

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diadakan guna mendukung usaha untuk mengembangkan potensi dalam setiap individu, dengan memiliki pengetahuan serta keterampilan maka dapat mencetak generasi penerus bangsa yang bermanfaat bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan juga bernegara. Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam mewujudkan masyarakat yang cerdas dan berpengetahuan luas sesuai dengan tujuan utama nasional sebagaimana dirumuskan dalam alinea keempat dari Pembukaan UUD 1945 berbunyi “Mencerdaskan Kehidupan Bangsa” yakni seharusnya dijadikan sebagai sebuah sumbu perkembangan kesejahteraan bangsa Indonesia. Maka dari itu untuk mencapai tujuan nasional tersebut, pendidikan perlu mempersiapkan dan mengembangkan potensi baik secara pengetahuan dan keterampilan dalam setiap individu. Pendidikan tidak semata-mata terfokus pada pengetahuan dan keterampilan, demikian pendidikan turut andil terhadap upaya melestarikan serta meningkatkan kebudayaan, pendidikan dapat menjadi proses transformasi pewaris budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Asiyah, 2019, hlm. 156).

Generasi yang baik yaitu generasi yang mampu mewariskan nilai-nilai budaya. Universitas Pasundan mempunyai kekhasan dalam memegang teguh nilai budaya sunda yang tercermin pada motto Unpas yaitu “*Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budayana*” artinya dalam nilai *Pengkuh Agamana* kita harus menjunjung tinggi nilai-nilai keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan yang Maha Esa, lalu *Luhung Elmuna* yaitu kita harus menguasai wawasan intelektual beserta pemahaman konseptual secara luas serta tinggi, dan *Jembar Budayana* diartikan bahwa kita harus menjaga konsistensi terhadap tatanan adat dan norma budaya leluhur sebagai bentuk pelestarian identitas etnis Sunda yang merupakan bagian dari bangsa Indonesia. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam surat Al-Mujadilah ayat 11, yang memiliki arti:

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan didalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah

niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan”. Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah SWT sangat menjunjung tinggi kepada orang-orang yang menjunjung tinggi nilai-nilai spiritualitas sekaligus memiliki kecakapan intelektual. Semakin tinggi ilmu seseorang, maka semakin tinggi juga derajatnya, terutama jika ilmu tersebut dipergunakan dengan baik dan diamalkan kepada orang lain.

Nilai-nilai budaya yang dijunjung dalam pendidikan sejatinya perlu diintegrasikan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam mata pelajaran seperti IPAS yang menekankan pemahaman terhadap lingkungan dan kehidupan sosial. Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, dimana terjadi proses interaksi dan komunikasi dalam kegiatan tersebut untuk menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan dan pengalaman. Ada proses komunikasi yang bersifat timbal balik buat mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Komunikasi tadi harus dapat diterima, dipahami oleh siapapun yang berada pada proses pembelajaran. Di jenjang sekolah dasar, peserta didik diajarkan berbagai macam ilmu pengetahuan dari berbagai mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan. Salah satunya yang dipelajari di sekolah dasar yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan hasil inovasi dalam kurikulum yang menyatukan muatan pembelajaran IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan tema terpadu. Seperti yang diungkapkan oleh Suhelayanti, dkk., (2023, hlm. 7) tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk membantu peserta didik memahami dunia serta lingkungan di sekitarnya secara lebih mendalam, sekaligus membekali mereka dengan pengetahuan yang relevan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar kerap menemui berbagai hambatan. Menurut Dewi (2019, hlm. 133) menyatakan bahwa salah satu kendala utama yang sering muncul merupakan rendahnya tingkat pemahaman konsep peserta didik. Pemahaman konsep sendiri mengacu pada kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pelajaran, serta mampu menjelaskannya kembali secara runtut dan jelas menggunakan kata-kata maupun cara mereka sendiri. Pemahaman konsep sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, bukan

sekadar menghafalnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Utami, dkk., (2020, hlm. 11) bahwa peserta didik dalam melakukan pembelajaran tidak hanya sekedar mengenal dan mengetahui, tetapi juga mampu mengungkapkan kembali konsep dalam bentuk yang lebih mudah dan pembelajaran pun mudah untuk dipahami.

Pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik dapat membantu untuk memahami konsep lain yang lebih luas serta dapat diaplikasikan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-harinya sesuai dengan tujuan pembelajaran IPAS. Kemampuan peserta didik dalam memahami konsep dapat diperoleh melalui pembelajaran dan pengalaman peserta didik. Banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPAS, yang berdampak pada hasil belajar yang kurang memuaskan. Pemahaman konsep merupakan kunci utama dalam membentuk landasan berpikir peserta didik. Tanpa pemahaman yang kuat, peserta didik hanya menghafal tanpa benar-benar mengerti makna dari materi yang dipelajari. Ketika peserta didik hanya mampu menghafal tanpa menghubungkan dengan konsep maka pembelajaran tidak akan bermakna. Sejalanannya dengan Ejn (dalam Zahroh, 2020, hlm. 476) menyatakan bahwa pemahaman konsep itu penting karena, kita dapat mengetahui sejauh mana peserta didik memahami pembelajaran dan menjadi tolak ukur dalam keberhasilan suatu pembelajaran.

Dilihat dari hasil studi yang dilakukan oleh *Program for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 dan dirilis pada 5 Desember 2023, tercatat adanya penurunan skor yang cukup mencolok, yakni sebesar 12 poin. Penurunan ini menempatkan Indonesia dalam kategori skor rendah apabila dibandingkan dengan sejumlah negara lain. Namun demikian, meskipun terjadi penurunan skor, posisi peringkat Indonesia dalam PISA 2022 justru mengalami peningkatan, yakni naik ke peringkat 5-6 dari posisi sebelumnya pada tahun 2018. Lonjakan peringkat ini menjadi pencapaian tertinggi yang pernah diraih Indonesia sepanjang keterlibatannya dalam program PISA. Pada hasil sains PISA 2022 peserta didik Indonesia mendapatkan kenaikan skor dibandingkan PISA 2018 dengan rata-rata skor sebesar 398, walaupun masih jauh di bawah rata-rata sains OECD yang mencapai 489. Namun dengan adanya kenaikan skor sains Indonesia, masih

terdapat berbagai permasalahan dalam pembelajaran di Indonesia terutama dalam pemahaman konsep IPAS.

Berdasarkan kondisi di lapangan pada kelas IV di SDN 075 Jatayu semester 2 tahun pelajaran 2024-2025, pemahaman konsep peserta didik dalam memahami materi konsep IPAS pada pembelajaran masih tergolong rendah. Hal tersebut terjadi karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran secara menyeluruh yang menjadikan peserta didik belum mampu untuk menjelaskan kembali materi yang sudah dijelaskan pada saat pembelajaran, ketidakmampuan peserta didik untuk mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu sehingga peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan guru, dan proses pembelajaran yang kurang dipahami. Akibatnya, peserta didik tidak terdorong untuk memperdalam pemahaman materi, melainkan hanya difokuskan pada kemampuan mengingat dan menyimpan apa yang disampaikan oleh guru tanpa benar-benar memahami isi pembelajaran tersebut. Kondisi ini berakibat pada daya ingat dan hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal, yang mana dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menghambat pencapaian ketuntasan belajar. Bukti nyata dari hal ini terlihat pada hasil ulangan harian mata pelajaran IPAS, di mana dari total 24 peserta didik, hanya 7 orang yang berhasil mencapai nilai tuntas, atau sekitar 29,17% dari keseluruhan jumlah peserta didik. Dimana KKTP yang telah diterapkan oleh sekolah adalah 76.

Melihat kenyataan tersebut, baik berdasarkan data internasional seperti PISA maupun temuan di lapangan, menunjukkan bahwa rendahnya pemahaman konsep IPAS merupakan permasalahan nyata yang memerlukan penanganan melalui pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Menanggapi hal demikian, maka diperlukan sebuah tindakan yang nantinya dapat mengatasi permasalahan tersebut. Salah satu cara yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang selaras dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Suryani (dalam Erina, dkk., 2021, hlm 688) saat peserta didik mulai kehilangan minat terhadap mata pelajaran IPAS, kecenderungan mereka untuk tidak memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran tersebut pun semakin meningkat. Penerapan model pembelajaran yang beragam dan bersifat inovatif mampu menjadikan proses belajar lebih nyata dan mudah dipahami,

sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan model pembelajaran yang tepat memegang peranan penting dalam kelancaran kegiatan belajar mengajar.

