

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses membentuk karakter dan kemanusiaan seseorang agar bisa menjadi individu yang lebih baik lagi kedepannya. Pendidikan tidak hanya tentang bagaimana kita belajar di sekolah, akan tetapi mencakup juga bimbingan dan pelatihan dalam berbagai aspek kehidupan baik secara fisik, mental, maupun sosialnya. Tujuan utama pendidikan disini adalah membimbing generasi yang akan datang agar siap menghadapi masa depan dengan keterampilan dan nilai – nilai yang baik secara formal maupun non formal. Karena dengan adanya pendidikan dapat membentuk karakter, memperluas wawasan, serta mempersiapkan diri untuk bisa menghadapi masalah yang ada. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendidikan, peserta didik akan diarahkan dan dilatih agar bisa mengembangkan potensinya masing – masing melalui proses belajar.

Kewajiban menuntut ilmu telah ditetapkan dalam Al – Qur’an dan Hadits. Al – Qur’an memberikan contoh tentang proses pendidikan, sebagaimana terdapat dalam kisah pertama turunnya Al – Qur’an surah al – alaq. Kisah pendidikan ini merupakan contoh ideal bagaimana proses pendidikan seharusnya diberikan kepada manusia. Hampir dapat dipastikan bahwa setiap manusia yang lahir akan melalui proses pengasuhan dari orang tua dalam lingkungan rumah tangga, minimal dalam jangka waktu tertentu. Sangatlah langka ditemukan manusia lahir langsung berada dalam asuhan orang lain. Sejalan dengan hal tersebut adalah firman Allah dalam QS al – alaq ayat 1 – 5 :

أَفْرَأَ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ
الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

Artinya :

(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah yang

Maha pemurah, (4) Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam, (5) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pendidikan, peserta didik akan diarahkan dan dilatih agar bisa mengembangkan potensinya masing – masing melalui proses belajar.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses untuk mencari mengubah suatu perilaku, sebagai hasil pengalaman yang didapat peserta didik didalam lingkungannya (Henniwati, 2021, hlm. 84). Belajar adalah proses dimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, bahkan pemahaman baru melalui pengalaman yang pernah dialami. Belajar juga adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mengubah perilaku untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dari lingkungan sekitar. Proses belajar akan berlangsung sepanjang hidup dan dapat membantu seseorang dalam mengembangkan kemampuannya serta menjadikan sikap yang lebih baik. Belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, baik secara formal di sekolah maupun non formal di rumah dengan pengalaman sehari – harinya.

Sekolah yang baik itu harus berfokuskan pada proses dan kegiatan pendidikan. Guru adalah unsur terpenting dalam proses belajar mengajar. Selain guru, strategi pembelajaran merupakan faktor penting lainnya yang bisa membentuk suatu proses pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi tujuan pembelajaran kearah yang lebih baik. Pentingnya hasil belajar merupakan indikator penting dalam mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran yang sudah dicapai. Oleh karena itu, hasil belajar sangat penting bagi siswa karena bisa mencerminkan perkembangan intelektual, sikap, dan keterampilan siswa yang kedepannya dapat menjadi bekal siswa untuk menghadapi masalah yang ada. Untuk mencapai pembelajaran yang baik maka guru harus mengoptimalkan pembelajaran untuk mengejar kemampuan mengajar kepada siswa agar hasil belajar akan tercapai secara maksimal.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai peserta didik, yaitu penguasaan materi pelajaran dan pengalaman belajar dari kegiatan pembelajaran tertentu (Poni Lestari et al., 2023, hlm. 35 - 47). Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar juga adalah

perubahan yang dapat terjadi jika seseorang sudah mengalami proses pembelajaran. Perubahan yang bisa dilihat nya itu berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, ataupun perilaku siswa. Hasil belajar sendiri dapat dilihat dari kemampuan seseorang dalam mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari dalam kehidupan sehari – hari. Karena semakin efektif proses pembelajaran, maka hasil belajar yang diperoleh pun akan semakin baik dan bagus. Hasil belajar juga menjadi tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan tugas dan kewajibannya di sekolah.

