

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam pengembangan potensi peserta didik. Pentingnya pendidikan ini untuk bisa mengarahkan setiap individu dalam menentukan keberlangsungan kehidupan selanjutnya. Potensi yang dikembangkan dalam diri peserta didik akan membentuk dirinya untuk dapat lebih mandiri, memiliki nilai budaya, berabad serta memiliki rasa sosial yang tinggi. Menonjolnya hal tersebut dapat dilihat dari proses pendidikan yang mereka terima. Perkembangan pengajaran dalam bidang pendidikan ini tidak hanya mengacu pada cara lama yang digunakan saja, namun perlu adanya pengembangan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian dan sosialisasi untuk bisa menjadikan seseorang yang unggul. Pengaruh ini akan terlihat pada saat adanya komunikasi antara guru dan peserta didik untuk bisa menciptakan lingkungan yang memungkinkan peserta didik lebih aktif dalam mengembangkan kemampuan serta potensi dirinya untuk menghasilkan pengetahuan. Keberadaan pengetahuan yang diperoleh melalui pendidikan penting untuk selalu di asah dengan baik agar peserta didik memiliki akhlak yang baik, beriman, bertaqwa dan bertanggung jawab.

Baik yang tertera dalam Al-Qur'an bahwa pentingnya pengetahuan atau ilmu bagi manusia, yang harus dimiliki dari hati dan juga imannya. Yang disebutkan sebagaimana firman Allah dalam QS Al-Mujadilah (58): 11, sebagai berikut:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

Artinya: *“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”*.

Dapat dipahami bahwa setiap manusia perlu memiliki pengetahuan bagi keberlangsungan hidupnya. Memperdalam pengetahuan juga harus

diperdalam dengan akhlak, iman dan juga adab yang baik. Hal ini sejalan dengan tafsiran menurut Buya Yahya yang menjelaskan bahwa “*Ayat Al-Mujadilah ini memberian motivasi luar biasa bahwa orang yang berilmu ajab dimuliakan oleh Allah, bukan hanya di dunia tapi juga di akhirat. Tapi ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang disertai dengan iman, akhlak dan adab. Maka jangan hanya belajar, tapi perbaiki juga hati dan niat*” (Kajian Buya Yahya, Ilmu dan Derajat di Sisi Allah). Proses ini yang membentuk seseorang agar terus untuk belajar tanpa henti, sama halnya dengan pepatah sunda yaitu “*Paradaban sareng elmu sami pentingna pikeun ngudag kahirupan dunia*” yang berartikan bahwa Adab maupun ilmu sama pentingnya untuk mengejar kehidupan dunia.

Belajar menurut pendapat Woolfolk (2009: 240) (dalam Parwati, dkk, 2023, hlm. 2) menjelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku secara terus menerus yang disebabkan oleh pengalaman. Pengalaman yang dimaksud dalam hal ini mengacu pada proses pendidikan yaitu pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses pendidikan interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dalam mengubah perilaku menurut (Masdul, 2018, hlm.3). Melalui pembelajaran akan membentuk aktivitas interaksi dalam proses transformasi perilaku dan pengetahuan yang didapatkan oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Keterkaitan antara belajar dengan proses pembelajaran yang akan memicu pada keaktifan peserta didik dalam mengungkapkan ide atau gagasan yang mereka ketahui melalui pengalaman dalam kehidupan sehari-harinya, lalu dituangkan dalam pemecahan suatu masalah. Maka pembelajaran memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan belajar yang dilakukan oleh peserta didik untuk menentukan hasil belajar mereka.

Suatu keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran dapat ditentukan dari hasil belajar yang mereka dapatkan. Menurut Budiarti, dkk (2017, hlm.24) “*Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar*”. Pengalaman belajar yang di dapatkan oleh peserta didik selama proses pembelajaran akan mempengaruhi

bagaimana hasil belajar mereka. Hasil belajar yang optimal akan mencerminkan penerimaan proses pembelajaran yang berkualitas. Sejalan pula dengan pendapat menurut Aminah (2018) (dalam Jufrida. dkk, 2019, hlm. 32) bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup komponen kognitif, afektif dan psikomotorik. Pencapaian penguatan materi yang diserap oleh peserta didik akan membantu guru untuk bisa menilai dan mengukur sesuai dengan indikator dari hasil belajar itu sendiri. Indikator dari hasil belajar ini mencakup pada Ranah kognitif atau pengetahuan, Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap atau nilai dan Ranah psikomotorik yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*). Semua kemampuan ini dapat dinyatakan dalam bentuk angka oleh seorang guru melalui pemberian evaluasi pada peserta didiknya. Maka pentingnya hasil belajar yang dilakukan oleh guru untuk bisa mengontrol bagaimana cara peserta didiknya memecahkan masalah secara kritis, kreatif dan pengkaitan pengalaman dari kehidupan sehari-harinya.

