

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran adalah adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Djamaluddin dan Wardana, 2019, hlm. 12).

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, terkait materi ataupun konsep. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran fundamental dalam merencanakan hingga melakukan evaluasi terkait keberlangsungan pembelajaran sampai pada faktor penentuan berhasil atau tidaknya peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran (Anisa, *et. al.*, dalam Ranting dan Wibawa, 2022, hlm. 263).

Dalam pencapaian tujuan pembelajaran sering kali ditemui pembelajaran yang tidak ideal, yaitu pembelajaran bersifat monoton dan iklim pembelajaran membosankan, peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran (*direct instructional*), peserta didik kurang menguasai materi pada pembelajaran, sehingga tidak dapat merangsang perkembangan kemampuan pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut tak jarang pula disebabkan oleh pembelajaran yang terlalu berorientasi pada guru (*teacher centered*), serta tidak memanfaatkan media pembelajaran. Berdasarkan fenomena tersebut, dibutuhkan peran guru yang dapat mengeksplorasi pembelajaran sebaik mungkin.

Menurut Ranting dan Wibawa (2022, hlm. 263) dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi” menuturkan bahwa guru kurang pandai mengeksplorasi dan merealisasikan peran sebagai fasilitator yang menyebabkan pembelajaran seharusnya menjadikan peserta didik untuk berperan aktif dalam merekonstruksi

pengetahuannya tetapi hal itu tidak tercapai. Maka dari itu, rendahnya hasil belajar peserta didik sekolah dasar disebabkan karena kurangnya inovasi pembelajaran serta guru tidak memanfaatkan peran teknologi dalam pembelajaran. Guru hanya berkuat pada bahan ajar konvensional seperti buku, dalam penelitian ini disebutkan bahwa ketika peserta didik hanya disodorkan pembelajaran dari buku saja, maka tidak akan meningkatkan semangat belajar peserta didik yang berakibat pada pembelajaran yang berujung tidak ideal. Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu komik digital, karena salah satu unsur yang paling berpengaruh secara signifikan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran (Putri dan Dewi, dalam Mikamahuly, *et. al.*, 2023, hlm. 257).

Di dalam media pembelajaran komik digital terdapat alur cerita serta tokoh yang memuat materi pembelajaran dan penggunaan media komik digital ini dapat meningkatkan semangat, minat baca, serta iklim pembelajaran yang menyenangkan, tak lupa pula pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran merupakan sebuah tantangan yang harus dilaksanakan oleh pendidik, tetapi tak jarang pula pelaksanaannya tidak sesuai dengan apa yang telah dicita-citakan. Fenomena tersebut sejalan dengan apa yang ditemukan di SDN 024 Coblom, yaitu masih rendahnya pemahaman peserta didik terkait dengan mata pelajaran IPAS di kelas IV A. Dibuktikan dengan masih ada beberapa peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM dengan nilai 75, yaitu sebanyak 14 peserta didik dari total 24 peserta didik di kelas IV A setelah diberikan tes/latihan sesudah pembelajaran IPAS. Fenomena mengenai rendahnya pemahaman peserta didik merupakan hal yang kerap terjadi di jenjang Sekolah Dasar.

Argumen tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Matili (2021, hlm. 249) bahwa pemahaman peserta didik di jenjang kelas IV SD masih dalam tahap perkembangan, maka dari itu guru harus menggambarkan segala proses pembelajaran dengan jelas. Dalam taksonomi Bloom, pemahaman digolongkan dalam ranah kognitif tingkatan yang kedua setelah pengetahuan (Utari dalam Magdalena, 2020, hlm. 137). Pemahaman lebih dari sekadar pengetahuan,

karena peserta didik tidak hanya tahu akan materi yang telah diajarkan saja melainkan dituntut untuk bisa mengaplikasikannya. Indikator pemahaman yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1) Peserta didik dapat menerjemahkan materi yang telah disampaikan; 2) Peserta dapat menafsirkan apa yang didapatkan dalam pembelajaran menggunakan bahasanya sendiri; dan 3) Peserta didik mengekstrapolasikan dengan memberikan contoh-contoh suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi (Sanjaya, 2019, hlm. 107).