Hasil belajar meliputi beberapa aspek dalam pembelajarannya yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pertama, Kemampuan kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seorang siswa yang mencakup menghafal/remember (C1), memahami/understand (C2), menerapkan/apply (C3), menganalisis/analyze (C4), mengevaluasi/evaluate (C5), dan membuat/create (C6). Ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah (Magdalena & Hidayah, n.d., hlm. 50). Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual yaitu kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari yang didalamnya mencakup semua aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas berpikir atau otak. Dalam kemampuan kognitif ini mencakup bagaimana kita belajar sesuatu, mengingat informasi, dan menggunakan logika dan pengetahuan untuk mengambil keputusan yang tepat. Kemampuan kognitif juga memiliki indikator hasil belajar didalamnya yaitu pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi. Karena dalam kemampuan kognitif juga itu mencakup pemahaman kognitifnya yang bisa dikatakan proses berpikir yang melibatkan kemampuan menghubungkan, menilai, memahami, berpikir, dan mempertimbangkan suatu peristiwa. Lalu yang kedua, ada juga kemampuan afektif. Kemampuan afektif adalah hasil belajar tampak pada siswa berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasi. Ranah afektif dapat diukur menggunakan angket (Magdalena & Hidayah, n.d., hlm. 51). Kemampuan afektif juga merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola emosi, sikap, dan nilai – nilai yang mempengaruhi cara berpikir, bersikap, dan

berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan afektif juga berkaitan dengan perasaan, minat, motivasi, serta bagaimana seseorang merespons sesuatu secara emosional. Ketiga, Kemampuan psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajarnya. Ranah ini dapat diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktik (Magdalena & Hidayah, n.d., hlm. 51). Kemampuan psikomotorik juga adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dan mengoordinasikan gerakan tubuh untuk melakukan suatu tugas atau keterampilan. Kemampuan ini melibatkan otot, saraf, dan koordinasi fisik yang berkembang melalui latihan maupun pengalaman pribadinya.

Berdasarkan hasil pengalaman penulis, bahwa pada hasil observasi yang telah dilakukan pada peserta didik bahwa hasil belajarnya di sekolah dasar masih dapat dikatakan rendah terlihat dari kurangnya konsentrasi peserta didik dalam melakukan pembelajaran, cenderung kurang memahami pengetahuan, cenderung kurang memahami keilmuan, motivasi belajar peserta didik masih kurang sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar yang kurang baik sehingga peserta didik cenderung tidak aktif dalam memecahkan masalah, kurangnya kemampuan memecahkan masalah pada peserta didik sehingga mengakibatkan peserta didik sulit untuk menganalisis masalah dan tidak dapat memecahkan masalahnya, dan kurangnya kemandirian peserta didik dalam melakukan pembelajaran. Kurangnya hasil belajar dikarenakan peserta didik belum memahami materi sehingga nilai yang diperoleh masih dikatakan rendah dibawah KKM (Kriteria ketuntasan minimal). KKM (Kriteria ketuntasan minimal). Terutama dalam pelajaran Matematika dengan materi “Bangun Datar” terdapat 5 orang dikelas A dan 10 orang dikelas B yang setiap ujian masih memiliki nilai yang rendah. Presentase siswa yang mendapatkan nilai rendah atau di bawah KKM yaitu 33,33% di kelas A dan 41,67% di kelas B.

Rendahnya hasil belajar biasanya disebabkan oleh ketidak mampuan guru dalam meningkatkan mutu pengajaran ataupun mutu pendidikan sekolah. Artinya hal ini harus memiliki keterkaitan antar guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya model pembelajaran yang dipakai oleh guru itu masih kurang menarik yang mengakibatkan hambatan dalam penyampaian materi dan hasil belajar yang akan dicapai peserta didik, guru masih menggunakan model

pembelajaran ceramah, media pembelajaran yang digunakan oleh guru juga masih kurang bervariasi yang dimana peserta didik akan mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran yang dimana seharusnya guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik tertarik dan bisa memahami pembelajaran dengan senang. Dengan itu, guru harus menerapkan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik. Karena hasil belajar tidak bisa dikembangkan dengan begitu saja, dengan itu hasil belajar harus diberikan model pembelajaran yang menarik agar peserta didik mempunyai antusias yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran.