Terdapat sejumlah pendekatan yang umum digunakan dalam praktik pembelajaran, seperti model *Problem Based Learning* (berbasis masalah), *Project Based Learning* (berbasis proyek), pembelajaran berbasis inkuiri (*inquiry learning*), pembelajaran berdiferensiasi, serta model *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif). Pada setiap model tersebut memiliki keunggulan dan tantangannya masing-masing. Tentunya, saat memilih model pembelajaran perlu memperhatikan kesesuaian tujuan pembelajaran, sumber daya yang tersedia, dan juga karakteristik dan kebutuhan pada peserta didik. Menurut Sumantri (dalam Sianturi, dkk., 2022, hlm. 6587) menyatakan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar memiliki sejumlah ciri khas, diantaranya adalah: (1) memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap permainan, (2) cenderung aktif secara fisik, (3) menyukai aktivitas yang dilakukan secara berkelompok, dan (4) lebih mudah memahami pelajaran melalui pengalaman langsung.

Melihat dari banyaknya model pembelajaran yang telah disebutkan, peneliti mempertimbangkan dengan menyesuaikan karakteristik peserta didik yang senang berkelompok dan senang melakukan sesuatu secara langsung, maka dari itu peneliti memilih model *Project Based Learning* karena model ini mampu mendorong peserta didik untuk berkolaborasi serta dapat menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks nyata. Hal ini didukung oleh Sastrika (dalam Sonia, 2021, hlm. 15) menyatakan bahwa model *Project Based Learning* atau model pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan nilai pemahaman konsep yang baik kepada peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran lainnya. Menurut Muji, dkk., (2022, hlm. 102) memaparkan bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan pendekatan di mana peserta didik terlibat langsung bersama guru untuk menuntaskan tugas proyek yang diberikan. Pada model ini peserta didik juga diharapkan mampu untuk mengembangkan pembelajaran mereka sendiri hingga mampu menghasilkan suatu produk yang merupakan karya mereka sendiri. Temuan senada oleh Dedek & Atmojo (2024, hlm. 34) menyebutkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan paling efektif memperdalam pemahaman

konsep, terbukti dari skor rata-rata 90,40 yang dicapai peserta didik yang belajar dengan PjBL, dibandingkan 73,00 pada peserta didik yang mengikuti model *konvensional*. Dengan demikian, penerapan PjBL diyakini mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD Krapyak Wetan dalam mata pelajaran IPAS.

Agar implementasi model *Project Based Learning* dalam penelitian ini dapat berjalan secara optimal, diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu menunjang proses belajar mengajar. Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan aplikasi *Qreatif Educative* sebagai sarana pendukung dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep peserta didik terhadap mata pelajaran IPAS. Menurut Meilina (2024, hlm. 823) penggunaan media digital dalam proses pembelajaran terbukti mampu memperkuat pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Media pembelajaran kini dapat diakses tidak hanya dengan menggunakan laptop/komputer tetapi bisa juga diakses melalui smartphone. Salah satunya media yang bisa digunakan melalui laptop dan smartphone yaitu aplikasi *Qreatif Educative*. *Qreatif Educative* merupakan aplikasi edukasi media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat game edukasi, modul interaktif, dan virtual lab/simulasi. Materi IPAS bersifat abstrak, dengan adanya aplikasi *Qreatif Educative* ini dapat membantu mengkonkretkan abstraksi tersebut sehingga dapat dimengerti oleh peserta didik. Diungkapkan oleh Permana (2017, hlm. 80) abstraksi dalam materi IPAS menuntut pendekatan konkret yang mampu memfasilitasi pemahaman peserta didik secara visual dan interaktif. Penggunaan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Deliany, dkk., (2019, hlm. 95) juga terdapat peningkatan pemahaman konsep setelah penerapan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPAS. Media interaktif tersebut mampu menyajikan visualisasi dari materi abstrak, sehingga peserta didik lebih mudah menangkap dan memahami isi pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Rosidah (2023, hlm 7422) dengan menggunakan model PjBL terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS karena terbukti

terdapat peningkatan dari setiap siklusnya, dimana pada siklus I memperoleh nilai sebesar 68,3 dan sampai akhirnya pada siklus III memperoleh nilai sebesar 89,58 sehingga model PjBL juga dapat dijadikan salah satu alternatif bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya dalam pembelajaran IPA. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rizkianida, dkk (2023, hlm. 1455) mengatakan bahwa dengan menerapkan model *Project Based Learning* dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS, serta mampu membantu peserta didik dalam memahami sebuah konsep materi dengan baik. Hal tersebut dilihat dari tes awal dengan rata-rata nilai sebesar 74,2 dan tes akhir sebesar 79,6 dengan keterangan dari 27 peserta didik terdapat 19 peserta didik yang mencapai KKTP dan 8 peserta didik yang tidak mencapai KKTP.