Agar peserta didik paham akan materi yang disampaikan oleh guru serta mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu untuk merealisasikan hal tersebut. Media pembelajaran menurut Heinich (dalam Ramadina, *et. al.*, 2023, hlm. 750) adalah perantara yang menyampaikan pesan atau informasi untuk tujuan pendidikan atau mengandung maksud belajar antara sumber dan penerima. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Bertiliya (2021, hlm. 3) dalam penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V” bahwa keberhasilan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik, ditunjang dengan keahlian pendidik membuat peserta didik dapat dengan mudah, untuk memahami suatu materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah komik digital. Komik digital menurut Lamb & Johnson (dalam Yuliana, *et. al.*, 2017, hlm. 137) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.

Dengan menggunakan media elektronik seperti komik digital maka akan meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi yang disajikan (Habiddin, dalam Wulandari, *et. al.*, 2023 hlm. 8856). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan mempermudah peserta didik untuk menguasai materi pelajaran dengan tujuan menimbulkan minat, motivasi, kreativitas, meningkatkan aktivitas peserta didik, dan membuat pembelajaran menjadi bermakna yang akhirnya akan

meningkatkan hasil belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Gunawan dan Sujarwo (2022, hlm. 42) dengan judul “Pemanfaatan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa” bahwa media komik digital sangat bermanfaat ketika digunakan dalam pembelajaran, karena dapat mempermudah peserta didik memahami dan memaknai materi yang diberikan oleh guru. Selain itu, media komik digital dapat menampilkan informasi dalam bentuk gambar yang dapat merangsang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hal ini didukung oleh argumentasi dari Zulfiah, *et. al.*, (2022, hlm. 61) bahwa media komik berbasis digital akan membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemahamannya terkait materi dalam pembelajaran yang disampaikan sehingga tujuan belajar tercapai.

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, bahwa pemahaman peserta didik dapat mengantarkan pada realisasi tujuan belajar, maka dari itu dibutuhkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik memahami suatu materi yang tersaji dalam pembelajaran dan kemampuan pemahamannya dapat meningkat sejalan dengan adanya media pembelajaran komik digital. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang tingkatannya lebih tinggi dari ingatan dan hafalan (Sudijono, 2020, hlm. 50). Konteksnya di sini adalah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital akan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah mata pelajaran sekolah dasar yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual (Kemendikbudristek, dalam Suhelayanti, *et. al.*, 2023, hlm. 3). Pengintegrasian dua mata pelajaran merupakan hal yang baru bagi pendidik maupun peserta didik.

Dengan adanya hal tersebut, peserta didik dituntut untuk bisa memahami setiap konsep dan materi mengenai ilmu alam dan sosial. Fenomena baru ini membuat peserta didik sulit untuk memahami dua hal sekaligus,

sehingga dibutuhkan alat bantu dalam pembelajaran yaitu adanya penggunaan komik digital yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi dan konsep IPAS. Hal ini sesuai dengan argumen yang dikatakan oleh Megantari *et. al.*, (2021, hlm. 139) bahwa komik digital merupakan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk teks cerita bergambar yang disampaikan oleh karakter tokoh dalam komik yang dikemas secara digital.

Komik merupakan salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan instruksional karena komik merupakan suatu bacaan yang rata-rata digemari oleh peserta didik. Menurut Pranata (dalam Prahagia, *et. al.*, 2023 hlm. 494), seseorang akan belajar secara maksimal jika berkomunikasi atau berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Komik digital berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana konteks pembelajaran ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dan sumber belajar. Keberadaan komik digital sebagai media pembelajaran pun patut diperhitungkan oleh guru, karena pada saat ini penggunaan dan pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran merupakan hal yang harus dikuasai oleh guru.

Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat dari penggunaan komik digital dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran komik digital ini bermanfaat dalam pembelajaran, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya penelitian terdahulu seperti temuan penelitian Sumantri dan Putri (2021, hlm. 71) dengan judul “Pemanfaatan Komik Digital pada Pembelajaran IPA di Kelas Tinggi Sekolah Dasar” bahwa komik digital mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan pemahaman siswa secara aktif, efektif dan menyenangkan. Sejalan dengan itu, Juneli, *et. al.*, (2022, hlm. 1095) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas V” mengungkapkan, media pembelajaran komik digital yang disuguhkan dengan ilustrasi gambar dan isi yang menarik dengan isinya disesuaikan berdasarkan materi pembelajaran dapat menanamkan penguasaan konsep dan pemahaman materi peserta didik.