Model Problem Based Learning atau Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang mendorong peserta didik untuk mengembangkan wawasannya sendiri dan pendidik memberikan pintu terbuka yang luas kepada peserta didik untuk menemukan jawaban pilihan untuk masalah itu sendiri. Jadi peserta didik dapat memperluas inspirasi belajar mereka dengan menemukan respons aktual dengan menggunakan masalah dan menyelidiki wawasan mereka tanpa diberikan standar yang mengharapkan peserta didik untuk melalui proses pencarian data yang terus terjadi hal yang sama antara peserta didik yang satu dengan lainnya (Taufiqulloh Dahlan et al., 2021, hlm.754). *Model Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari – hari. Dalam *Model Problem Based Learning*, peserta didik akan diajak untuk berpikir kritis dan mencari solusi dari masalah yang diberikan dengan menggunakan pengetahuan yang sudah mereka miliki. Proses *Model Problem Based Learning* ini dapat membantu peserta didik untuk bisa mengembangkan pengetahuan baru yang bermakna serta relevan dengan kehidupan sehari – harinya. Selain itu, *Model Problem Based Learning* dapat mendorong peserta didik untuk bisa bekerja secara kelompok sehingga peserta didik dapat berdiskusi, bertukar ide, dan saling membantu dalam memecahkan masalah dengan teman lainnya. Dengan *Model Problem Based Learning*, peserta didik tidak hanya menghafal materi pembelajaran saja, tetapi peserta didik juga belajar dengan cara berpikir kritis, bekerja sama dengan kelompok, berkomunikasi dengan baik dan guru bertindak hanya sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran yang berlangsung agar lebih interaktif dan inovatif. Dengan adanya model pembelajaran *Problem Based Learning* guru bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik,

menjadikan pembelajaran yang lebih baik, guru bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada peserta didik dengan menerapkan Model *Problem Based Learning*, dan melatih peserta didik agar bisa mandiri serta memiliki tanggung jawab belajar. Maka dari itu, dengan adanya Model *Problem Based Learning* agar bisa menjadi lebih bagus dan menarik guru bisa mengkolaborasi pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif seperti media pembelajaran *Wordwall*.

Wordwall adalah platform digital yang dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Aeni et al., 2022, hlm. 1837 - 1838). *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan fitur games edukasi yang menarik dan beragam, sehingga mempermudah proses pembelajaran yang menjadikan peserta didik tidak akan bosan. Dengan *Wordwall*, guru dapat mengembangkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan peserta didik melalui berbagai template yang tersedia di dalam *Wordwall*. Hal ini menjadikan *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif karena memudahkan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif bagi peserta didik. Guru bisa menggunakan media berupa power point, poster, games edukasi, dan video pembelajaran interaktif yang dimana jika dikaitkan dengan pembelajaran matematika akan memudahkan guru ataupun peserta didik dalam proses penyampaian materi pembelajaran atau penyampaian dari hasil belajar peserta didik.

Adapun masalah yang terdapat pada penelitian ini, yaitu terdapat rendahnya hasil belajar siswa, model pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif, belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital, dan kebutuhan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Dengan adanya masalah tersebut saya selaku peneliti mendapat sumber masalah tersebut dari hasil penelitian sebelumnya di SD Negeri 114 Bojong Koneng Cibeunying Bandung. Masalah tersebut bisa saya atasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik seperti *Wordwall* agar siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, lalu dengan menggunakan model pembelajaran yang variatif, dan mengoptimalkan penggunaan teknologi digital di sekolah tersebut.

