

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi bangsa yang sedang membangun seperti bangsa Indonesia saat ini merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan yang dilakukan secara bertahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien (berdaya guna dan berhasil) akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan salah satu proses belajar, namun saat ini salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan negara kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Pendidikan wajib ditempuh bagi semua orang. Sebagaimana yang sesuai dengan (Syaripudin, 2008, hlm.136) Sistem Pendidikan Nasional diatur dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 disebutkan, bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu bentuk program dari pendidikan adalah kurikulum. Kurikulum memuat suatu rancangan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dalam satu periode pembelajaran guna mewujudkan tujuan-tujuan pendidikan yang akan dicapai. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar di dalam maupun luar kelas. Kurikulum yang digunakan saat ini di Sekolah Dasar adalah Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menekankan pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Selain itu, Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membebaskan peserta didik dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mengenalkan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata. Manggantung, et. al., (2023 hlm.

35) menyatakan bahwa dalam hal struktur kurikulum, Kurikulum Merdeka memiliki kecenderungan untuk mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dan memadukan pembelajaran antardisiplin. Jadi, pada kurikulum merdeka peserta didik dituntut untuk aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok. Pendidikan disekolah tidak hanya bertujuan untuk belajar, tetapi peserta didik dapat membangkitkan semangat untuk belajar selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses interaktif dimana individu (peserta didik) berinteraksi dengan lingkungan dan pendidik (pendidik atau fasilitator) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan perubahan perilaku yang diinginkan. Hal ini mencakup berbagai metode, teknik dan strategi yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Pembelajaran dapat terjadi di berbagai konteks, seperti di sekolah, universitas, tempat kerja, atau lingkungan belajar informal lainnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi dan kemampuan individu agar dapat tumbuh dan berkembang secara keseluruhan (Dafit, et. al., 2021, hlm.16). Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses dalam membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dialami sepanjang hayat. Maksud dari sepanjang hayat tersebut, artinya adalah proses pembelajaran bukan hanya dilakukan secara formal di sekolah maupun perguruan tinggi, melainkan dilakukan dalam seluruh aspek kehidupan.

Menurut Dafit, et. al., (2023, hlm. 44) menyatakan bahwa belajar di sekolah dasar tergantung pada kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah atau Lembaga Pendidikan setempat. Kurikulum ini mencakup berbagai mata pelajaran, seperti matematika, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, seni, olahraga dan lain-lain. Pada Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta bagaimana mereka berinteraksi. Selain itu, IPAS juga mengkaji kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pembelajaran IPAS mempunyai tujuan untuk memperdalam pemahaman serta kemampuan peserta didik dalam mengatasi masalah yang ada di lingkungan sekitar.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup kompleks bagi peserta didik. Pada Kurikulum Merdeka terbagi menjadi tiga capaian pembelajaran, yaitu Fase A untuk kelas 1 dan 2, Fase B untuk kelas 3 dan 4, dan Fase C untuk kelas 5 dan 6. Pembelajaran IPAS diimplementasikan di tingkat sekolah dasar dengan mempertimbangkan bahwa anak-anak usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara apa adanya, menyeluruh, dan terpadu. Pada kelompok usia ini, mereka masih berada pada tahap berpikir secara konkret atau sederhana, holistik, komprehensif, dan tidak mendetail.

Mata Pelajaran IPAS adalah disiplin ilmu yang memiliki karakteristik luar biasa, khususnya menganalisis tentang kejadian lingkungan yang asli, baik sebagai dunia nyata, peristiwa maupun ikatan dampak objektifnya. Ilmu Pengetahuan Alam pada dasarnya yakni bidang fungsional yang tidak berpusat terhadap pengembangan hipotesis, sehingga pelaksanaannya di sekolah tidak boleh berpusat pada pemberian informasi yang wajar, tetapi juga harus mencakup sudut pandang yang membumi, emosional dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar yaitu mengajar serta mempersiapkan peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan dalam memperoleh dan menerapkan informasi penting tentang peserta didik dalam meneruskan ketinggian pemahaman yang bertambah signifikan serta untuk diterapkan dalam sistem pembelajaran (Annisa, et. al., 2022, hlm. 620-621).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan pendidik di SD Negeri Rancamanyar 01, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah dan memiliki hasil di bawah Kriteria Ketercapaian Peserta Didik (KKTP). Adapun hasil data di lapangan diperoleh dari hasil ulangan harian dan penilaian tengah semester peserta didik kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01 yang Tuntas (T) dan Tidak Tuntas (TT) pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian dan PTS Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01 Tahun Ajaran 2024/2025