Salah satu mata pelajaran yang lebih banyak menggunakan keterampilan dan kemampuan dalam pemecahan masalah melalui berpikir kritis, kreatif dan pengaitan pengalaman di kehidupan sehari-hari yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan suatu pembelajaran terpadu yang dapat membimbing peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif dan rasional. Tujuan IPAS adalah untuk menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, keterlibatan aktif dan kemampuan untuk belajar menurut (Ummah. dkk, 2023, hlm. 1574). Pembelajaran IPAS yang memberikan pengajaran tentang memahami fenomena-fenomena alam yang ada pada lingkungan sekitar serta mengimplementasikan proses pemikirannya dalam kehidupan nyatanya. Keberhasilan proses pembelajaran IPAS akan terlihat dari penerapan yang guru berikan selama pembelajaran. Penerapan pembelajaran IPAS dapat melibatkan penggunaan lingkungan sekolah maupun luar agar proses pembelajaran menjadi lebih nyata dan menyenangkan.

Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang merasa pelajaran IPAS membosankan dan hanya terpaku pada hafalan saja. Hal ini dinyatakan pula oleh Susilowati (2023, hlm 187) bahwa realitas yang terjadi di dalam kelas pada saat pembelajaran IPAS diajarkan secara terpisah antara IPA dan IPS oleh guru. Materi yang diberikan yang bersifat informatif dan menghafal konsep, istilah, dan teori saja sehingga pelajaran yang seharusnya pelajaran terintegrasi sebagai proses, sikap dan aplikasi menjadi terabaikan. Maka hal ini dapat berdampak pada pemikiran peserta didik mengenai pembelajaran IPAS yang membosankan dan kesulitan dalam menerima materi. Jika proses pembelajaran yang masih menekankan pada hafalan saja akan mempengaruhi penurunan hasil belajar IPAS yang menjadi rendah.

Berdasarkan laporan PISA (*the programme for international student assesment*) pada tahun 2018 yang diterbitkan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), Indonesia menempati posisi ke 71 dari 79 negara yang berpartisipasi dalam PISA untuk kemampuan sains, dengan skor rata-rata global yaitu 500 (Hewi & Shaleh, 2020). Hal ini disebabkan oleh tantangan dalam pembelajaran IPA yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu tantangan dalam pembelajaran IPA adalah kurangnya minat siswa untuk belajar, yang didampak pada rendahnya motivasi siswa untuk belajar menurut (Khairin, dkk, 2017; Ningsih, dkk, 2018; Wulandari, dkk, 2017). Maka terdapat penurunan hasil belajar peserta didik yang cenderung malas untuk belajar dikarenakan kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hal tersebut, masalah yang sama juga ditemukan pada kelas III SD Kartika X-3. Melalui wawancara yang dilakukan pada guru wali kelas III bahwa masih terdapatnya peserta didik yang mendapatkan nilai pengetahuan dalam kategori belum tuntas pada mata pelajaran IPAS terutama materi “Para Penghuni Alam” yang mengakibatkan penurunan hasil belajar menjadi rendah. Hal ini ditunjukkan pada perolehan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang masih di bawah nilai minimal yang ditetapkan oleh sekolah. Berdasarkan data nilai rata-rata yang menunjukkan

jumlah peserta didik kelas III dari 22 terdapat 16 peserta didik yang dinyatakan belum tuntas dalam memperoleh hasil belajar IPAS yang baik. Hasil data yang saya terima, dapat disajikan dalam tabel nilai rata-rata mata pelajaran IPAS kelas III di SD Kartika X-3 Tahun Pelajaran 2024/2025 sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai Mata Pelajaran IPAS

No.	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata
1.	> KKTP	9 Peserta didik	40,91%
2.	< KKTP	13 Peserta didik	59,09%
Total		22 Peserta didik	

Dari data nilai di atas, penyebab rendahnya hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh kurangnya pemahaman serta keaktifan dalam mengungkapkan ide atau gagasannya selama proses pembelajaran yang memicu penurunan dalam memahami pengetahuan yang mereka dapatkan. Penggunaan model pembelajaran konvensional yang diberikan guru mengakibatkan pembelajaran menjadi membosankan tanpa adanya pencocokan model pembelajaran lain dengan karakter peserta didik. Selain penggunaan model pembelajaran konvensional, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berupa konkret maupun interaktif pada pembelajaran IPAS serta guru hanya memanfaatkan buku materi ajar saja. Hal ini memicu pada rendahnya kemampuan kognitif peserta didik selama proses pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan lingkungan sekitar yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik.

Namun permasalahan di atas, dapat dilihat dari sisi faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik. Selain permasalahan dari guru, terdapat pula permasalahan yang muncul dari diri peserta didik. Faktor yang dimaksud yaitu rendahnya hasil belajar pada peserta didik dapat disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Slameto (2010) (dalam Oktaviani, dkk. 2020, hlm.2) bahwa terdapat dua hal yang mempengaruhi kesuksesan siswa dalam pembelajaran, yaitu faktor dari luar (eksternal) dan

faktor dari dalam (internal) diri siswa. Faktor eksternal adalah hal-hal yang berasal dari lingkungan di luar individu, seperti kondisi keluarga, sekolah dan masyarakat. Sementara itu, faktor internal dibagi menjadi tiga bagian yaitu faktor kelelahan (yang mencakup kelelahan fisik dan mental), faktor fisik (seperti kesehatan dan kekurangan fisik), dan faktor psikologis (yang mencakup kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, keterampilan, serta kesiapan untuk belajar). Faktor-faktor ini lah yang dapat mempengaruhi pola pikir peserta didik selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar tidak mencapai target pencapaian yang diinginkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu terdapat faktor internal yaitu minat belajar yang rendah, terutama pada mata pelajaran IPAS menurut Aini, dkk. (2024, hlm. 1190) bahwa salah satu faktor internal yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar yaitu minat peserta didik dalam pembelajaran, sehingga mengakibatkan proses belajar IPAS menjadi kurang semangat dan peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi IPAS. Dari pendapat tersebut bahwa minat dalam diri peserta didik dapat mempengaruhi pikiran serta aktivitas yang mereka lakukan dalam keseharian. Seorang guru perlu bisa merencanakan rancangan yang bisa dilakukan agar peserta didiknya memiliki minat belajar, yaitu cara yang bisa guru lakukan dalam memicu munculnya minat belajar peserta didiknya yaitu melalui pemilihan model pembelajaran yang cocok bagi karakter peserta didiknya di kelas. Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang menggambarkan proses penyusunan situasi lingkungan untuk mendorong interaksi siswa, sehingga memicu terjadinya perubahan atau perkembangan dalam diri peserta didik, menurut Sugiono (dalam Sembiring, dkk. 2021, hlm. 4079). Dengan adanya model pembelajaran ini untuk membantu peningkatan proses pembelajaran bagi peserta didik agar hasil belajarnya menjadi meningkat, model yang bisa guru gunakan yaitu Model pembelajaran *Discovery learning*.

Model *Discovery Learning* menurut Hamalik (dalam Prasetyo & Abduh, 2021, hlm. 1719) merupakan suatu model yang bertujuan untuk meningkatkan metode pembelajaran aktif siswa dengan cara menemukan dan

menyelidiki secara mandiri, sehingga hasil yang di dapatkan akan lebih mudah diingat dan tidak cepat terlupakan oleh siswa. Melalui model pembelajaran ini akan lebih banyak melibatkan peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, dikarenakan model ini menekankan pada pengeksporan dirinya sendiri dalam menemukan konsep pemahaman IPA sehingga pengetahuan akan melekat pada ingatan peserta didik. Keterlibatan aktif peserta didik juga di dasari dari penggunaan Kurikulum di sekolah saat ini yaitu Kurikulum Merdeka, yang dimana pembelajaran berpusat pada siswa (*Student center*), maka model *Discovery Learning* dapat digunakan untuk bisa menarik minat peserta didiknya dalam mengeksplor pengetahuan yang dimiliki melalui lingkungan sekitarnya serta dikaitkan pada pengalaman kehidupannya, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan hasil belajarnya.

Tentunya keberhasilan belajar perlu adanya dukungan dari suatu media dalam keberlangsungan prosesnya. Media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai oleh guru dan peserta didik selama proses belajar mengajar, maka akan membantu menumbuhkan interaksi sosial yang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka dapat meningkatkan prestasi belajar menurut (Pratiwi & Meilani, 2018, hlm.176). Melalui media ini dapat di selaraskan dengan perkembangan pendidikan yang mengharuskan adanya kolaborasi akses digital dalam pembelajaran yang disebut dengan perkembangan abad 21. Salah satu pemanfaatan media interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran untuk mengukur ketercapaian hasil belajar peserta didik yaitu melalui Media *Educaplay*.

Educaplay adalah sebuah *platform* pembelajaran online yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam berbagai aktivitas dan permainan interaktif yang memberikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan menurut Utami & Wibawa (2023, hlm. 5811). *Educaplay* dapat di akses oleh guru dan peserta didik untuk bisa memberikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Game edukasi ini digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan melalui macam-macam game di dalamnya. Salah satu contoh penggunaan jenis game *educaplay* yaitu *Froggy jumps*

yang dimana guru bisa memasukkan pertanyaan-pertanyaan pada tampilan daun yang perlu diloncati oleh katak dengan menjawab pertanyaan tersebut hingga ujung sungai. Maka dalam penggunaan game *educaplay* ini akan membantu guru untuk bisa mengukur hasil belajar peserta didiknya.