Dilihat dari uraian di atas, agar peserta didik dapat menguasai materi dan kemampuan pemahamannya pada pembelajaran, maka komik digital bisa menjadi solusi dalam upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Komik digital dapat mengintegrasikan materi dan konsep ilmu alam dan sosial yang terdapat dalam IPAS sehingga membuat peserta didik dapat mudah memahami hal tersebut. Penggunaan media pembelajaran komik digital dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru (Rietta, *et. al.* dalam Wulandari, *et. al.*, 2023, hlm. 8860). Media visual seperti kartun dan gambar yang terdapat dalam komik digital sangat diminati oleh peserta didik. Hal ini merupakan suatu potensi untuk menggunakan komik digital sebagai sebuah media pembelajaran.

Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran IPAS sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut (Putri, 2022, hlm. 7). Melalui komik digital, pembelajaran IPAS dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas. Berdasarkan kajian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Kemampuan Pemahaman Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang, maka dapat ditemukan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami dan menguasai materi pada mata pelajaran IPAS.
2. Pembelajaran hanya berorientasi pada guru (*teacher centered*) sehingga pembelajaran berlangsung secara monoton dan iklim pembelajaran pun membosankan.

3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar sehingga membuat peserta didik tidak aktif dalam proses pembelajaran (*direct instructional*).

C. Batasan Masalah

Demi terwujudnya batasan masalah yang terarah sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol di SDN 024 Coblong.
2. Pengujian masalah difokuskan pada pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran IPAS SD tentang “Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi”.
3. Indikator yang dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan pemahaman (C2) peserta didik sebagai berikut: a) menerjemahkan; b) menginterpretasikan; dan c) mengekstrapolasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan identifikasi masalah, maka dapat ditemukan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media komik digital dan pembelajaran yang menggunakan media Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?.
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman peserta didik antara pembelajaran yang menggunakan media komik digital dengan pembelajaran yang berlangsung menggunakan media Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?.
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembahasan rumusan masalah, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media komik digital dan pembelajaran yang menggunakan media Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui rata-rata pemahaman peserta didik antara pembelajaran yang menggunakan media komik digital dengan pembelajaran yang berlangsung menggunakan media Canva pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pembahasan tujuan penelitian, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh media pembelajaran komik digital pada pembelajaran IPAS terhadap kemampuan pemahaman peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pemahamannya dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD.

b. Bagi guru

Diharapkan dapat menjadi referensi penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Memberikan panduan media pembelajaran komik digital sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru-guru lainnya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Memberikan pengalaman langsung sebagai calon guru dalam mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

e. Bagi pembaca

Sebagai informasi tambahan mengenai pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap kemampuan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD.

G. Definisi Operasional

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

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2020, hlm. 124) merupakan perantara pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima yang berbentuk cetak maupun noncetak yang dapat membuat penerima pesan memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (2020, hlm. 121) adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara pesan atau informasi agar tercapai tujuan pembelajaran. Rohani (2019, hlm. 87) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang utuh dari pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah salah satu bagian yang tidak independen tetapi saling bergantung dan berkaitan dengan bagian lain dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menjadikan pembelajaran sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Nurdyansah (2019, hlm. 44) media pembelajaran adalah salah satu bagian dalam pembelajaran yang berperan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan dan kesesuaian media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memengaruhi hasil belajar.

Menurut *National Education Association* (NEA) (dalam Ramadani, *et. al.*, 2023, hlm. 751), media merupakan sebuah perangkat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dibaca serta intrumennya dapat digunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berkaitan dengan konten pembelajaran.

2. Komik Digital

Menurut Pratiwi dan Kurniawan (2023, hlm. 2) media komik digital sedang banyak diminati untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada pendidikan abad 21 ini. Komik memiliki bentuk cerita menyeluruh dengan sajian gambar yang menarik dan dilengkapi tulisan yang dapat menjelaskan isi cerita agar mudah dipahami oleh pembaca dari semua kalangan dimulai dari anak-anak, hingga orang dewasa. Menurut Rasiman (dalam Amini dan Damayanti, 2021, hlm. 2671) komik digital adalah komik yang di dalamnya memuat ilustrasi cerita yang memiliki alur tertentu dalam format digital yang terdapat pada media elektronik dan berperan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik. Selain itu, Hafiz (dalam Amini dan Damayanti, 2021, hlm. 2671) mengemukakan bahwa komik yang berbentuk digital memiliki kemampuan *borderless* yang memiliki arti bahwa komik digital tidak dibatasi ukuran dan format.