No	Penilaian	Banyak Peserta Didik	KKTP	Ketuntasan Belajar		Prosentase	
				T	TT	T	TT
1.	Ulangan Harian	45	70	28	17	62,2%	37,8%
2.	Penilaian Tengah Semester	45	70	25	20	55,5%	44,5%

Pada tabel 1.1 menunjukkan bahwa pada saat observasi awal nilai ulangan harian dan penilaian tengah semester pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 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) penjelasan materi oleh pendidik menggunakan metode ceramah yang rumit, susah dipahami dan dimengerti, 2) penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi, 3) media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran, serta 4) hasil belajar peserta didik kelas IV tergolong masih rendah belum mencapai KKTP. Hal ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam mencatat dan menyelesaikan tugas yang diberikan oleh pendidik. Pendidik cenderung menyampaikan materi di papan tulis tanpa memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, membuat beberapa peserta didik merasa jenuh dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Mata pelajaran IPAS merupakan salah satu pelajaran yang baru. Pelajaran ini diharapkan mampu memadukan antara Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Seperti yang dikemukakan Inayati (dalam Nikmah, et. al., 2024, hlm. 132) Proses pembelajaran IPAS yang diharapkan adalah mampu mengembangkan pemahaman konsep, keterampilan proses, aplikasi konsep, dan sikap ilmiah sehingga hasil belajar yang didapat akan maksimal. Untuk mendorong rasa ingin tahu peserta didik sekolah dasar, diperlukan eksplorasi pada materi yang akan dipelajari. Materi IPAS yang dipelajari di sekolah dasar meliputi berbagai peristiwa alam dan sosial yang bisa peserta didik temukan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk memecahkan masalah tersebut, diperlukan model pembelajaran yang akan membantu peserta didik terhadap hasil belajar IPAS. Salah satu solusi

yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning* yang dapat menambah hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Menurut Susanto dan Retnawati (Yuliyanto, et. al., 2023, hlm. 41) model *Problem Based Learning* memungkinkan peserta didik dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mencari, memecahkan masalah, melibatkan kerjasama antar peserta didik, sementara pendidik bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator. Dengan demikian peserta didik dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, terampil menyelesaikan masalah, dan menerapkan kemampuan berpikir tinggi.

Pendapat di atas juga didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh Kristiana & Radia (2021, hlm. 821) menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada muatan IPAS di kelas IV Sekolah Dasar dapat ditingkatkan menggunakan Model *Problem Based Learning*. Hal ini dibuktikan dengan hasil temuan penelitian yang menyebutkan bahwa nilai rata-rata peserta didik dari yang awalnya 57,62% setelah menggunakan model *Problem Based Learning* meningkat menjadi 79,48%. Menurut Kurniasih, et. al., (dalam Yuliyanto, et. al., 2023, hlm. 621) prinsip awal model *Problem Based Learning* yaitu pemakaian masalah konkret peserta didik dalam sarana agar menambah pemahaman serta menambah kemahiran peserta didik dalam berpikir tingkat tinggi serta kemahiran dalam menyelesaikan permasalahan. Model *Problem Based Learning* lebih mengajak peserta didik untuk aktif dan terlibat selama proses belajar.

Model *Problem Based Learning* perlu didukung dengan adanya pemanfaatan media interaktif yang bisa dimanfaatkan, sehingga pendidik perlu bijak dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam penelitian ini media yang digunakan adalah media berbasis web yakni *Baamboozle*. Menurut Khoiro, et. al., (Marwah & Ain, 2022, hlm. 70) melalui media *Baamboozle*, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran berbasis permainan yang memuat pembelajaran terkait materi yang diajarkan oleh pendidik. Penggunaan media *Baamboozle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik karena penyampaian materi yang dilakukan pendidik menjadi lebih menarik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mariani, et. al., (2022, hlm. 215) pembelajaran menggunakan media *Baamboozle* berpengaruh terhadap

peningkatan hasil belajar siswa. Pengaruh diambil berdasarkan hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai *Sig.* sebesar $0,000 < 0,05$ yang artinya ditolaknya H_0 dan diterimanya H_1 . Pencapaian hasil belajar nilai *pretest* memperoleh rata-rata sebesar 66,32 sedangkan nilai *posttest* sebesar 85,15. Rata-rata nilai *n-gain* memperoleh sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori "Sedang". Sehingga media *Baamboozle* dapat digunakan untuk peningkatan hasil belajar dan minat belajar peserta didik. Kelebihan menggunakan media *Baamboozle* adalah peserta didik tidak perlu repot-repot *log in* untuk bisa menjawab kuis. Peserta didik hanya perlu untuk fokus pada layar yang ditampilkan oleh pendidik, sehingga perhatian peserta didik lebih fokus dan bisa nyaman untuk pembelajaran yang lebih interaktif. Selanjutnya, media *Baamboozle* ini dimainkan secara berkelompok sehingga terlihat ada kerja sama peserta didik. Dengan demikian dapat diartikan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi, sebagai berikut:

1. Penjelasan materi oleh pendidik masih menggunakan metode ceramah.
2. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran.
4. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Peserta Didik (KKTP).

C. Batasan Masalah

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

1. Hasil belajar merupakan serangkaian kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mendapat pengalaman belajarnya. Bloom (dalam Sudjana, 2004, hlm. 49) membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam tingkatan, diantaranya pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap, dan 3) Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik meliputi aspek kognitif C1, C2, C3, dan C4.
2. Materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah transformasi energi.
3. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?.
2. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar?.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian sebelumnya, maka tujuan penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar IPAS di kelas IV Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis. Secara lebih rinci manfaat yang diharapkan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* yang merupakan salah satu bentuk inovasi pembelajaran di Sekolah Dasar serta dapat menjadi alternatif pilihan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Ada beberapa hal yang diharapkan dari hasil penelitian ini untuk membantu sekolah, pendidik, peserta didik, dan peneliti yang dipaparkan, sebagai berikut:

a. Bagi Peserta Didik

Melalui penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* sebagai model pembelajaran yang digunakan dalam upaya meningkatkan kualitas hasil belajar dengan harapan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dijadikan inovasi dan wawasan baru dalam memberi gambaran kepada pendidik bagaimana cara mengimplementasikan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

c. Bagi Sekolah

Menyediakan referensi yang dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat keputusan yang berkaitan dengan pengembangan model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien bagi pendidik.

d. Bagi Peneliti

Digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam mengetahui keberhasilan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Baamboozle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

G. Definisi Operasional

Judul penelitian ini adalah “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas IV Sekolah Dasar”. Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan dan menginterpretasikan variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian, maka peneliti perlu membahas variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian menggunakan definisi operasional, sebagai berikut:

1. Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, dimana mereka belajar memecahkan masalah nyata dalam kehidupan mereka. Widiaworo (dalam Ardianti, et. al., 2021, hlm. 31) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons. Menurut Wahyuni & Saraswati (2023, hlm. 109) model *Problem Based Learning* merupakan model pendidikan yang dirancang untuk membantu pendidik dan peserta didik mendapatkan pemecahan masalah berupa pengetahuan.

Menurut Sapetra & Hardini (2020, hlm. 1047) pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses pembelajaran yang dimulai dengan ide-ide dan membangun pemahaman di atas ide-ide yang dimiliki peserta didik. Sejalan dengan pendapat Janah, et. al., (2018, hlm. 2098) model *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Arends (dalam Rahmadani, 2019, hlm. 79) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* mencakup kegiatan, sebagai berikut: 1) Orientasi permasalahan kepada siswa; 2)

Mengorganisasikan siswa; 3) Membimbing investigasi mandiri dan kelompok; 4) Mengembangkan dan mempresentasikan karya; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Jadi, model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah diawal pembelajaran yang harus dicari solusinya atau keterampilan pemecahan masalahnya sebagai pemicu peserta didik untuk mengembangkan berpikir kritisnya.

2. Media *Baamboozle*

Baamboozle merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Menurut Marwah & Ain (2022, hlm 71) *baamboozle* adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *web* yang memanfaatkan pendekatan gamifikasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Murti, et. al., (2023, hlm. 134) *baamboozle* merupakan media evaluasi pembelajaran dalam bentuk permainan dengan sistem memantau kegiatan peserta didik yang dapat digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran untuk mengukur pencapaian peserta didik dalam suasana belajar yang menarik, kondusif, dan tidak membosankan.

Adapun pendapat Putri, et. al., (2024, hlm. 423) *baamboozle* yaitu media berbasis *web* yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran sebagai pilihan permainan yang bersifat cerdas cermat yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Sehingga dapat memanfaatkan *bamboozle* sebagai sarana dalam belajar oleh pendidik sebagai pemenuhan kebutuhan belajar bagi peserta didik. Mariani, et. al., (2022, hlm. 209) *baamboozle* merupakan *game* edukasi berbasis *web* yang menyediakan *game* interaktif dan menarik. *Game* ini menggunakan kuis sebagai permainannya. Tentunya kuis yang akan dipakai dalam *game* adalah kuis yang telah dibuat oleh pendidik. Menurut Khoiro, et. al., (dalam Marwah & Ain, 2022, hlm. 70) *baamboozle* adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memadukan elemen permainan dan pendidikan yang menyerupai lomba cerdas cermat.

Jadi, media *Baamboozle* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis permainan yang menarik perhatian peserta didik selama evaluasi berlangsung, dimana pendidik mengelompokkan peserta didik dan secara bergiliran

peserta didik menjawab pertanyaan pada layar proyektor yang kemudian diberikan poin pada jawaban yang benar.

3. Hasil Belajar

Molstad dan Karseth (dalam Andriani & Rasto, 2019, hlm. 81) hasil belajar merupakan kompetensi dan keterampilan yang dimiliki siswa yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Sedangkan menurut Popenici dan Millar (dalam Andriani dan Rasto, 2019, hlm. 81) hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang telah diperoleh siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Mahananingtyas (2017, hlm. 195) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Adapun pendapat Mansur (2018, hlm. 57) yang menjelaskan bahwa hasil belajar secara luas mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik, yang merupakan modifikasi perilaku yang dihasilkan dari proses pembelajaran. Secara lebih praktis, hasil belajar juga dimaksudkan untuk mengungkapkan kemampuan peserta didik dalam bentuk angka-angka. Sebagaimana pendapat Achdiyat & Utomo (2017, hlm. 236) bahwa hasil belajar adalah kesimpulan dari evaluasi kemampuan peserta didik yang dinyatakan dalam bentuk angka setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Utami & Gafur (dalam Mariani, et. al., 2022, hlm 208) hasil belajar yang optimal tentunya memerlukan integritas dari berbagai faktor dalam maupun faktor luar individu peserta didik.

Jadi, hasil belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara aktivitas belajar dan mengajar, yang mencerminkan kemampuan internal seseorang. Kemampuan ini memungkinkan individu melakukan sesuatu berdasarkan pengetahuan dimiliki mencakup kompetensi atau kecakapan yang dicapai peserta didik setelah mengikuti pembelajaran yang dirancang oleh pendidik di sekolah.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi merupakan 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 motto 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 dari 5 (lima) bab dan merupakan bagian utama dari skripsi, yaitu:

a. BAB I Pendahuluan

BAB I 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

BAB II 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

BAB III menguraikan mengenai metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB IV membahas 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 BAB V bagian ini berisi mengenai simpulan serta saran terhadap pembahasan yang telah dibahas dalam bab-bab sebelumnya.

3. Akhir Skripsi

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.