

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bentuk yang berperan penting dalam mendorong diri untuk menemukan potensi yang dimiliki sebagai wujud dari mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 Tahun 2003 mengatakan bahwa pendidikan adalah 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. Menurut Dewey (dalam Suriansyah, 2011, hlm. 2) mengungkapkan bahwa konsep pendidikan sebagai suatu proses pengalaman, karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa dibatasi usia. Pendidikan yang diungkapkan Dewey ini menekankan bahwa hakikatnya pendidikan sebagai suatu proses pengalaman, tetapi pengalaman ini harus bisa mengarahkan peserta didik kepada pertumbuhan batin, sehingga dengan pertumbuhan batin ini peserta didik dapat eksis di tengah-tengah lingkungannya dengan berbagai tantangan dan permasalahan yang dihadapi tanpa harus selalu tergantung pada orang lain. Hal ini sejalan dengan pandangan Dewey (dalam Suriansyah, 2011, hlm. 2) tentang pendidikan jelas menekankan bahwa pengalaman menjadi dasar dalam pembentukan dan upaya memacu pertumbuhan peserta didik yang sesuai dengan potensi dan kebutuhannya masing-masing.

Kurikulum di Indonesia telah mengalami sejumlah perubahan seiring dengan kemajuan zaman yang cepat dan perkembangan peserta didik yang semakin kompleks dari waktu ke waktu. Kemendikbudristek meluncurkan Kurikulum Merdeka yang sebelumnya dikenal sebagai Kurikulum Prototipe. Menurut Marwa et al., (2023, hlm. 55) Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan meningkatkan kompetensi. Salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu

Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Penggabungan ini dipilih karena pada usia sekolah dasar, peserta didik cenderung melihat dunia secara keseluruhan dan terpadu. Mereka masih dalam tahap berpikir konkret dan holistik, di mana mereka memahami konsep secara menyeluruh namun tidak terlalu mendetail. Dengan demikian, penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dalam mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersatu. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, peneliti akan memusatkan perhatian pada mata pelajaran IPA saja, alasan peneliti karena IPA memiliki relevansi yang tinggi, sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengalaman belajarnya melalui proses berpikir dan pengamatan, untuk menghasilkan pengetahuan ilmiah yang lebih dinamis.

Berkaitan dengan tuntutan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, maka kualitas pendidikan perlu ditingkatkan pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah dasar termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu dari lima mata pelajaran yang wajib dikuasai oleh peserta didik Sekolah Dasar. Menurut Sudana (dalam Muliani & Wibawa 2019, hlm. 108) mengungkapkan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Kegiatan pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, mengembangkan rasa ingin tahu, meningkatkan sikap mandiri dan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam serta meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. Menurut Rusnadi (dalam Widiana, 2016, hlm. 4) mengungkapkan bahwa pelajaran IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk ditanamkan pada peserta didik karena melalui pembelajaran IPA ini, peserta didik mampu bersikap ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Sehingga diharapkan pembelajaran IPA ini dapat menjadi salah satu cara bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, dan jangka aspek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Belajar menjadi salah satu hal yang sangat penting bagi peserta didik. Karena dengan belajar dapat membantu peserta didik menyesuaikan diri dengan

lingkungannya. Sebagaimana yang digambarkan dalam firman Allah Swt pada Surah al-Nahl ayat 78 sebagai berikut :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ
تَشْكُرُونَ

Artinya: “ Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa adanya tiga potensi yang terlibat dalam sebuah proses pembelajaran, yaitu; *al-sam'u* yang berarti telinga, *al-bashar* yang berarti mengetahui atau melihat sesuatu dan *fu'ad* yaitu kata lain dari qalbu. *Al-fuad* atau *al-qalb* yaitu sebagai pusat penalaran yang harus difungsikan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Kaitan antara ketiga komponen tersebut yaitu bahwa pendengaran bertugas sebagai yang memelihara ilmu pengetahuan yang telah ditemukan dari hasil belajar dan mengajar, penglihatan bertugas sebagai mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambahkan hasil penelitian dengan mengadakan pengkajian terhadapnya. Kemudian hati bertugas sebagai yang membersihkan ilmu pengetahuan dari segala sifat yang jelek. Dapat disimpulkan bahwa ketiga komponen tersebut merupakan alat potensial yang dimiliki manusia untuk dipergunakan dalam kegiatan menuntut ilmu atau belajar dan pembelajaran.

Pada dasarnya belajar menjadi suatu proses perubahan yang terjadi pada diri, yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu. Menurut W.H Buston (dalam Siregar & Is, n.d, 2023, hlm. 2) Belajar merupakan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dan individu dengan lingkungannya. Proses dari belajar yang baik dan maksimal akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Di mana jika proses belajar berjalan dengan baik, maka para peserta didik pun akan mengalami perubahan dalam tingkah laku, baik dalam ranah pengetahuan kognitif, afektif, dan juga psikomotorik. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Rusman (dalam Nikmah et al., 2019, hlm. 266) hasil belajar yaitu sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Merujuk pada Taksonomi Bloom hasil belajar dicapai melalui tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada ranah kognitif ini berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman,

penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Ranah afektif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan perasaan seorang individu. Dalam artian berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu, menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Kemudian pada ranah psikomotor meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama wali kelas pada tanggal 25 Januari 2024 dan kegiatan selama kampus mengajar dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2022 di SD Negeri Mulyasari, kenyataan di lapangan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran di kelas terdapat peserta didik yang memiliki kecenderungan dan tidak bersemangat saat pendidik memberikan materi sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang rendah. Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif masih kurang dari nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik kurang tertarik dalam kegiatan belajar sehingga peserta didik tidak memperhatikan pendidik ketika mengajar yang akhirnya peserta didik tidak mengerti pelajaran yang diberikan yang kemudian berdampak pada hasil belajar.

Rendahnya hasil belajar peserta didik bukan tidak beralasan, ini dapat disebabkan dari faktor internal dan eksternal, faktor internal yaitu masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Pembelajaran, dilihat dari data yang mencapai rata-rata hanya 58 dari 35 peserta didik, 28 peserta didik masih memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Pembelajaran yang telah ditentukan yaitu 65. Dari faktor eksternal yaitu pendidik tidak memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang dapat menggugah dan menarik minat belajar peserta didik, hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki pendidik dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pendidik hanya memberikan tugas-tugas dari lembar kerja peserta didik saja. Tentunya dampak dari hal tersebut dapat membuat hasil belajar peserta didik menjadi rendah, khususnya pada mata pelajaran IPA karena hasil belajarnya masih tergolong kurang maksimal. Dengan adanya masalah tersebut, peneliti berusaha mendongkrak minat belajar peserta didik dengan memaksimalkan peran media dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar yang maksimal.

Merujuk pada permasalahan di atas, upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, salah satunya media video animasi interaktif. Media video animasi interaktif adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen-elemen animasi dengan fitur interaktif yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Kelebihan dari media ini menyajikan animasi interaktif yang didesain sedemikian rupa, media pembelajaran yang di dalamnya terdapat perpaduan komponen gambar, teks, audio, dan video yang berisi informasi materi pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran dan mampu memainkan imajinasinya tentang gambaran materi yang disajikan melalui video animasi interaktif tersebut, sehingga akan mempengaruhi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Maka dari itu, peneliti menggunakan video animasi interaktif sebagai bantuan dari media pembelajaran dan berharap dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Penelitian terdahulu oleh Gunawan (dalam Setyarini et al., 2022, hlm. 207) terdapat adanya pengaruh hasil belajar peserta didik kelas IV A (kelompok eksperimen) sebesar 79,54 dan kelas IV B (kelompok kontrol) 71,59 kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo pada mata Pelajaran IPA dengan materi perubahan energi. Dari keseluruhan presentase yang didapatkan dari penyebaran angket sebesar 84%, maka dapat disimpulkan bahwa media video interaktif sangat baik dalam menunjang hasil belajar yang lebih maksimal. Diperkuat oleh penelitian terdahulu lainnya, seperti yang diungkapkan oleh Eni Suryani (dalam Suryani et al., 2018, hlm. 107) Pamarican tanpa menggunakan model *Example Non Example* mengalami peningkatan. Hal tersebut dilihat dari hasil nilai rata-rata *pretest* sebelum dilaksanakan pembelajaran berada pada kategori rendah 33,91, sedangkan setelah dilaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan model *Example Non example* nilai rata-rata *posttest* berada pada kategori tinggi yaitu 69,13. Dengan demikian hasil belajar tanpa menggunakan model *example non example* mengalami peningkatan yang signifikan, akan tetapi apabila dilihat dari rata-rata normal gain berada pada kategori atau kualitas belajar kurang efektif yaitu 0,55. Dari pernyataan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa media video animasi interaktif sangat baik dalam menunjang hasil belajar yang lebih maksimal.

Penelitian ini merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi beberapa masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya dalam pembelajaran IPA , melalui media pembelajaran video animasi interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik dan dapat memberikan manfaat yang besar dalam pemahaman materi. Menurut Sari (dalam Izza et al., 2021, hlm. 3) manfaat media animasi dalam proses pembelajaran yaitu: Media animasi ini dijadikan sumber bahan ajar yang luas dimana dalam media animasi ini memuat macam macam konsep, fakta, dan juga tentang berbagai macam prinsip yang mempunyai hubungan dengan bahan ajar pendidik; Media animasi memudahkan dan mengurangi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran di dalam kelas; Media animasi juga mengakibatkan kepuasan pendidik semakin meningkat karena keberhasilan belajar pada peserta didik juga semakin meningkat; Menciptakan kepuasan peserta didik karena keberhasilannya dalam meningkatkan prestasi, perilaku dan sikap pada proses belajarnya; dan Media animasi meningkatkan persepsi siswa tentang berbagai hal yang telah atau yang akan dipelajari. Dengan adanya media tersebut, maka peserta didik akan lebih tertarik dan memfokuskan pusat perhatiannya kepada pendidik, dengan demikian penggunaan media video animasi interaktif bisa menjadi media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil peneliti terdahulu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran video animasi interaktif, dan hasilnya akan di tulis dalam skripsi dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, perlu adanya identifikasi masalah yang kemungkinan masalah yang muncul akan berkaitan dengan variabel penelitian. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Peserta didik kurang terampil dan cenderung pasif dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS.

2. Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif masih kurang dari nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga hal ini menunjukkan hasil belajar siswa rendah khususnya mata pelajaran IPAS.
3. Terhambatnya semangat peserta didik dalam pembelajaran karena penggunaan media pembelajaran yang kurang atau masih konvensional sehingga cenderung monoton dan tidak menarik.
4. Perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disajikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi proses pembelajaran IPAS peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran yang konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif lebih baik dari pada peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi interaktif terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat diketahui dari tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan gambaran proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif.
2. Untuk menilai perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif dan menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh dalam penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif pada pelajaran IPAS.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi mengenai pengaruh media animasi interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga dapat digunakan sebagai bahan penelitian relevan bagi penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan mengetahui pengaruh media animasi interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS, maka diharapkan dapat dipakai sebagai pedoman dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas utamanya dalam hal pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

Sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mencapai hasil yang optimal. Dapat menambah pemahaman dan pengertian serta perlunya pengarahan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai masukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga mencapai hasil yang optimal. Dapat menambah pemahaman dan pengertian serta perlunya pengarahan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan keterampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari perluasan pengertian dari beberapa masalah yang ada dalam penelitian, maka peneliti mengemukakan beberapa istilah berikut.

1. Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif

Media video animasi yaitu media pembelajaran yang memakai unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Media video animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Media video animasi lebih variatif dan digemari oleh khalayak luas. Pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif akan menyajikan materi yang menarik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang dipelajari.

Proses pembelajaran dalam penerapan media video animasi interaktif bisa menggunakan dengan desain pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Yaumi (dalam Wardani & Syofyan, 2018, hlm. 373-374) menerangkan bahwa desain pembelajaran sebagai rangkaian proses terstruktur yang melibatkan: analisis; perancangan; pengembangan; implementasi; dan evaluasi pembelajaran. Kemudian langkah-langkah yang di ungkapkan oleh Mudlofir & Evi (dalam Wardani & Syofyan, 2018, hlm. 373-374), mengungkapkan bahwa ada sepuluh tahapan atau langkah-langkah desain pembelajaran menurut model Dick & Carey sebagai berikut; mengidentifikasi tujuan pembelajaran, melakukan analisis pembelajaran, mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik, merumuskan tujuan pembelajaran, mengembangkan butir tes acuan kriteria, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, merevisi pembelajaran, dan melakukan evaluasi sumatif. Pendapat lain juga disampaikan oleh Borg and Gall (dalam Meilinda et al., 2019, hlm. 517) mengungkapkan langkah-langkah pengembangan terdiri sepuluh langkah penelitian yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif dapat dikembangkan dengan beberapa pendekatan desain pembelajaran. Berbagai model desain pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh para ahli di atas dapat

menyajikan langkah-langkah yang terstruktur untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Hal ini menunjukkan pentingnya perencanaan, pengembangan, dan evaluasi yang terstruktur dalam membangun pembelajaran yang memadai melalui media pembelajaran video animasi interaktif.

Media video animasi interaktif berfungsi sebagai alternatif untuk menarik perhatian peserta didik, memberikan ruang kepada pendidik untuk mengekspresikan bahan ajar dengan tampilan yang lebih menarik. Media ini dengan mudah dirancang untuk menghilangkan faktor-faktor yang tidak ingin diamati agar lebih mudah dipahami peserta didik. Dengan demikian, penyampaian materi pembelajaran dalam bentuk visual melalui animasi memudahkan dalam proses penyampaian penerapan konsep yang telah dirancang oleh peneliti.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif mencakup mengingat, memahami atau mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Pada ranah kognitif ini, peserta didik dapat fokus pada

mengingat materi wujud zat dan perubahannya, memahami atau mengerti materi wujud zat dan perubahannya, menerapkan materi wujud zat dan perubahannya, menganalisis materi wujud zat dan perubahannya, mengevaluasi dan menciptakan materi wujud zat dan perubahannya. Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik menguasai bahan yang sudah diajarkan dengan materi wujud zat dan perubahan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses pembelajaran yang menghasilkan sebuah kemajuan untuk peserta didik setelah adanya kegiatan belajar mengajar.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Penyusunan skripsi ini, terdapat beberapa ketentuan dan sistematika penulisan yang harus diikuti oleh penulis. Sistematika penulisan skripsi dibuat

berdasarkan buku panduan yang digunakan sebagai pedoman dalam penulisan skripsi ini. Skripsi disusun dari bab I sampai bab V, berikut akan dijelaskan sistematika penulisan skripsi menurut Tim FKIP Unpas (2014, hlm. 27-38) seperti dibawah ini:

Bab I merupakan bagian pendahuluan yang berisi mengenai hal-hal yang secara umum mendasari kegiatan penelitian. Bab I skripsi meliputi : latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II merupakan bagian kajian teori dan kerangka pemikiran. Bab ini berisi pemaparan dari landasan teori dan kerangka pemikiran dalam sebuah penelitian. Bab ini berisi Kurikulum Merdeka, serta teori-teori yang mendukung penelitian. Bab ini juga berisi kerangka pemikiran yang menggambarkan kegiatan penelitian serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, Teknik pengumpulan data dan instrument penilaian, Teknik analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini membahas mengenai deskripsi hasil penelitian dan temuan penelitian sesuai dengan rumusan masalah yang telah disusun. Pada bab IV penulis menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan. Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini membahas mengenai simpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa gambaran sistematika skripsi terdiri dari lima bab yaitu bab I pendahuluan, bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab III Metode Penelitian, bab IV Hasil dan Pembahasan, serta bab V Simpulan dan Saran.