Rasiman dan Agnita (dalam Syamsurijal, *et. al.*, 2022, hlm. 10530) menjelaskan bahwa komik digital adalah transformasi teknologi media komik yang awal buku komik dicetak ke komik digital dengan format elektronik. McCloud (dalam Amini dan Damayanti, 2021, hlm. 2672) mengemukakan bahwa komik digital adalah komik yang memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital adalah komik

yang berbentuk digital di dalamnya terdapat tokoh dan cerita yang dapat berisi materi pembelajaran.

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Menurut Suhelayanti, *et. al.*, (2023, hlm. 30) pembelajaran IPAS adalah pembelajaran terpadu antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Pembelajaran IPAS tentunya akan bermanfaat dalam upaya pemerintah dalam meningkatkan literasi dan numerasi peserta didik di Indonesia. Integrasi IPA dan IPS juga dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan di era globalisasi seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi. Selain itu, integrasi juga dapat membantu siswa memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan serta menjawab tantangan masa depan (Rahmawati dan Wijayanti, 2020 hlm. 315). Menurut Mazidah dan Santika (dalam Anggita, *et. al.*, 2023, hlm. 80) IPAS ialah studi terintegrasi yang membina peserta didik untuk mengembangkan kapasitas berpikir kritis dan rasional.

Menurut Purnawanto (dalam Andreani dan Gunansyah, 2023, hlm. 1842) IPAS adalah penggabungan antara ilmu alam dan sosial. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Sejalan dengan hal itu, menurut Rohman (dalam Septiana dan Winangun, 2023, hlm. 45) IPAS secara konten sangat dekat dengan alam dan interaksi antar manusia. Pembelajaran IPAS perlu menghadirkan konteks yang relevan dengan kondisi alam dan lingkungan sekitar siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka IPAS adalah penggabungan dua mata pelajaran yang di dalamnya berisi mengenai pembahasan ilmu pengetahuan alam dan sosial.

4. Pemahaman Peserta Didik

Menurut Sudirman (dalam Arnanto, 2020, hlm. 56) pemahaman yaitu kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan, menerjemahkan, atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang telah diterimanya. Menurut Winkel dan Mukhtar (dalam Arnanto, 2020 hlm. 56) pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam menangkap makna dan arti dari sesuatu yang dipelajari, dan dapat dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan. Purwodarmita (dalam Lestari, 2023 hlm. 14) menyatakan bahwa pemahaman adalah jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. Sedangkan menurut Anas (dalam Lestari, 2023 hlm. 15) yang dimaksud dengan pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat lebih kurang sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.

Sementara Bloom (dalam Lestari, 2023 hlm. 16) mengatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Berdasarkan pendapat ahli, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik adalah kemampuan peserta didik dalam menginterpretasikan kembali apa yang didapatkan dalam pembelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi dijabarkan dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi (Tim Penyusun, 2024, hlm. 27) sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini adalah bab permulaan yang bermaksud mengantarkan pembaca dalam memahami permasalahan penelitian yang akan diteliti. Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini adalah bab yang menjadi landasan peneliti dalam menentukan arah penelitiannya berdasarkan definisi teori/kajian teori yang berkaitan dengan

apa yang akan diteliti. Bab ini juga menyuguhkan relevansi antara hasil penelitian terdahulu dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara detail mengenai langkah-langkah dan cara mendapatkan hasil dan simpulan dari penelitian secara sistematis. Bab ini berisi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan dua hal utama yaitu mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data yang telah dirancang dengan berbagai kemungkinan bentuknya dan pembahasan temuan penelitian yang akan menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan tentang simpulan yang berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap temuan penelitian serta saran yang merupakan rekomendasi yang dibuat dan ditujukan kepada pembuat kebijakan, pengguna, atau peneliti selanjutnya.