicetak dengan nilai ini, yang berdampak pada emosinya. Dunia psikomotor biasanya berkaitan dengan kapasitas seseorang untuk bertindak mengikuti pengalaman belajar tertentu, itulah sebabnya ini adalah tingkat emosi terbesar. Domain pencapaian pembelajaran kemahiran diperkenalkan oleh Simpson (1956), yang menegaskan bahwa hasil ini mengambil bentuk kompetensi dan kapasitas untuk tindakan independen. Belajar sukses kognitif, belajar sesuatu dan sukses emosional, belajar sesuatu hanya menunjukkan keinginan untuk bertindak, keduanya terus berlanjut.

Peserta didik menyelesaikan topik atau tindakan yang selaras dengan tujuan pembelajaran kognitif dan emosional, hasil belajar untuk tujuan itu berubah menjadi hasil belajar psikomotorik. Jika topik hasil belajar kognitif dan afektif pada pembahasan sebelumnya mencakup informasi tentang disiplin ilmu yang sesuai dengan ajaran, maka contoh konkret hasil belajar psikomotorik, yang merupakan kelanjutan dari konsekuensi tersebut, Hukum yang ditetapkan oleh Rasulullah SAW, para sahabat, ulama, dan lain-lain menjadi bahan pertanyaan dari mahasiswa yang ditujukan kepada para profesional dalam pendidikan Islam. Siswa mencari dan membaca buku, majalah, pamflet, surat kabar, dan bahan lainnya untuk belajar tentang subjek. Siswa dapat menyampaikan kepada orang tua mereka pentingnya menjaga disiplin di rumah, di sekolah, dan dalam kehidupan masyarakat.

Siswa mendorong adik-adik atau teman sekelas untuk mematuhi hukum yang berlaku di rumah, di sekolah, dan di masyarakat. Siswa dapat mencontohkan perilaku yang sesuai di kelas dengan tiba di kelas tepat waktu, berpakaian sopan, dan sesuai dengan aturan institusi. Dalam pekerjaan akademis mereka, pengabdian agama, kepatuhan terhadap peraturan lalu lintas, dan kegiatan lainnya, siswa terus-menerus menampilkan disiplin.

Proses belajar mengajar yang sukses tergantung pada kolaborasi antara guru dan siswa. Guru harus menggunakan strategi pembelajaran yang dapat diterima saat menyampaikan materi yang sesuai untuk siswa mereka. Menurut (Triwiyanto,

2014, hlm. 114), kualitas proses belajar mengajar ditentukan oleh berbagai komponen yang saling terkait. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, guru dan siswa bekerja sama selama proses pembelajaran. Pengembangan bakat siswa adalah hasil dari pembelajaran aktif. Anak-anak sekolah dasar terpapar sains, yang menuntut mereka untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah menggunakan pengetahuan mereka tentang alam dan unsur-unsurnya.

Kegiatan pembelajaran digunakan untuk membantu siswa menjadi mahir dalam disiplin akademik tertentu. Salah satu mata pelajaran yang menuntut penguasaan di sekolah dasar adalah sains. Pengajaran sains di sekolah dasar harus mempromosikan minat siswa dalam metode ilmiah. Ini akan memungkinkan mereka untuk menanyakan dan mencari pembenaran untuk kejadian alam. Namun, pada kenyataannya, tidak setiap siswa memperoleh tingkat kemahiran yang diharapkan. Kesulitan yang dimiliki siswa dalam bereaksi terhadap ajaran yang ditawarkan guru mereka adalah penyebab kurangnya pemahaman konsep ilmiah ini.

Temuan penelitian ini menggambarkan elemen internal dan eksternal yang mempengaruhi kemampuan siswa sekolah dasar untuk belajar IPA. Minat, dorongan, kepercayaan diri, kebiasaan belajar, dan aspirasi adalah contoh pengaruh internal. Jumlah kata asing, kepadatan informasi, persepsi bahwa siswa harus menghafal materi, kelangkaan materi pembelajaran, dan profesor adalah contoh variabel eksternal. Karena kurangnya minat pada topik sains, beberapa siswa menerima nilai di bawah KKM, yang berdampak pada prestasi akademik mereka.

Materi yang kurang menarik sering menyebabkan siswa menjadi tidak tertarik dalam studi mereka. Karena siswa sekolah dasar masih memiliki cara berpikir yang tidak stabil, banyaknya sekolah dan guru sekolah dasar yang menggunakan sistem pembelajaran konvensional, khususnya dengan penerapan metode dan model yang kurang memadai dalam media pembelajaran, menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep karena kurangnya pengetahuan. Oleh karena itu, agar dapat menyediakan konten pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa, guru harus menggunakan metode dan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai. Salah satu elemen terpenting dari proses pembelajaran

adalah strategi dan media. Hal ini berguna untuk menjaga siswa tertarik pada studi mereka dan mencapai hasil belajar yang memuaskan, tetapi guru juga harus menerapkan unsur-unsur lain untuk meningkatkan pembelajaran.

Peneliti meneliti bagaimana pembelajaran berlangsung di kelas, bagaimana guru mengajar semua siswa mereka, dan bagaimana keadaan siswa sebelum pembelajaran dimulai berdasarkan temuan observasi lapangan yang dilakukan di SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung. Selain itu, siswa merasa tertantang untuk merespon ketika guru meminta mereka untuk menjelaskan isi materi lagi atau menarik kesimpulan, dan banyak siswa masih menerima nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), sehingga sulit bagi guru untuk menentukan apakah seorang siswa telah mempelajari materi secara lengkap. Menggunakan sumber belajar yang sesuai untuk anak-anak di kelas V adalah salah satu cara agar guru dapat mengatasi masalah ini ialah dengan menggunakan media *Flipbook* adalah lembaran kertas yang berukuran 21 x 28 cm dan menyerupai kalender atau album foto. *Flipbook* akan disajikan dengan cara yang jelas, menarik, dan relevan untuk membuatnya dapat dimengerti dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih banyak.

Media pembelajaran *flipbook* merupakan suatu alat untuk sarana yang memiliki fungsi sebagai perantara untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pelajaran selain dari buku cetak kepada peserta didik dan memudahkan serta memotivasi peserta didik untuk membaca buku di mana pun dan kapan pun (Syah et al., 2020). Menurut Susilana dan Riyana (2008: 88-89) media *flipbook* merupakan media yang tepat jika digunakan pada proses belajar mengajar IPA, dikarenakan *flipbook* dapat menyajikan suatu materi dengan kata dan kalimat yang jelas dengan didukung gambar dan warna yang menarik yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Pada penelitian ini media pembelajaran menggunakan *flipbook* akan diberikan kepada siswa sekolah dasar kelas V. *Flipbook* ini akan dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar salah satunya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). *Flipbook* dapat di desain sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh Guru dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana

langkah-langkah pembelajaran siswa tersebut. *Flipbook* pada pembelajaran IPA dapat memvisualisasikan konsep dalam pelajaran kedalam bentuk gambar 3 dimensi. *Flipbook* dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa secara individu maupun secara berkelompok dan *Flipbook* karena bersifat praktis.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelititertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Pengaruh Media *Flipbook* Pada Mata Pelajaran IPA kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPA yang disampaikan oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung di kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung
2. Guru tidak menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik hal ini dapat berdampak negative bagi siswa
3. Siswa tidak termotivasi dalam pembelajaran sehingga siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran pembelajaran IPA di kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung
4. Berdasarkan data yang diperoleh menyatakan bawah rata-rata hasil belajar siswa kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPA sangat menurun
5. Kurangnya keaktifan siswa dan guru dalam pembelajaran IPA kelas V sehingga membuat siswa cepat jenuh dan bosan dengan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh media *Flipbook* pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung?
2. Apakah media *flipbook* pada mata pelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan penelitian, ada tujuan dan arah untuk setiap proyek penelitian. Berikut tujuan yang harus dipenuhi peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana Pengaruh Media *Flipbook* pada mata pelajaran IPA kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung.
2. Mengetahui pengaruh media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V SDN Lebakwangi 01 Kabupaten Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh media *flipbook* pada mata pelajaran IPA terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ada tiga yaitu diantara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Penulis, untuk lebih mempersiapkan pekerjaan masa depan mereka sebagai pencipta media pembelajaran dan untuk menentukan dampak media *flipbook* pada hasil belajar siswa, penulis mengatakan bahwa penelitian ini telah memberi mereka lebih banyak pengetahuan, pemahaman, dan pengalaman.
- b. Bagi Guru, penelitian ini menawarkan masukan pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media *flipbook*, memperbaiki kualitas mengajar atau kinerja guru, guru sigap mengatasi permasalahan pembelajaran dan menambah pengalaman dalam memecahkan permasalahan dalam kelasnya
- c. Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, membantu dalam belajar mandiri, meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik dan membentuk karakter peserta didik dalam berfikir kritis dan logis.

F. Definisi Operasional

1. Media *Flipbook*

a) Pengertian *Flipbook*

Media *Flipbook* adalah buku digital yang menyerupai album dan berisi sumber belajar berupa kalimat dengan kolom warna-warni (Asrial et al., 2019; Hamid & Alberida, 2021). Untuk membuat media *Flipbook* ini semenarik mungkin, kombinasi kolom yang indah dan berwarna-warni telah digunakan, mendorong siswa untuk lebih terlibat, aktif, dan antusias dalam belajar mereka. *Flipbook* adalah lembaran kertas berukuran 21×28 cm yang menyerupai album atau majalah. *Flipbook* juga diartikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengonversi file PDF, gambar, teks dan video menjadi satu bentuk seperti buku (Fonda & Sumargiyani, 2018; Haryanto, Asrial et al., 2019). Menurut Osista (2022) menyatakan bahwa *flipbook* merupakan jenis perangkat lunak halaman *flip* dalam mentransfer file PDF ke halaman berupa buku publikasi digital. *Flipbook* mengadakan cara profesional dengan pengintegrasian hyperlink, video, gambar, dan clipchart objek. Media *flipbook* memiliki unsur teks serta gambar untuk mendukung materi yang disampaikan.

Istilah *flipbook* berasal dari mainan anak-anak yang memiliki berbagai gambar menarik. Jika beberapa halaman ditampilkan halaman yang lain, *flipbook* tersebut akan memperlihatkan bahwa gambar-gambar tersebut seakan-akan bergerak. *Flipbook* tidak selalu berupa buku terpisah, tetapi dapat muncul sebagai fitur tambahan dalam buku atau majalah biasa, yang biasanya terletak di bagian sudut halaman (Aprilia, dkk 2017). *Flipbook* memiliki banyak manfaat dan kelebihan yaitu: 1) dapat dimanfaatkan secara sederhana, mudah, dan praktis dalam menyampaikan materi pembelajaran. 2) dapat digunakan di segala ruangan baik itu ruangan tertutup maupun ruangan terbuka 3) mudah dibawa kemana-mana (*moveable*); 4) dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa.

2. Pembelajaran IPA

IPA yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses, dan sikap.

Sutrisno (2007) menjelaskan bahwa IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Akan tetapi penambahan ini bersifat pengembangan dari ketiga komponen di atas, yaitu pengembangan prosedur dari proses, sedangkan teknologi dari aplikasi konsep dan prinsip-prinsip IPA sebagai produk. Menurut Imamah (2012) IPA merupakan rumpun ilmu, yang pada dasarnya memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik bertupa kenyataan (*reality*) ataupun kejadian (*events*) dan hubungan sebab akibat.

Mata pelajaran IPA di SD bertujuan sebagai berikut: mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologi dan masyarakat, mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan sehari-hari, mengalihkan pengetahuan, keterampilan dan pemahaman ke bidang pengajaran lain dan ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

3. Hasil Belajar

Menurut Hamalik (2001, hlm. 159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa dan cara berfikir seseorang yang meliputi aspek kognitif ini mengambil pengetahuan siswa dalam belajar, lalu aspek afektif ini melihat siswa dari sikap disiplinnya, dan kemudian aspek psikomotorik ini menilai keterampilan siswa dalam praktek belajar.

Berdasarkan kajian di atas bahwa hasil belajar penilaian yang sudah dicapai siswa dan memerlukan tiga aspek seperti kognitif, afektif, dan psikomotorik, mencakup nilai kognitif yang bisa dilihat dari (*pretest* dan *posttest*), afektif dilihat dari hasil evaluasi pekerjaan siswa dan psikomotorik (keterampilan) dilihat dari observasi siswa nantinya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru lalu di ukur melalui soal *pretest* dan *posttest*

dijadikan acuan oleh guru untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah dicapai.

G. Sistematika Skripsi

Mengacu pada penulisan karya tulis ilmiah (KTI) mahasiswa yang disusun oleh Tim Penyusun FKIP Unpas (2022, hlm. 37) sistematika penyusunan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I Latar belakang penelitian dijelaskan dalam pendahuluan beserta tantangan dan pertanyaan penelitian yang akan dibahas. Temukan isu-isu yang mengandung sekelompok isu yang berkaitan dengan topik penelitian dan telah menjalani tinjauan ilmiah. Pernyataan masalah yang mengikuti mengajukan pertanyaan mengenai subjek yang terkait dengan topik yang sedang diselidiki. Apa yang akan dicapai sebagai hasil dari penelitian ini dinyatakan dalam tujuan penelitian. Manfaat penelitian meliputi keunggulan teoritis, keuntungan yang berguna bagi pendidik dan siswa, dan keuntungan bagi peneliti itu sendiri. Deskripsi operasional juga mencakup penjelasan tentang kata-kata yang digunakan untuk menggambarkan variabel penelitian. Sistematika Skripsi, yaitu

BAB II Studi tentang teori dan kerangka pemikiran mencakup unsur-unsur teoritis yang relevan dengan pertanyaan penelitian, seperti konsep, aturan, dan teori. Untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan, bab ini juga mencakup penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan masalah penelitian. Setelah itu, gambaran mental dalam bentuk diagram mengikuti. Kesimpulan dan hipotesis dari penelitian yang akan dilakukan datang berikutnya.

BAB III Pendekatan penelitian kuantitatif, kualitatif, dan lainnya semuanya termasuk dalam bagian metode penelitian. Selanjutnya, sertakan desain studi yang akan digunakan, termasuk uji coba, survei, atau jenis penelitian lainnya. Selain itu, ini termasuk subjek dan objek penelitian. Subjek dapat berupa kumpulan objek, populasi, atau organisasi. Sedangkan fokus perhatian dan tujuan penelitian dapat berupa sifat, keadaan, atau orang dari suatu barang, objek, atau orang, masing-masing. Jenis data yang digunakan dalam pengumpulan data dan alat penelitian akan digunakan pada penelitian, bisa berupa wawancara, tes, angket (*questionere*), observasi, atau studi dokumentasi. Teknik analisis data memuat teknik analisis data

ditentukan oleh rumusan masalah, variable penelitian, desain penelitian, paradigma penelitian dan hipotesis yang diajukan. Kemudian di bagian akhir prosedur penelitian memuat perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan penelitian secara logis dan sistematis.

BAB IV Hasil penelitian dan Pembahasan memuat hasil dan temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Pada bagian ini harus menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan. Temuan hasil penelitian harus dijelaskan secara rinci, hasil penelitian yang ditemukan harus dijelaskan secara objektif. Pada bagian ini juga memuat jawaban atas hipotesis yang diajukan apakah hipotesis tersebut ditolak atau diterima.

BAB V Simpulan dan Saran memuat sebuah kesimpulan dari keseluruhan isi penelitian. Kemudian pada bagian saran memuat tentang kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya. Kemudian pada bagian akhir skripsi memuat daftar pustaka dari referensi yang digunakan dalam penelitian.

Lampiran merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi. Keterangan yang dapat dilampirkan bergantung pada jenis, sifat, dan tujuan penelitian. Misalnya korpus data, kuesioner, tabel, bagan, gambar, dokumentasi, penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena mengganggu penyajian.