

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini, manusia berada pada abad ke-21 yang merupakan fase dimana manusia menghadapi era digital dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut I Wayan (2019, hlm.1) abad ke-21 disebut sebagai abad pengetahuan, abad ekonomi pengetahuan, abad teknologi informasi, globalisasi, revolusi industri, dan lain-lain. Untuk menghadapi abad ke-21 tersebut, penting sekali untuk membekali diri dengan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam menghadapi abad ke-21 seperti yang dirumuskan oleh *National Education Association* (dalam Yusa Nur, 2022, hlm. 1) yang dikenal dengan “*The 4C Skills*”, yang terdiri dari *Collaborative, Communication, Critical Thinking and problem solving*, dan *Creative and innovative*. Berdasarkan hal tersebut, manusia harus mempersiapkan diri agar dapat menghadapi tantangan abad ke-21 dengan baik dan lebih siap untuk menghadapi tantangan masa depan.

Pada abad ke-21 ini, suatu bangsa harus menyadari betul bahwa generasi penerusnya sangat memerlukan keterampilan-keterampilan pada abad ke-21 sehingga para generasi penerus bangsa bisa menghadapi pesatnya era globalisasi. Keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam abad ke-21 ini dapat diperoleh dengan adanya pendidikan. Pendidikan dan pembelajaran merupakan hal yang berkaitan satu sama lain. Pada saat manusia belajar, maka manusia dapat berkembang menjadi sosok yang utuh dan ideal tidak hanya secara fisik, namun juga secara mental dan spiritual. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) menyatakan bahwa Pendidikan adalah suatu 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, masyarakat, bangsa, dan negara.

Adanya era globalisasi pada abad ke-21 saat ini tidak hanya membawa dampak positif saja bagi suatu negara melainkan juga adanya dampak negatif yaitu semakin tergerusnya karakter dan akhlak generasi penerus bangsa. Dalam

menyikapi hal ini, tentunya pendidik tidak boleh melupakan nilai keislaman guna membentuk peserta didik yang berakhlak dan berkarakter baik. Menurut Al-Attas (2016, hlm. 90-97) yang menyatakan bahwa pendidikan dalam islam bertujuan dalam memberikan pengaruh terhadap penguatan karakter dan akhlak yang baik dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan hal tersebut, jika dipandang dari nilai-nilai sunda bahwa dalam nilai-nilai sunda tertanamnya pendidikan karakter dengan empat dasar nilai yang dikembangkan yaitu religius, cerdas, sehat, dan berkarakter. Menurut Suryalaga (dalam Kurniasih dkk. 2021, hlm. 30) dari empat nilai tersebut memiliki kesamaan terhadap catur diri ihsan, yaitu *pengkuh agamana* (menjalankan syariat islam), *luhung elmuna* (berpengetahuan luas), *jembar budayana* (menjunjung tinggi budaya), serta *rancage gawena* (kreatifitas dalam bekerja dan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman). Dengan adanya pengintegrasian nilai kesundaan dalam pembelajaran, maka akan menunjang pembentukan karakter dan akhlak yang sesuai dengan nilai-nilai budaya.

Keutamaan belajar bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan tingkah laku manusia dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap positif, dan berbagai kemampuan lainnya yang dapat dikembangkan selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Thursan Hakim (dalam Adhar Jamaludin dan Wardana, 2019, hal. 7) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Proses pembelajaran ini menjadi dasar dari kegiatan pendidikan di sekolah, tempat para peserta didik memperoleh hasil belajar. Proses belajar mengajar atau yang sering dikenal dengan istilah pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan dalam suatu lingkungan belajar. Terdapat dua komponen dalam kegiatan pembelajaran yang mana hal ini tidak dapat dihilangkan, yaitu peserta didik dan pendidik. Untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, maka perlu adanya interaksi yang konsisten antara peserta didik dan pendidik.

Seperti yang kita ketahui, bahwa mendidik anak harus sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini sesuai dengan sabda Rasulullah SAW., “Ajarilah

anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup pada zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian” (H.R. Ali Bin Abi Thalib) (dalam Ali Mansur dan Ridwan, 2022, hlm. 123). Oleh karena itu, seorang guru harus bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Kehadiran guru tentu diperlukan khususnya agar terjamin pembelajaran yang bermakna, berkarakter, dan berorientasi kepada pengembangan keterampilan yang sesuai dengan keterampilan abad 21 (Pujiriyanto, 2019, hlm. 16). Berdasarkan keterampilan abad ke-21, maka kegiatan pembelajaran di sekolah saat ini harus sesuai dengan keterampilan yang harus dikembangkan pada abad ke-21 ini, yaitu pembelajaran dirancang agar peserta didik bisa berkolaborasi, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, meningkatkan daya berpikir kritis serta kemampuan dalam menyelesaikan permasalahan, serta dikemas dengan kreatif dan inovatif.