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, yaitu berjudul “Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar

Siswa”. Terdapat pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media Quizizz terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan oleh penulis, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Model Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik
2. Model pembelajaran yang kurang variatif
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif
4. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi digital
5. Kebutuhan akan pendekatan pembelajaran berbasis masalah

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Apakah terdapat pengaruh *Model Problem Based Learning* terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar yang menggunakan *Model Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan yang menggunakan model konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan rata - rata hasil belajar antara siswa yang menggunakan *Model Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan siswa yang menggunakan model konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas yang telah diuraikan, maka dari permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang menggunakan Model *Problem Based Learning*.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata – rata hasil belajar antara pembelajaran Model *Problem Based Learning* dengan model konvensional terhadap hasil belajar.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Siswa

Siswa mendapatkan wawasan dan pengalaman baru karena melalui *model Problem Based Learning* siswa harus bisa mencari bagaimana cara untuk menyelesaikan masalah yang sudah diberikan sehingga membuat siswa dapat menggunakan kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang ada.

b. Manfaat bagi Guru

Guru dapat menerapkan berbagai model pembelajaran yang lebih efektif di dalam pembelajaran. Sehingga dengan model yang sudah ditetapkan siswa dapat menggunakan kreativitas dalam menyelesaikan masalah yang ada.

c. Manfaat bagi Peneliti

Dapat menambah pengetahuan dan mengetahui permasalahan di lapangan secara langsung, dan dapat mensosialisasikan ilmu – ilmu yang sudah didapat selama berlangsungnya perkuliahan.

d. Manfaat bagi Sekolah

Sekolah dapat mengambil manfaat dengan adanya penelitian yang ada, dan sekolah harus bisa menjadikan penelitian ini menjadi inovasi baru terkait dengan peningkatan hasil belajar bagi siswa disekolah dasar.

e. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, maka dapat mengambil manfaat agar hasil penelitian ini dapat dikembangkan dengan konteks yang lebih luas lagi dengan kelas – kelas dan materi yang berbeda.

F. Definisi Oprasional

Untuk mengetahui perluasan pengertian dari beberapa masalah yang ada pada penelitian ini, maka penelitian mengemukakan beberapa istilah berikut :

1. Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi beberapa aspek dalam pembelajaran yaitu kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam mengembangkan kemampuan lainnya terutama pada kemampuan abad – 21 (Berlin Blanzizki Gustalia dan Enik Setyawati, 2023). Kemampuan kognitif itu juga berhubungan dengan kemampuan intelektual yaitu kemampuan untuk menyatakan kembali konsep yang telah dipelajari dan didalamnya mencakup semua aktivitas yang berkaitan dengan aktivitas berpikir atau otak. Adapun, indikator hasil belajar dalam kemampuan kognitif diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi. Karena ranah kognitif ini memfokuskan bagaimana siswa mendapatkan pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian materi. Kemampuan afektif adalah hasil belajar yang tampak pada peserta didik dengan berbagai tingkah laku seperti memperhatikan, merespons, menghargai, serta mengorganisasikan. Ranah afektif ini dapat diukur menggunakan angket (Magdalena & Hidayah, n.d., hlm 51). Maka dari itu, hasil belajar adalah apa yang telah diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar ini bisa terlihat dari perubahan dan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapatkan pengalaman belajar yang telah dilakukan bersama – sama. Dalam hasil belajar juga sudah mencakup tiga aspek didalamnya, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor). Penelitian ini terfokus terhadap kemampuan kognitif peserta didiknya yang dimana peserta didik harus mengenal pengetahuan, analisis, dll pada materi “Bangun Datar”.

2. Model *Problem Based Learning*

Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kehidupan sehari-hari sebagai suatu konteks bagi siswa agar dapat belajar cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh dari materi pelajaran (Anwar dan Jurotun dalam Aulia, 2021, hlm. 190). Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada pengalaman praktis peserta didik dalam menyelesaikan masalah

yang kompleks dan kontekstual. Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang menjadikan masalah yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai konteks atau konten bagi peserta didik dalam belajar berpikir kritis dan melatih keterampilan pemecahan masalah serta memperoleh pemahaman dalam suatu pembelajaran (Taufiqulloh Dahlan et al., 2024, hlm. 350). Dalam *Model Problem Based Learning* didalamnya terdapat orientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasika peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Adiningsih et al., 2024, hlm. 3) . Guru juga membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dalam kehidupan sehari – hari sebagai proses pembelajaran. Dalam Model *Problem Based Learning*, peserta didik bekerja secara berkelompok untuk menyelesaikan masalah yang kompleks dan kontekstual. Dalam Model *Problem Based Learning* juga terdapat tahap didalamnya yaitu menorientasi peserta didik kepada masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah untuk membantu peserta didik belajar secara aktif dan meningkatkan hasil belajarnya.