Melalui paparan di atas, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan mengangkat judul penelitian “Pengaruh Model *Project Based Learning* Berbantuan Aplikasi *Qreatif Educative* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS Pada Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Diharapkannya dengan memadukan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Qreative Educative* peserta didik kelas IV di SDN 075 Jatayu dapat memiliki kemampuan pemahaman konsep pada pembelajaran IPAS.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah dapat ditemukan di dalam penelitian ini serta diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik belum mampu menyimpulkan materi dengan menggunakan kata-kata sendiri.
2. Ketidakmampuan peserta didik untuk mengklasifikasikan objek berdasarkan karakteristik tertentu.
3. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga banyak peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif.
5. Peserta didik cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan pengaruh kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik di kelas IV SD yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik di kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diperoleh oleh peneliti seperti di atas, penelitian ini dibuat dengan tujuan yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik di kelas IV SD yang menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
3. Untuk memperoleh besar pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis serta turut menyajikan ilustrasi konseptual bagi pembaca terkait

penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *qreatif educative* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik sekolah dasar.

2. Secara Praktis

1. Manfaat bagi guru

Sebagai sumber informasi yang akan memberikan gambaran mengenai desain pembelajaran yang inovatif serta menyenangkan dan diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.

2. Manfaat bagi peserta didik

Sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif sehingga peserta didik mampu memahami materi dengan baik.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan guru yang inovatif dan kreatif dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi.

4. Manfaat bagi peneliti

Berpotensi menjadi wadah pembelajaran praktis bagi para pendidik masa depan dalam memahami model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *qreatif educative* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik sekolah dasar.

5. Manfaat bagi pembaca

Sebagai referensi atau informasi tambahan mengenai model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan aplikasi *qreatif educative*.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman yang digunakan dalam variabel penelitian, dapat diartikan dengan penjelasan berikut ini:

1. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna pada peserta didik dalam melakukan penyelesaian proyek. Menurut Alhayat, dkk., (2023, hlm. 107) model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang menempatkan guru sebagai motivator dan fasilitator yang menjadikan model ini menjadi model yang inovatif.

Adapun menurut Nababan, dkk., (2023, hlm. 707) model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dimana model ini lebih kolaboratif dan menjadikan pembelajaran lebih aktif untuk menyelesaikan proyek mengintegrasikan dengan nyata. Selain itu, Febrianto (2023, hlm. 40) mengatakan bahwa model *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran dengan membuat proyek yang memfokuskan peserta didik untuk dapat menghasilkan produk dan dapat bermanfaat pada kehidupan.

Merujuk pada berbagai pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa model *Project Based Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, dengan menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna dalam memahami materi ajar. Secara umum, model ini mendorong peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan melalui pengerjaan proyek. Dalam prosesnya, mereka akan merancang proyek tersebut secara mandiri maupun kelompok, menyusun jadwal pelaksanaan yang sistematis, dan mengatur langkah-langkah penyelesaian secara terstruktur. Selama proyek berlangsung, guru berfungsi sebagai fasilitator yang mendampingi, mengarahkan, dan memberikan bantuan jika diperlukan. Setelah proyek selesai, peserta didik akan mempresentasikan hasil kerja mereka, dilanjutkan dengan kegiatan refleksi guna memperdalam pemahaman serta mengevaluasi kelemahan yang muncul selama pembelajaran, sehingga proses belajar berikutnya dapat berjalan dengan lebih optimal.

2. Aplikasi *Qreatif Educative*

Aplikasi *Qreatif Educative* merupakan salah satu contoh aplikasi yang termasuk ke dalam kategori multimedia interaktif. Menurut Munir (dalam Deliany 2019, hlm. 92) multimedia interaktif merupakan media dengan adanya kombinasi teks, audio, gambar bergerak yang disertai tools sehingga dapat digunakan sesuai keinginan para pengguna untuk proses selanjutnya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Huda & Ardi (2021, hlm. 4) bahwa media interaktif merupakan media yang memadukan teks, audio, video, gambar, animasi, untuk menyampaikan informasi dan memiliki interaktivitas kepada pengguna sehingga pengguna bebas memilih macam pilihan elemen sesuai keinginannya. Selain itu, Kahfi, dkk., (2021, hlm. 66) mengatakan bahwa media interaktif merupakan media yang berisikan

