

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya pendidikan di Sekolah Dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk membekali kemampuan dasar pada siswa seperti kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, dan penguasaan untuk mempelajari sains dan berkomunikasi, karena kemampuan ini sangat penting untuk hidup di masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan dasar yang mengharuskan siswa untuk memahami cara penyelesaian masalah dan menguasai seluruh muatan pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukakan oleh Permendikbud (2014, hlm. 2) mengatakan bahwa "Pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Pembelajaran yang terjadi di sekolah bisa dinyatakan berhasil apabila guru mampu menyampaikan materi yang diajarkan dan materi tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat dapat menghindarkan siswa dari rasa bosan dan kantuk terutama dalam muatan pembelajaran yang memiliki banyak materi abstrak seperti pada muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan ilmu yang mempelajari lingkungan dan fenomena alam. Diharapkan pendidikan IPA di SD dapat menjadi tempat dimana siswa dapat belajar tentang dirinya dan alam disekitarnya. Hal ini pun turut dikemukakan oleh Aris, *et. al.*, 2022, hlm. 3) bahwa diharapkan pendidikan IPA di Sekolah Dasar dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, meningkatkan pemahaman mereka tentang ide-ide, dan mendorong mereka untuk berperilaku dengan cara-cara yang melindungi dan memelihara alam dari perspektif masyarakat, sains, dan teknologi. Pada muatan IPA terdapat topik pembelajaran makan dan dimakan dengan materi pokok rantai makanan dan jaring-jaring makanan yang dipelajari oleh siswa di kelas V SD.

Siswa kelas V SD berkisar antara 10 hingga 11 tahun, usia tersebut memasuki fase operasional konkret. Menurut pendapat Peaget & Basri (dalam Setyani, *et.*

al., 2023, hlm. 64) berpendapat bahwa pada anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak-anak biasanya sudah dapat menggunakan pemikiran logis, namun mereka belum bisa berpikir secara abstrak dan hanya menggunakan logika untuk hal-hal fisik. Oleh karena itu, dalam penyampaian materinya diperlukan benda konkret agar siswa dapat mengamati dan menganalisis lebih baik. Dengan demikian, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan lebih baik (Fardiana, *et. al.*, 2023, hlm. 45)

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru di SD Negeri 018 Sukagalih, pencapaian hasil belajar IPA siswa masih banyak di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun hasil data di lapangan diperoleh dari hasil nilai ulangan harian dan penilaian tengah semester siswa kelas V SD Negeri 018 Sukagalih pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian dan PTS Muatan IPA Kelas VB SD Negeri 018 Sukagalih Tahun Ajaran 2023/2024

No	Penilaian	Siswa	KKTP	Ketuntasan belajar		Presentase	
				T	TT	T	TT
1.	Ulangan Harian	28	70	18	10	64,28%	35,72%
2.	Penilaian Sumatif	28	70	16	12	57,14%	42,86%

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada saat observasi awal nilai ulangan harian dan penilaian sumatif pada muatan IPA di kelas VB SD Negeri 018 Sukagalih masih banyak yang belum mencapai nilai dari standar minimum KKTP yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 70. Hal ini disebabkan fokus pembelajaran masih berorientasi pada guru. Dalam pelaksanaannya guru tidak menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi karena keterbatasan waktu. Hal ini berpengaruh terhadap sikap siswa di kelas, siswa menjadi cepat bosan dalam pembelajaran, akibat dari gejala tersebut siswa mengalami kesulitan dalam mengolah pengetahuan yang telah mereka pelajari tentunya hal ini sangat berdampak pada hasil belajar siswa kelas VB SD Negeri 018 Sukagalih yang cukup rendah. Hampir sebagian dari jumlah keseluruhan siswa menunjukkan

presentase hasil belajar IPA yang masih belum optimal.