3. Wordwall

Wordwall adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif di era modern (Siagian & Tarigan, 2023, hlm. 887). *Wordwall* adalah sebuah situs web yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang bertujuan sebagai alat bantu dan evaluasi yang menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* adalah salah satu alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru (Herlina et al., 2017, hlm. 627). Aplikasi *Wordwall* ini menekankan pada gaya belajar yang melibatkan aktivitas siswa melalui partisipasi kompetitif dengan teman – temannya terhadap materi yang sedang atau sudah dipelajari (Purnamasari et al., n.d., hlm. 72). Dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah aplikasi interaktif yang digunakan untuk

membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. *Wordwall* menyediakan berbagai permainan edukatif didalamnya yang dapat membantu proses belajar dan evaluasi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik. *Wordwall* juga dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dengan melibatkan peserta didik dalam aktivitas kompetitif bersama teman lainnya, sehingga proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, seru, dan tidak membosankan. *Wordwall* disini akan peneliti gunakan menjadi media pembelajaran dikelas, yang nanti nya peneliti akan menggunakan *Wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran dengan menayangkan pertanyaan – pertanyaan berupa pembelajaran berbasis game. Di mana siswa akan menjawab pertanyaan yang ada dengan mengangkat tangan nya terlebih dahulu dan menjawab pertanyaan dengan cara mengklik layar di depan kelas.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka untuk skripsi. Sistematika skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab, adapun gambaran isi skripsi menurut Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan KTI FKIP Universitas pasundan (2024, hlm. 39-49).

1. Pendahuluan Skripsi

Bagian pendahuluan skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Penjelasan bagian pembuka skripsi dapat dilihat pada Bab V tentang Ketentuan Teknik Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Isi Skripsi

Di dalam isi skripsi terdapat beberapa bab, diantaranya :

- a. BAB I Pendahuluan : bab ini bermaksud mengantarkan pembaca kedalam pembahasan suatu masalah. Esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca akan mendapatkan gambaran arah dari

permasalahan dan pembahasan. Pendahuluan ini memudahkan pembaca dalam memahami pokok – pokok isi skripsi secara ilmiah. Pada BAB I Pendahuluan berisi tentang pokok permasalahan yaitu latar belakang, masalah penelitian, identifikasi penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

- b. BAB II Kajian teori dan Kerangka Pemikiran : bab ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori penelitian merumuskan definisi konsep. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel – variabel yang terlibat dalam penelitian. Dengan demikian, kajian teori bukan hanya menyajikan teori yang ada, akan tetapi mengungkapkan alur pemikiran penelitian tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan dengan ditopang atau dibangun oleh teori – teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ada. Kajian teoritis yang disajikan dalam Bab II pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian.
- c. BAB III Metode Penelitian : bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah – langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Pada BAB III berisi tentang metode penelitian, desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, lalu mengumpulkan data dan instrumen penilaian, serta teknis analisis data dan prosedur dalam penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan : bab ini menjelaskan tentang pembahasan masalah dan analisis data berdasarkan hasil penelitian dari keseluruhan instrumen penelitian serta keseluruhan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti.
- e. BAB V Simpulan dan Saran : bab ini berisi tentang simpulan dan saran yang di dalamnya di paparkan tentang simpulan yang menjadi jawaban dari rumusan masalah penelitian yang telah dibuat, serta penelitian yang berisi usulan dari peneliti terhadap berbagai pihak yang bersangkutan dalam penelitian.

3. Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi ini terdapat daftar pustaka dan juga lampiran. Daftar pustaka merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam kumpulan karangan (antologi), atau artikel pada website yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis/pembahasan, dan penyusunan skripsi. Kemudian, lampiran merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi.