

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal pokok dalam menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang digunakan. Tanpa adanya pendidikan, suatu negara akan jauh tertinggal dari negara lain. Pada dasarnya ada beberapa masalah pokok yang dihadapi oleh dunia pendidikan di Indonesia yaitu mengenai bagaimana pengupayaan agar semua warga negara dapat menikmati kesempatan pendidikan serta pendidikan membekali peserta didik dengan keterampilan kerja yang berkualitas untuk dapat terjun kedalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini berkaitan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan 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 dan Masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan dalam ajaran islam, terdapat banyak ajakan dan dorongan untuk berpikir serta untuk mempelajari dan berbagai aspek kehidupan, termasuk alam semesta, kehidupan manusia, dan hubungan dengan Tuhan(Safitri et al., 2022, hlm. 5401). Ajakan ini dapat ditemukan dalam al-Qur'an dan Hadits, yang menekankan pentingnya berpikir dan mencari pengetahuan. Salah satu ayat yang menjelaskan manusia agar berfilsafat tercantum dalam Surah Al-Imran (3) Ayat 190:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَبْصَارِ

“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal”.

Terdapat pribahasa dalam bahasa sunda yang mengatakan “*sakola téh ngajadikeun manusa*” yang artinya sekolah itu membentuk manusia. Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa setiap orang di Indonesia berhak mendapatkan dan diharapkan untuk terus berkembang.

Pendidikan mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap orang untuk dapat hidup dan melanjutkan kehidupan sehingga sangat penting untuk menjadi terdidik. Pentingnya pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kesejahteraan masyarakat, dan membangun martabat bangsa, maka pemerintah berusaha memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai tingkat tinggi. Menurut Rahman dkk. (2022, hlm. 2) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam 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 dan masyarakat. Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan sangat terkait dengan kurikulum yang efektif.

Kurikulum adalah alat yang digunakan untuk menggapai tujuan pendidikan dan sebagai rujukan didalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum menunjukkan dasar atau pandangan hidup suatu bangsa. Bentuk kehidupan yang digunakan oleh bangsa tersebut akan ditentukan oleh kurikulum yang digunakan di negara tersebut. Kurikulum memiliki peranan penting berbentuk perangkat pembelajaran yang berisi tentang perencanaan kegiatan pembelajaran dalam bentuk suatu proses pemerolehan pengetahuan dan pengalaman yang didapatkan melalui rangkaian kegiatan pembelajaran. Kurikulum juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang meliputi penentu dalam tujuan pembelajaran berdasarkan beberapa aspek seperti aspek kebutuhan, pemilihan materi dan metode pembelajaran, pengembangan materi dan aktivitas pembelajaran, evaluasi hasil pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan karakteristik peserta didik. Rancangan kurikulum ini berisi terkait adanya aturan dalam perencanaan pembelajaran yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan atauoun materi pembelajaran, serta cara mengaplikasikannya sehingga tujuan dari kurikulum ini tergolong sangat penting dalam mencapai tujuan kurikulum. Kurikulum adalah pedoman untuk pelaksanaan pembelajaran di setiap jenjang pendidikan dan juga salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan (Pratiwi et al., 2023, hlm. 81). Kurikulum yang efektif dapat

meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara memfasilitasi pengembangan kemampuan peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun pengetahuan dalam berfikir sehingga dapat memahami dengan benar pengetahuannya. Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk mempelajari berbagai hal disekitarnya. Menurut (Ramdani et al., 2023, hlm. 20) Pembelajaran adalah bentuk interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran yang efektif sangatlah penting untuk menunjang hasil belajar yang memuaskan bagi peserta didik.

Hasil belajar menjadi hal penting dalam pembelajaran karena hasil belajar yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses belajarnya dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilannya yang disertai dengan perubahan tingkah laku. Hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Perwita Sari & Aprilia (2020, hlm. 20) Hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik tersebut melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang peserta didik berdasarkan mata pelajaran. Hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif adalah ranah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami, dan mengingat informasi.

Ranah kognitif sangat penting untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis, peserta didik dapat memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan mengembangkan kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Ranah afektif adalah ranah pembelajaran yang

berkaitan dengan kemampuan mengembangkan sikap, nilai, dan emosi. Dalam proses pembelajaran, ranah afektif sangat penting untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan sosial, emosional, dan moral yang baik. Ranah afektif terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, penghargaan, pengorganisasian, penginternalisasi, dan pengungkapan. Sedangkan ranah psikomotorik adalah ranah pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan mengembangkan keterampilan motorik dan koordinasi.

Ranah psikomotorik sangat penting untuk membantu peserta didik mengembangkan kemampuan fisik dan motorik yang baik. Ranah psikomotorik terdiri dari enam aspek yaitu meniru, manipulasi, presisi, artikulasi, dan naturalisasi. Ketiga ranah tersebut saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar yang efektif harus mencakup ketiga ranah tersebut. Pentingnya hasil belajar berkaitan erat dengan mata pelajaran matematika karena matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang membentuk keterampilan berpikir logis, kritis, dan pemecahan masalah.

Mata pelajaran matematika disajikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Hal ini diupayakan sebagai bentuk penanaman konsep, pemahaman konsep dan pembinaan keterampilan. Kemampuan ini dibekalkan untuk mempersiapkan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan dari pembelajaran matematik yaitu agar peserta didik mampu menggunakan natematika untuk menyelesaikan soal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Setiap permasalahan yang seseorang jumpai dalam kehidupannya baik itu berkenaan dengan perhitungan, pengukuran, pentafsiran dapat terselesaikan dengan mudah.

Berdasarkan hasil lapangan di sekolah dasar bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika tergolong rendah. Hasil belajar pada ranah kognitif masih rendah dikarenakan pemahaman peserta didik masih kurang terhadap mata pelajaran matematika. Dapat dilihat dari hasil ulangan harian peserta didik Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau masih belum tuntas hasil belajarnya. Berikut ini data di bawah ini merupakan data nilai hasil ulangan harian peserta didik kelas V SDN Rancamanyar 01 yang tuntas dan tidak tuntas.

**Tabel 1. 1 Data Ulangan Harian Mata Pelajaran Matematika Kelas V A SDN Rancamanyar 01 Tahun Ajaran 2024/2025**

Penilaian	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Presentase	
			Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Ulangan Harian	46	70	12	34	26%	74%

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada muatan Matematika di kelas V A SDN Rancamanyar 01 masih banyak yang belum mencapai nilai dari standar minimum KKTP yang sudah ditentukan sekolah yaitu 70. Berdasarkan data tersebut masalah yang ditemukan yaitu 1) kurangnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika, 2) pembelajaran masih berpusat pada guru, 3) penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dan 4) hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.

Hasil belajar sangat penting sehingga diperlukan perubahan kualitas dalam pembelajaran. Maka dari itu, salah satu solusi yang dapat digunakan untuk permasalahan diatas yakni dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Model pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran disetiap mata pelajaran termasuk matematika khususnya adalah model *Problem Based Learning*. Karena model ini dilaksanakan untuk lebih mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik, dan peserta didik diusahakan untuk lebih aktif dari pada seorang guru dalam menyelesaikan masalah, lebih fokus dalam penyelidikan, diskusi dan lain sebagainya pada saat pembelajaran. Menurut Sumantri (dalam Saputra, 2021, hlm. 98) Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Model *Problem Based Learning* menstimulus peserta didik untuk berfikir kreatif, analisis, sistematis, logis serta dapat memecahkan masalah dengan mengeksplor sumber atau data untuk membuat peserta didik bersikap secara ilmiah.

Implementasi model *Problem Based Learning*, media *Canva* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022, hlm. 103) *Canva* adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran dapat membuat berbagai jenis desain yang

dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat mendorong kreativitas serta efisien waktu bagi guru maupun peserta didik. Media pembelajaran *Canva* bisa meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah guru dalam memberikan materi pembelajaran. Dapat di desain sendiri oleh guru maupun melalui ahli pengeditan atau editor, dimana aplikasi *Canva* mempunyai fitur editing lebih menarik untuk dibuat sebagai media pembelajaran baik itu berupa gambar, power point, video maupun teks.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu yakni penelitian yang dilakukan oleh Husnidar & Hayati (2021, hlm. 70) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka telah disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas VA SD Negeri 28. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian pada siklus 1 dengan pembelajaran model *Problem Based Learning*, peserta didik masih banyak yang bernilai dibawah rata-rata dengan tingkat ketuntasan belajar belum sampai 65%, yaitu hanya 54% dari 21 orang peserta didik yang belum memperoleh ketuntasan belajar. Kemudian, terbukti setelah penelitian siklus ke 2 terjadi peningkatan ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan yaitu 95% peserta didik mencapai ketuntasan belajar menggunakan model *Problem Based Learning*.

Tidak semua solusi dapat digunakan, solusi yang digunakan adalah solusi yang paling efektif dan efisien. Menurut peneliti dengan penggunaan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media *Canva* akan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika. Maka dari itu, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Canva* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya daya tarik peserta didik terhadap mata pelajaran matematika.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru, hal ini menyebabkan kurang aktifnya peserta didik.
3. Masih banyak guru yang memilih model dan media pembelajaran yang belum sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah, agar penelitian lebih terfokus pada pembahasan yang dimaksudkan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif atau penilaian pengetahuan.
2. Materi pembelajaran yang diuji dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika dengan materi pecahan.
3. Penelitian ini mencakup sekolah di Kabupaten Bandung yaitu SDN Rancamanyar 01, dengan sampel penelitian peserta didik kelas V.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan pada hasil belajar setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar?.

3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar?.

#### **E. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan pada hasil belajar setelah menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* mata pelajaran matematika sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* pada hasil belajar mata pelajaran matematika peserta didik sekolah dasar.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dengan demikian penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengembangkan pembelajaran peserta didik di sekolah dasar.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian bermanfaat untuk mengembangkan model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar peserta didik dengan berbantuan media *Canva*.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* terhadap hasil belajar.

###### **b. Bagi Peserta Didik**

Penelitian ini membantu memudahkan peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva*.

c. Bagi Guru

Mengembangkan keterampilan dan kreativitas guru dalam menggunakan berbagai inovasi model *Problem Based Learning* serta untuk meningkatkan hasil kinerja guru.

d. Bagi Sekolah

Membangun sekolah yang berkualitas dan meningkatkan prestasi sekolah.

## G. Definisi Operasional

### 1. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* adalah suatu pembelajaran yang disusun dan digunakan untuk merangsang peserta didik dalam meningkatkan daya nalar serta menggunakan pengetahuannya ketika diberi permasalahan (Kusuma, 2021). Selain itu, menurut (Najoan et al., 2023) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang mengharuskan peserta didik bekerja sama dalam tim untuk memecahkan masalah sehingga peserta didik berusaha mengetahui pengetahuan baru yang diperlukan untuk memecahkan masalah tersebut. *Problem Based Learning* (H. Saputra et al., 2020, hlm. 7) merupakan suatu kemampuan dimana peserta didik harus mengenal permasalahan, dengan permasalahan tersebut peserta didik akan mengidentifikasi dan memahami masalah awal yang perlu dipecahkan, melakukan penyelidikan dan pengumpulan informasi untuk memahami masalah secara lebih mendalam, merumuskan dan mengembangkan solusi yang efektif untuk memecahkan masalah, mengembangkan dan menyajikan hasil solusi yang telah dirumuskan baik dalam bentuk laporan atau presentasi, dan mengevaluasi penyelesaian masalah untuk memastikan bahwa solusi yang dihasilkan efektif dan dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan melalui model *Problem Based Learning* peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah, serta mengembangkan kemampuan untuk memecahkan masalah secara sistematis dan ilmiah. Proses *Problem Based Learning* meliputi mengidentifikasi masalah, melakukan penyelidikan, merumuskan solusi, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta mengevaluasi penyelesaian masalah.

## 2. Media *Canva*

*Canva* adalah salah satu tipe media video yang dipakai oleh para peneliti yang memadukan komponen visual dan auditori untuk pembelajaran (Dharma Santi et al., 2023). Pelangi et al. (2020, hlm. 81) mengatakan bahwa *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Untuk menggunakan aplikasi *Canva* dapat dilakukan dengan cara *sign-up* ke *Canva* dengan *login* di web, kemudian memilih kebutuhan yang akan digunakan (seperti *presentation*, video, Instagram *post*, dll), lalu pilih lembar kosong yang merupakan area desain, gunakan fitur-fitur yang akan digunakan dalam mendesain, dan yang terakhir menyimpan hasil yang juga bisa dibagikan, unduh, dan tampilkan.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan, *Canva* dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana *Canva* dapat mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan pembelajaran berbasis teknologi, yang bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik. Penggunaan yang mudah dengan *sign-up* ke *Canva*, pilih kebutuhan, pilih lembar kosong (template), gunakan fitur-fitur, dan menyimpan hasil.

## 3. Hasil Belajar

Hasil belajar (Latifaturrodhita et al., 2024, hlm. 58) adalah output akhir yang diperoleh oleh peserta didik setelah menjalani kegiatan belajar, yang dapat dilihat dan diukur melalui perubahan pada peserta didik. Selain itu, Abolladaka & Abolla, (2022, hlm. 68) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan penilaian yang dicapai seorang peserta didik untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan dapat dipahami oleh peserta didik.

Terdapat tiga ranah dalam hasil belajar (Zainudin dan Ubabuddin, 2023, hlm. 919), yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah

kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Sedangkan ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom (dalam Nabillah & Abadi, 2019, 660) mengatakan bahwa hasil belajar terdiri atas ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi, tingkatan hasil belajar yang dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi. Ranah afektif adalah berhubungan dengan nilai-nilai yang dihubungkan dengan sikap dan perilaku. Ranah psikomotorik, hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika peserta didik telah menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan hasil belajar terdiri dari tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan nilai, sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan keterampilan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil ranah kognitif yang mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi tentang operasi pecahan.

#### **4. Model Pembelajaran *Konvensional***

Pembelajaran *Konvensional* adalah suatu pembelajaran yang dalam proses belajar mengajar masih mengandalkan ceramah atau sebuah proses belajar mengajar yang berpusat pada guru (Fahrudin, et al., 2021, hlm. 68). Menurut Peranginangin, et al. (2020, hlm. 45) Pembelajaran *Konvensional* merupakan model pembelajaran yang biasa diterapkan oleh model pembelajaran yang biasa diterapkan di sekolah tersebut oleh guru-guru yang pada umumnya terdiri dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas. Menurut Devita (2020, hlm. 30) Model pembelajaran *Konvensional* adalah model pembelajaran yang sering digunakan guru dalam pembelajaran belajar mengajar yakni dengan ceramah.

Berdasarkan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Konvensional* adalah model pembelajaran yang biasa digunakan di sekolah

tersebut. Model *Konvensional* biasanya pembelajaran berpusat pada guru dan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas.

## **H. Sistematika Skripsi**

Sistematika skripsi adalah tahapan dalam menyusun sebuah karya tulis ilmiah untuk mahasiswa sebagai tugas akhir untuk melatih mahasiswa dalam merancang, melakukan proses, dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya secara sistematis. Sistematika skripsi dibagi menjadi lima bab berdasarkan Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi yang disusun oleh Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38). Adapun Gambaran isi skripsi ini akan dijelaskan dalam sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

### **1. Pembuka Skripsi**

Halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

### **2. Isi Skripsi**

Pada inti skripsi terdiri atas 5 bab dan merupakan bagian utama dari skripsi, yaitu:

#### **a. BAB I Pendahuluan**

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika skripsi semuanya termasuk dalam bagian ini.

#### **b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Mencakup kajian teori, temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, kerangka dari pemikiran mengenai pembelajaran berdiferensiasi serta hasil belajar, asumsi dan hipotesis penelitian sebagai landasan untuk mengukur permasalahan yang diteliti.

#### **c. BAB III Metode Penelitian**

Menguraikan mengenai metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen

penelitian, teknik analisis data yang digunakan serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

d. **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Mengenai uraian rinci terhadap hasil penelitian serta temuan penelitian untuk menanggapi hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya apakah diterima atau ditolak sesuai hasil pengujian.

e. **BAB V Simpulan dan Saran**

Pada bagian ini berisi mengenai simpulan serta saran terhadap pembahasan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.

**3. Akhir Skripsi**

Kemudian pada bagian akhir skripsi terdapat daftar pustaka yang mencantumkan sumber maupun referensi yang digunakan peneliti baik dari sumber buku, skripsi, jurnal, atau referensi lainnya, lampiran yang berisi penjelasan mengenai suatu informasi tambahan yang diperlukan, serta daftar riwayat hidup.