Menurut Hussamah (dalam Kusumaningrum & Widiyono, 2022, hlm. 11) hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dihasilkan setelah kegiatan belajar yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap, yang secara umum meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Untuk menentukan keberhasilan dan pencapaian hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Marlina & Solehun (2021, hlm. 68) faktor yang mempengaruhi hasil belajar, diantaranya faktor internal (minat, bakat, motivasi dan cara belajar) dan eksternal (lingkungan sekolah dan keluarga). Selain itu, hasil belajar rendah dipengaruhi oleh beberapa aspek, seperti aspek model dan media pembelajaran. Tentu saja, ini merupakan peranan serta kewajiban yang diemban oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar, dengan menciptakan proses pembelajaran yang melibatkan peran aktif siswa.

Akibatnya, guru harus memilih model pembelajaran yang sesuai serta media pembelajaran yang menarik sehingga apa yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa dapat tersampaikan sebagaimana mestinya dan memotivasi siswa dalam kegiatan belajar. Solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan model *Project Based Learning*. Model *Project Based Learning* merupakan pengimplementasian dari pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa. Menurut Izawati (2021, hlm. 1338) model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran dimana masalah adalah langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru melalui pengalaman dunia nyata. Model *Project Based Learning* mempunyai keunggulan dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh Hartono dan Asiyah (dalam Maisyarah & Lena, 2023, hlm. 72) keunggulan model *Project Based Learning*, sebagai berikut: 1) memotivasi siswa untuk belajar dengan membuat proyek, 2) membuat siswa kreatif dan inovatif dalam belajar dan pemecahan masalah, 3) meningkatkan kolaborasi antar siswa, 4) menumbuhkan sikap ilmiah seperti kejujuran, ketelitian, tanggung jawab, dan kreativitas.

Sedangkan menurut Sari, *et. al.*, (2019, hlm. 130) keuntungan model *Project Based Learning*, sebagai berikut: 1) kegiatan belajar menjadi lebih berarti bagi siswa, 2) mengubah perspektif siswa menjadi lebih menyeluruh serta mendalam dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi, 3) siswa memiliki kemampuan

untuk menggabungkan berbagai pengetahuan, sikap dan keterampilan terpadu yang diharapkan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, 4) bahan pelajaran berhubungan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat mengembangkan kreativitas baik secara individu maupun kelompok, dan 5) meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Pendapat di atas juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Elisabet, *et. al.*, (2019, hlm. 285) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPA di kelas V Sekolah Dasar dapat ditingkatkan menggunakan Model *Project Based Learning*. Hal ini dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menyebutkan bahwa nilai rata-rata siswa dari yang awalnya 62% setelah menggunakan PjBL meningkat menjadi 81%. Agar hasil nilai rata-rata lebih meningkat dari penelitian sebelumnya. Peneliti akan menggunakan model pembelajaran yang berkolaborasi dengan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media tiga dimensi yakni diorama. Menurut Aprilia & Putri (2020, hlm. 147) mengatakan bahwa diorama merupakan sebuah media tiga dimensi bertujuan untuk menampilkan gambar nyata dalam skala yang disesuaikan dengan jarak sebenarnya. Sedangkan menurut Subana (dalam Aris, *et. al.*, 2022, hlm. 130) kelebihan dari media diorama dapat menggambarkan keadaan sebenarnya, dapat digunakan berulang kali, terbuat dari bahan yang murah dan mudah diperoleh, dan dapat menunjukkan bagian yang sulit dilihat. Akibatnya, media ini dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putra & Suniasih (2021, hlm. 238) bahwa penggunaan diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar pada Muatan IPA. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa setelah menggunakan media diorama memperoleh skor 94,44 dengan kualifikasi baik, dan rerata hasil uji coba memperoleh skor 95,33 dengan kualifikasi sangat baik. Dengan mengaplikasikan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan inovasi, kreatifitas dan hasil belajar siswa.

Simpulannya, dengan penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama pada muatan IPA di kelas V SD yang muatan pembelajarannya masih bersifat abstrak menjadi lebih menarik perhatian siswa karena memberikan pengalaman nyata, dan melatih kreativitas dan inovasi siswa.

Sehingga hasil belajar siswa di kelas V SD pada muatan IPA lebih meningkat. IPA menurut Kelana & Pratama (2019, hlm. 16) merupakan metode ilmiah untuk mengkaji alam dan prosesnya secara sistematis dan ilmiah. Menurut Sumintono (dalam Widyawati & Lisa, 2019, hlm. 4) mengatakan bahwa ada tiga fokus utama dalam pembelajaran IPA di sekolah yakni: IPA sebagai produk, IPA sebagai proses, dan IPA sebagai sikap. Pada muatan IPA terdapat topik materi makan dan dimakan.