materi, evaluasi, yang disusun secara menarik dan sistematis agar mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aplikasi *Qreatif Educative* ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat game edukasi, modul interaktif, dan virtual lab/simulasi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan cara menyenangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Qreatif Educative* merupakan aplikasi pembelajaran yang termasuk pada multimedia interaktif dimana didalam aplikasi tersebut terdapat gambar, teks, animasi, dan audio yang nantinya aplikasi tersebut bisa operasikan sesuai keinginan pengguna. Dengan adanya game edukasi, modul interaktif, dan virtual lab/simulasi, pada aplikasi *Qreatif Educative* ini dapat membantu dalam meningkatkan keterlibatan, keefektifan pembelajaran, menarik perhatian peserta didik, serta pembelajaran yang mudah dipahami akibat adanya gambaran secara langsung mengenai pembelajaran melalui simulasi dalam aplikasi.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS

Pemahaman konsep merujuk pada kemampuan seseorang dalam memahami suatu hal. Menurut Novanto, dkk., (2021, hlm. 206) mengatakan bahwa pemahaman konsep merupakan kemampuan menjelaskan suatu pengetahuan yang diperoleh menggunakan kata-katanya sendiri serta mampu menarik kesimpulan bisa berupa angka dan huruf. Sedangkan, menurut Jannah (2023, hlm. 252) pemahaman konsep merupakan kemampuan dalam menguasai materi yang diberikan bukan hanya sekedar tahu tetapi, mampu untuk memahami dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-harinya. Pemahaman konsep dalam IPAS membantu menghubungkan ilmu alam dan sosial, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. Pada hakikatnya, mata pelajaran IPAS membahas tentang ilmu kehidupan yang mencakup makhluk hidup dan benda mati yang ada di alam semesta, serta bagaimana keduanya saling berinteraksi. Dengan kata lain, IPAS mempelajari peran manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang dapat berhubungan dengan lingkungannya (Kemendikbud, 2022, hlm. 4).

Berdasarkan berbagai pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPAS merupakan kemampuan seseorang untuk benar-benar mengerti suatu konsep, sehingga ia mampu menjelaskan kembali

dengan bahasa sendiri, mengelompokkan objek berdasarkan karakteristiknya, membedakan mana yang merupakan contoh dan bukan contoh, menyampaikan konsep dalam beragam bentuk representasi, serta mampu mengaplikasikannya dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep IPAS berperan penting dalam mencapai kompetensi peserta didik, khususnya dalam memahami konsep kekekalan energi. Dengan pemahaman yang baik, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai perubahan bentuk energi di sekitarnya melalui pengamatan, serta menghubungkannya dengan prinsip-prinsip yang telah dipelajari.

G. Sistematika Skripsi

Struktur sistematika dalam penulisan skripsi disusun dengan tujuan untuk mempermudah proses penyusunan dokumen akademik tersebut. Sistematika ini merujuk pada pedoman penulisan karya ilmiah yang diterbitkan oleh FKIP Universitas Pasundan (Tim penyusun 2024, hlm. 27-38) yang terdiri dari lima bab yaitu:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, lembar pengesahan, halaman motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, dalam bab ini berisi penjelasan yang mengarahkan pembaca kepada permasalahan yang ada di dalam penelitian. Pada bagian pendahuluan ini meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini menyajikan pembahasan mendalam mengenai beberapa konsep utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu model pembelajaran *Project Based Learning*, pemanfaatan aplikasi *Qreatif Educative*, serta kemampuan pemahaman konsep dalam mata pelajaran IPAS. Selain itu, bab ini juga memuat ringkasan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel yang diteliti, penyusunan kerangka pemikiran, asumsi yang mendasari penelitian, serta rumusan hipotesis.

- c. BAB III Metode Penelitian, pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai pendekatan yang digunakan dalam penelitian, desain penelitian yang diterapkan, deskripsi subjek dan objek penelitian, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data, alat atau instrumen yang dipakai dalam penelitian, metode analisis data, serta langkah-langkah atau prosedur pelaksanaan penelitian.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini memaparkan hasil yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung, disertai dengan pembahasan yang menguraikan bagaimana pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* yang didukung oleh aplikasi *Qreatif Educative* terhadap kemampuan pemahaman konsep IPAS peserta didik kelas IV sekolah dasar.
 - e. BAB V Kesimpulan dan Saran, bab penutup ini berisi kesimpulan yang ditarik berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran-saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya atau untuk pelaksanaan pembelajaran di lapangan.
3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini terdapat dua bagian akhir skripsi yaitu memuat mengenai daftar pustaka dan lampiran.