Saat ini, Indonesia sudah menerapkan kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya. Yang mana kurikulum merdeka ini menjadi salah satu upaya dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) untuk mengatasi krisis pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Dalam kurikulum merdeka ini, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Adanya penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini, karena anak usia sekolah dasar yang masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh, dan terpadu. Mata pelajaran IPAS terdiri dari dua elemen, yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan keterampilan proses.

Mata pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini disebabkan karena kehidupan manusia erat kaitannya dengan makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta sebagai individu yang berinteraksi secara sosial dengan lingkungannya. Adanya pembelajaran IPAS akan membantu peserta didik dalam menumbuhkan rasa ingin tahu mengenai apa saja fenomena-fenomena yang terjadi

di lingkungan sekitarnya. Keingintahuan peserta didik ini akan memicu untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan manusia lainnya (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 4).

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan kegiatan Kampus Mengajar di SDN 042 Gambir terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS, yaitu kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, guru yang masih menggunakan metode ceramah, peserta didik yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta peserta didik yang kurang fokus dan kurang disiplin dalam proses pembelajaran. Permasalahan tersebut pastinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan pencapaian hasil belajar IPAS peserta didik yang masih banyak dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) berdasarkan pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil PSAS (Penilaian Sumatif Akhir Semester) Mata Pelajaran IPAS Kelas VB dan VC SDN 042 Gambir Tahun Ajaran 2023/2024

No	Dasar Nilai	Peserta Didik	Kelas	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
					T	TT	T	TT
1.	PSAS	28 Orang	VB	75	13	15	46,42%	53,58%
2.	PSAS	23 Orang	VC	75	11	12	47,82%	52,17%

Nilai pada tabel di atas merupakan hasil dari pelaksanaan PSAS pada semester 1 yang belum digabung dengan nilai tugas dan ulangan harian peserta didik. Dari nilai tersebut, dapat terlihat bahwa hasil belajar peserta didik dalam pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan harus diatasi. Hal ini dapat dilihat dari peserta didik yang nilainya tuntas di kelas VB sebesar 46,42% sedangkan peserta didik yang nilainya tidak tuntas sebesar 53,58%. Begitu juga di kelas VC, yang mana peserta didik yang nilainya tuntas sebesar 47,82% sedangkan yang nilainya tidak tuntas sebesar 52,17. Oleh karena itu, guru harus bisa menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif agar peserta didik bisa memahami materi dengan baik sehingga hasil belajar peserta didik bisa sesuai dengan yang diharapkan.

Mata pelajaran IPAS merupakan mata pelajaran yang memuat materi-materi yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar peserta didik. Pemahaman peserta didik dalam pelajaran IPAS dapat membantu peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusinya. Kemampuan menghafal saja tentunya tidak akan cukup dan tidak efektif untuk menguasai materi pada pelajaran IPAS. Hal ini karena pada saat peserta didik hafal terhadap suatu materi, peserta didik tersebut belum tentu benar-benar memahami bagaimana konsep materi yang dipelajarinya. Hal ini tentunya akan menghambat peserta didik dalam menalar dan berpikir kritis untuk menyikapi suatu permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS, sehingga bisa berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS tersebut.

Hasil belajar yang rendah dipengaruhi oleh faktor potensi diri peserta didik dan faktor lingkungan belajar. Faktor internal merupakan kemampuan peserta didik mengolah informasi untuk memecahkan masalah dalam pelajaran IPAS. Faktor dari lingkungan yaitu belajar dalam penyampaian materi menggunakan model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Oleh karena itu, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center learning*) diperlukan untuk menghasilkan pembelajaran yang positif dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah perubahan tingkat kemampuan peserta didik setelah selesainya pembelajaran, baik secara tertulis maupun lisan. Tingkatan kemampuan ini dilihat dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, sikap dan psikomotorik. Model pembelajaran adalah rencana atau model yang digunakan dalam merencanakan atau membuat kurikulum, bahan-bahan untuk proses pembelajaran dari awal sampai akhir, pengaturan pembelajaran, semua dilaksanakan oleh guru dan disesuaikan dengan sarana dan prasarana yang digunakan di sekolah (Nainggolan, et al., 2021, hlm. 2618-2619).

Hasil belajar yang rendah bisa ditingkatkan dengan adanya penggunaan model pembelajaran yang efektif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran *project based learning*. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) atau yang biasa disebut juga dengan pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan penalaran yang mendalam tentang

suatu materi. Model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang bersifat *student centered* yang mana melalui model pembelajaran berbasis proyek ini peserta didik dituntut untuk belajar mandiri dan aktif serta memberi stimulus peserta didik untuk mengatasi masalah dengan melibatkan suatu proyek dalam proses pembelajaran (Bina Darma, 2020, hlm. 56). Model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajarannya. Yang mana peserta didik dapat mengeksplorasi, menilai, menginterpretasikan, menyintesis, dan memperoleh informasi melalui pembelajaran berbasis proyek.

Untuk menunjang keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran *project based learning* tersebut, guru bisa menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting peranannya dalam pembelajaran. Media merupakan perantara antara guru dan peserta didik agar materi bisa tersampaikan kepada peserta didik secara baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan, yaitu media aplikasi *kahoot*. Dengan adanya penggunaan media *kahoot*, maka peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang sedang dipelajari. Hal ini karena dengan adanya penggunaan media *kahoot* akan meningkatkan motivasi dan memunculkan perasaan senang terhadap peserta didik mengingat bahwa peserta didik di zaman sekarang ini yang sudah tidak asing lagi dengan gadget.

Penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan media *kahoot* efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alghaniy Nurhadiyati, dkk. dengan judul “Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis perhitungan diperoleh nilai t hitung adalah 26,605 dan t tabel 1,729. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis awal ditolak, berarti hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis penelitian diterima. Berdasarkan analisis data yang diperoleh, dengan menggunakan model pembelajaran PjBL memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zam Inayah, dkk. dengan judul “*The effectiveness of PBL and PJBL assisted kahoot learning models on student learning outcomes*”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang memperoleh model pembelajaran *project based learning* berbantuan *kahoot* lebih baik dibandingkan kelas yang mendapat model pembelajaran konvensional yang mana rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang memperoleh model pembelajaran *project based learning* yaitu sebesar 70% yang berarti telah mencapai ketuntasan belajar.

Penelitian lainnya yang sejalan yaitu penelitian yang dilakukan oleh Resa Nur Amelia dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Berbasis *STEM* Berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Penelitian ini menyatakan bahwa hasil perhitungan uji t pada tingkat signifikansi 0,05 diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,086 > 2,110$. Berdasarkan analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan video berbasis *STEM* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti meyakini bahwa model pembelajaran *project based learning* yang ditunjang dengan penggunaan media *kahoot* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Media *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Di Sekolah Dasar (Penelitian Kuasi Eksperimen Di Kelas V SDN 042 Gambir)”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik yang kurang aktif dan kurang berminat saat kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran terkesan monoton.

2. Masih banyak peserta didik yang hanya menggunakan pola belajar hafalan bukan memahami konsep suatu materi.
3. Penggunaan media digital yang masih tergolong rendah dan masih memerlukan perkembangan dalam proses pembelajaran.
4. Rendahnya pencapaian hasil belajar IPAS.

C. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
4. Apakah terdapat pengaruh model *project based learning* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model *project based learning* berbantuan media *kahoot* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui pengaruh model *project based learning* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil, maka dapat memberikan manfaat. Manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *kahoot* terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi peserta didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya (Rani & Mujianto, 2023).
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik.
- 4) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi guru

- 1) Diharapkan dapat menjadi saran penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru yang lain dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga mutu lulusan sekolah tersebut semakin meningkat.

d. Bagi pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi mengenai model pembelajaran *project based learning* berbantuan media *kahoot*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pengertian model pembelajaran *project based learning* yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada pengertian yang didefinisikan menurut Faturrohman (2016, hlm. 119) bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana pembelajaran untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Model pembelajaran *project based learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk melakukan penalaran yang mendalam terhadap suatu materi. Model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan proyek atau kegiatan dalam proses pembelajaran. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* yang digunakan pada penelitian ini yaitu mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran *project based learning* menurut Widiarso, E (2016, hlm. 184) yakni (a) Penyajian permasalahan, (b) Menyusun perencanaan proyek, (c) Menyusun jadwal pembuatan proyek, (d) Monitoring pembuatan proyek, (e) Melakukan penilaian, dan (f) Evaluasi.

Dari pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* adalah model pembelajaran yang berpusat

pada peserta didik untuk memahami suatu permasalahan yang mana pada akhirnya siswa akan menghasilkan sebuah produk.

2. Media *Kahoot*

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran berbasis online yang berbentuk kuis dan game. Menurut Harlina, Nor, & Ahmad (2017, hlm. 627) mendefinisikan bahwa *kahoot* merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi siswa dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya. *Kahoot* ini dapat digunakan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran pada saat melaksanakan *pretest*, *posttest*, latihan soal, penguasaan materi, pengayaan, dan lain-lain.

Dari pemaparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *kahoot* merupakan salah satu media berbasis digital yang bisa dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar tidak terkesan monoton dan bisa menciptakan suasana baru dalam pembelajaran, baik itu saat latihan soal, *pretest*, *posttest*, dan lain sebagainya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar akan diperoleh peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pengertian hasil belajar pada penelitian ini mengacu pada pengertian hasil belajar yang didefinisikan menurut Nawawi (dalam Novita dkk, 2019, hlm. 65) bahwa hasil belajar merupakan capaian peserta didik dalam memahami sebuah materi di sekolah yang dapat dinyatakan melalui nilai pada tes di beberapa pembahasan tertentu. Menurut Bloom, (dalam Ariyana, et al., 2018, hlm. 6-12) bahwa klasifikasi hasil belajar terdiri dari tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan sikap hasil belajar intelektual. Ranah afektif berkaitan dengan sikap. Ranah psikomotorik berkaitan dengan skills (keterampilan) dan kemampuan bertindak peserta didik.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, sehingga peserta didik bisa

memiliki keterampilan dan pengetahuan baru yang mencakup tiga aspek, salah satunya yaitu aspek kognitif yang akan menjadi fokus penelitian ini. Sasaran penelitian pada penelitian ini yaitu pada hasil belajar IPAS yang mencakup ranah kognitif dengan level kognitif C1-C6.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan dirancang untuk memandu pembaca kepada pembahasan suatu masalah. Inti dari pendahuluan adalah pernyataan dari masalah penelitian. Sebuah penelitian dilakukan karena ada permasalahan yang memerlukan kajian lebih mendalam. Masalah penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat memahami arah dan pembahasan masalah. Pendahuluan hendaknya memudahkan pembaca untuk memahami pokok-pokok isi skripsi secara ilmiah.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori di dalamnya berisi penjelasan teoritis yang berfokus pada hasil kajian terhadap teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang hasilnya relevan dengan masalah penelitian. Kajian teori juga memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan keterlibatan antar variabel yang terlibat dalam penelitian. Kajian teori tidak menyajikan teori yang ada saja, namun menunjukkan alur proses pemikiran peneliti mengenai masalah yang sedang ditelitinya dengan didukung oleh teori-teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang berlaku. Kajian teori yang terdapat pada BAB II skripsi digunakan untuk membahas hasil penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Metode penelitian di dalamnya memaparkan secara prosedural dan mendetail mengenai langkah atau cara yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian serta mendapatkan kesimpulan.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dua hal umum yang terdapat pada bab ini adalah temuan-temuan yang berdasar pada pengolahan hasil penelitian serta analisis data yang bentuknya

berurutan sesuai dengan rumusan masalah dalam penelitian, dan pembahasan terhadap temuan-temuan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Inti dari bab ini adalah penjelasan mengenai data yang terkumpul, subjek, dan objek penelitian. Deskripsi pada bab ini adalah jawaban secara detail mengenai rumusan masalah serta hipotesis penelitian yang diajukan.

BAB V Simpulan dan Saran

Dua hal utama yang terdapat pada bab ini adalah simpulan dan saran. Simpulan adalah deskripsi yang menampilkan interpretasi penelitian berkaitan dengan analisis hasil penelitian. Simpulan dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Menulis simpulan dapat dengan menuliskannya secara butir demi butir atau dengan cara menguraikannya secara padat. Peneliti dapat menuliskannya sesuai dengan jumlah pertanyaan penelitian atau rumusan masalah. Saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang dapat diperuntukkan kepada peneliti yang tertarik untuk melakukan penelitian yang serupa, pembuat kebijakan, pengguna, serta kepada pemecah masalah di lapangan atau tindak lanjut dari hasil penelitian.