Peneliti menemukan bahwa ada kebutuhan tindakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa di SD Negeri 018 Sukagalih karena hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih belum optimal. Penelitian yang akan dilakukan di kelas V SD Negeri 018 Sukagalih menggunakan model pembelajaran dan bantuan dari media diorama, diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar pada muatan IPA kelas di V Sekolah Dasar. Didasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘‘Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan IPA di kelas V SD’’.

B. Identifikasi Masalah

Didasarkan pada latar belakang di atas, maka identifikasi permasalahan yang ditemukan, diantaranya:

1. Pembelajaran masih berorientasi pada guru.
2. Penggunaan model dan media pembelajaran kurang bervariasi.
3. Hasil belajar siswa pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dalam materi pokok rantai makanan & jaring-jaring makanan masih tergolong rendah.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian ini dibatasi, sebagai berikut:

1. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian adalah muatan IPA tentang Topik A (makan dan dimakan) dengan materi pokok rantai makanan & jaring-jaring makanan.
2. Hasil belajar yang ingin diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif dan

afektif. menurut Bloom (dalam Elisabet, *et. al.*, 2019, hlm. 287) aspek kognitif meliputi C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), dan C6 (Evaluasi). Sedangkan afektif meliputi sikap siswa selama proses kegiatan belajar.

3. Populasi penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 018 Sukagalih sebanyak 56 siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Project Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA di kelas V SD Negeri 018 Sukagalih?.
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media diorama pada muatan IPA di kelas V SD Negeri 018 Sukagalih?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada muatan IPA di Kelas V SD Negeri 018 Sukagalih.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media diorama pada muatan IPA di kelas V SD Negeri 018 Sukagalih.

F. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian ini, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan serta wawasan penulis, serta mempertegas penelitian terdahulu, dan dapat memberikan

penjelasan kepada pembaca tentang penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada materi makan dan dimakan.

2. Secara Praktis

Ada beberapa hal yang diharapkan dari hasil penelitian ini untuk membantu guru, siswa, sekolah, dan peneliti yang dipaparkan, sebagai berikut:

a. Manfaat bagi guru

Sebagai bahan evaluasi kinerja guru dalam menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Serta menambah informasi, pemahaman, dan kreativitas dalam menerapkan media pembelajaran secara tepat pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

b. Manfaat bagi siswa

Sebuah inovasi dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar dalam pembelajaran IPA sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

c. Manfaat bagi sekolah

Penelitian ini berpotensi memberikan manfaat agar terbentuknya guru-guru yang inovatif dan menegaskan pentingnya media pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran serta guru dapat lebih meningkat.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti dalam mengembangkan pemahaman tentang model PjBL serta media diorama dan memberikan referensi dan informasi untuk peneliti berikutnya.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam mencerna atau menafsirkan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti perlu membahas variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian dengan menggunakan definisi operasional, sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran berbasis proyek yang mengutamakan aktivitas proyek/pembuatan dan penciptaan (Altaftazani, *et. al.*, 2020, hlm. 185) Dengan menggunakan model

Project Based Learning diharapkan dapat memberikan peluang kepada siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang dipelajari, sehingga pembelajaran yang dihasilkan dapat bermakna (Sunita, *et. al.*, 2019, hlm. 133). Langkah-langkah yang digunakan dalam mengimplementasikan model *Project Based Learning* menurut Rais (dalam Natty, *et. al.*, 2019, hlm. 1087), yaitu: 1) pertanyaan, 2) rencana proyek, 3) menyusun jadwal, 4) mengawasi jalannya proyek, 5) mempresentasikan produk & memberi penilaian, 6) evaluasi. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam pengimplementasian model PjBL. Menurut Niswara, *et. al.*, (2019, hlm. 88) kelebihan model *Project Based Learning*, diantaranya: 1) meningkatkan dorongan siswa untuk membangun proyek, 2) memperkuat kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah, 3) meningkatkan kekompakan dan kerja sama, 4) meningkatkan kemampuan dalam mengelola manajemen sumber daya. Sedangkan kekurangan dari model *Project Based Learning* menurut Triana, *et. al.*, (dalam Sholekah, 2020, hlm. 18), yaitu: 1) pengerjaan proyeknya membutuhkan waktu yang lama, 2) banyak alat yang digunakan, 3) kemungkinan siswa berpartisipasi secara pasif dalam kelompok, 4) membutuhkan banyak biaya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti dapat simpulkan bahwa model *Project Based Learning* mengacu pada model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa dengan membuat sebuah produk. Penggunaan Model Pjbl melibatkan perencanaan sebuah proyek, mendistribusikannya ke berbagai kelompok, menyelesaikan proyek tepat waktu, mencatat semua kegiatan siswa, dan mempresentasikan produk ke semua kelompok di depan kelas. Penggunaan model PjBL dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, hal ini sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun juga memerlukan waktu dan biaya dalam pelaksanaannya dan tidak menutup kemungkinan dalam hanya sebagian siswa yang terlibat aktif dalam pengerjaannya.

2. Media Diorama

“Diorama” merupakan sebuah benda tiga dimensi berukuran ‘‘mini’’ yang didukung dengan gambar atau lukisan yang menggambarkan pemandangan nyata (Sapitri, *et. al.*, 2021, hlm. 1591). Sedangkan menurut Evitasari & Aulia, (2022, hlm. 4) media diorama ialah sebuah media gambar kecil tiga dimensi yang

menunjukkan aktivitas. Langkah-langkah yang digunakan dalam penggunaan diorama secara umum menurut Ardianti (2016, hlm. 3) yaitu: 1) persiapan, 2) pelaksanaan, 3) tindak lanjut. Adapun kekurangan dan kelebihan penggunaan diorama sebagai media pembelajaran, sebagai berikut: kelebihan dari media diorama menurut Daryanto (dalam Seftriana, 2020, hlm. 23), yaitu: membutuhkan guru dan siswa yang sangat kreatif selama proses pembuatannya, 2) karena bersifat tiga dimensi maka membutuhkan biaya dan waktu, 3) tidak menampilkan elemen gerakan pada tampilannya untuk mengurangi kesalahan interpretasi peristiwa dalam media diorama, 4) tidak cocok digunakan dalam jumlah besar.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, peneliti dapat simpulkan bahwa media diorama dikenal sebagai sebuah media tiga dimensi yang mewakili keadaan sebenarnya. Langkah-langkah penggunaan media diorama melewati 3 tahapan, diantaranya: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut. Penggunaan media diorama memiliki keunggulan yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Tetapi dalam penggunaan media diorama memiliki kekurangan yaitu membutuhkan guru dan siswa yang kreatif, serta waktu dan biaya dalam pengerjaannya.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan yang terjadi sebagai hasil dari interaksi yang terjadi antara siswa dan guru selama proses kegiatan belajar, yang berdampak pada tingkah laku dan pengetahuan siswa (Andrian, *et. al.*, 2020, hlm. 69). Sedangkan menurut Ariyanto (dalam Farhaini, 2023, hlm. 543) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan dalam kemampuan fisik, mental, dan intelektual yang dihasilkan dari pendidikan yang diberikan secara formal maupun non formal, yang akan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Zahay (dalam Nisah, *et. al.*, 2021. hlm. 115) hasil belajar sangat penting untuk proses pembelajaran karena ada indikator atau capaian yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kemajuan belajar siswa, menjadi umpan balik untuk menunjang proses pembelajaran dengan maksud agar siswa mampu meraih sasaran pembelajaran yang sudah ditetapkan. Dalam menentukan keberhasilan dan pencapaian hasil belajar siswa terdapat dua faktor yang mempengaruhinya,

menurut Slameto (dalam Prasetyo, 2020, hlm. 70) faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu: 1) faktor internal (dari dalam siswa) yang meliputi jasmaniah dan psikologis, dan 2) faktor eksternal (dari luar siswa) yang meliputi keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Indikator hasil belajar menurut Bloom (dalam Elisabet, *et. al.*, 2019. hlm. 287), yaitu: 1) Ranah kognitif, mencakup kemampuan untuk menyatakan kembali ide-ide atau prinsip-prinsip yang telah dipelajari serta kemampuan untuk mengembangkan keterampilan intelektual (pengetahuan) dalam berbagai tingkatan, yaitu: C1 (hapalan), C2 (pemahaman), C3 (penerapan), C4 (analisis), C5 (sintesis), C6 (Evaluasi). 2) Ranah afektif, berkaitan dengan perkembangan emosional individu siswa seperti sikap, apresiasi, minat, perhatian, penghargaan, proses internalisasi dan pembentukan karakter diri. Perubahan positif dalam tingkah laku siswa dapat menunjukkan hasil belajar afektif. Bloom membagi ranah afektif ke dalam lima kategori, yaitu; a) penerimaan, b) penerimaan respon, c) penilaian, d) pengorganisasian, dan e) karakterisasi. 3) Ranah Psikomotor, mengacu pada kemampuan gerak atau manipulasi siswa yang tidak disebabkan oleh kematangan biologis.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada siswa setelah mengalami proses pembelajaran yang berdampak pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ada dua komponen yang mempengaruhi keberhasilan dalam pencapaian hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

4. Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran di Sekolah Dasar (Ayu, *et. al.*, 2019, hlm. 352). Menurut Sukaesih (dalam Alfiyanti & Desyandri, 2023, hlm. 2319) Ilmu Pengetahuan berasal dari bahasa Inggris "*Natural Science*". *Natural* artinya alamiah atau berhubungan dengan alam. Sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan, dapat disimpulkan ilmu pengetahuan alam secara harfiah adalah ilmu yang menyelidiki tentang fenomena alam.

Sedangkan menurut Fahrezi, *et. al.*, 2020, hlm. 409) IPA adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada tujuan, penggunaan prosedur yang tepat, dan penalaran yang tepat untuk mencapai

kesimpulan yang tepat. Trianto (dalam Rahmatunnisa, *et. al.*, 2022, hlm. 3) turut mengemukakan pendapat bahwa IPA terdiri dari sejumlah teori sistematis dan Sebagian besar diterapkan pada gejala alam yang muncul dan berkembang melalui metode ilmiah serta menuntut sikap ilmiah. Hal ini pun turut dikemukakan oleh Abdullah (dalam Sholekah, 2020, hlm. 16) IPA adalah pengetahuan teoritis yang diperoleh atau melalui berbagai tahap pembelajaran, seperti percobaan, observasi, penyimpulan, dan penyusunan teori.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti dapat simpulkan bahwa IPA merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diperkenalkan dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi yang berkaitan dengan fenomena alam dengan melalui metode ilmiah serta diharapkan dengan belajar IPA dapat melatih siswa dalam memecahkan masalah.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi bertujuan untuk membuat penyusunan penelitian lebih mudah dan terperinci. Menurut buku pedoman penulisan Karya Tulis Ilmiah bagi Mahasiswa FKIP Univesitas Pasundan yang membuat sistematika skripsi mudah dipahami oleh peneliti (2023, hlm. 36-47). Berikut ini adalah sistematika skripsi.

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi mencakup halaman utama, lembar pengesahan, lembar moto, dan persembahan, lembar pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, pada bagian ini bertujuan untuk membawa pembaca ke dalam bahasan masalah. Bagian pendahuluan meliputi hal-hal berikut: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian teori dan kerangka pemikiran, pada bagian ini menyajikan penelitian teori dan memberikan penjelasan teori. Penekanan terletak pada temuan penelitian sebelumnya dan terkait dengan variabel penelitian.

- c. BAB III Metode penelitian, pada bagian ini mencakup pembahasan mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bagian ini membahas tentang pengolahan dan analisis data serta membahas temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
 - e. BAB V Simpulan dan Saran. Simpulan adalah ringkasan yang menjelaskan bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami hasil penelitian. Sedangkan saran sebagai rekomendasi yang dimaksudkan kepada berbagai pihak.
3. Bagian Akhir Skripsi
- Pada bagian ini memuat daftar pustaka dan lampiran.