Sejalan dengan penelitian menurut (Widiana, 2024) bahwa penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* yang dilaksanakan di kelas III SDN Purwantoro IV Malang mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila melalui berbagai fitur game yang bisa dilakukan untuk mengasah pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Sejalan pula dengan penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Rifaldin, dkk. 2024) bahwa penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* yang dilaksanakan di kelas VIII D SMPN 20 Makassar mampu meningkatkan hasil belajar IPA melalui pemecahan masalah dengan penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Educaplay* yang meningkat setelah dilakukan dalam beberapa siklus.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka telah diidentifikasi beberapa permasalahan dalam penelitian ini :

1. Pemanfaatan media pembelajaran yang masih memfokuskan pada buku materi ajar dan terbatas
2. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik
3. Kurangnya keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Educaplay* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas III Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat dan berguna untuk menambah pengetahuan dalam pengaruh dari model pembelajaran *Discovery Learning* yang menggunakan *Educaplay* sebagai media pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik mengetahui masalah peserta didik dalam kurangnya memahami pembelajaran IPAS
- 2) Pendidik mengetahui masalah peserta didik dalam kurangnya mengembangkan ide pikirannya
- 3) Pendidik mempelajari berbagai pemanfaatan teknologi bagi proses pembelajaran di kelas
- 4) Pendidik mempelajari langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran
- 5) Pendidik mempelajari pembuatan Media *Educaplay* yang menarik untuk media pembelajaran dalam materi Para Penghuni Alam

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik mengetahui cara dalam pembuatan media yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dalam memecahkan masalah
- 2) Peserta didik mengetahui pembelajaran menggunakan Media *Educaplay* yang menarik
- 3) Peserta didik mengetahui bagaimana mengisi soal evaluasi melalui media *Educaplay* yang mereka isi

c. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui permasalahan peserta didik mengenai materi Para Penghuni Alam
- 2) Mengetahui solusi yang efektif dan efisien untuk permasalahan peserta didik pada materi Para Penghuni Alam

- 3) Mengetahui pemanfaatan Model pembelajaran *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran
- 4) Mengetahui penggunaan Media *Educaplay* dalam proses pembelajaran

d. Bagi Sekolah

- 1) Untuk dijadikan referensi bagi pendidik yang mengajar dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran
- 2) Memberikan pelayanan terhadap proses pembelajaran yang sesuai dengan minat, bakat, karakteristik dan permasalahan peserta didik
- 3) Menyediakan berbagai media digital yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik

e. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Mengenal Media *Educaplay* yang masih belum banyak digunakan dalam proses pembelajaran
- 2) Mengetahui kegunaan Model pembelajaran *Discovery Learning* yang digunakan dalam proses pembelajaran
- 3) Mengetahui kelebihan dan kekurangan Media *Educaplay* untuk referensi penelitian selanjutnya
- 4) Untuk melanjutkan penelitian yang belum maksimal dalam penelitian ini

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas makna terminologi yang digunakan dalam variabel penelitian, diberikan definisi berikut :

1. Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar siswa bisa mendapatkan pengetahuan baru, yang sebelumnya belum mereka ketahui dengan cara menemukannya sendiri, baik secara keseluruhan maupun sebagian menurut Kodir (dalam Khadijah & Minarni, 2023, hlm. 84). Model *Discovery Learning* ini membantu peserta didik untuk bisa meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan dalam pemecahan masalah melalui penyelidikan sendiri. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan model yang

menekankan pada penyelidikan, penemuan konsep pengetahuan serta mengolah pengetahuannya sendiri untuk bisa menghasilkan suatu solusi dalam pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses pengumpulan data mengenai pencapaian pembelajaran siswa yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk memantau proses pembelajaran, meningkatkan pembelajaran dan memperbaiki hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi pembelajaran menurut Setianingrum (dalam Wulandari & Aslam, 2022, hlm. 5891). Hasil belajar dapat memberikan hasil yang terbaik apabila adanya suatu perubahan dalam pengetahuan dan juga perilaku yang terjadi karena interaksi yang melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, yang bisa dinyatakan lewat simbol, huruf atau kalimat menurut Indrastuti, dkk (dalam Nugroho. 2021, hlm. 40). Maka Hasil belajar dapat disimpulkan bahwa suatu proses perubahan pengetahuan yang dihasilkan dari pengalaman belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik akan memicu pada pengerjaan soal evaluasi yang diberikan oleh guru untuk menilai serta mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Media *Educaplay*

Educaplay merupakan sebuah platform online yang menawarkan berbagai permainan interaktif untuk pendidikan serta guru dan siswa dapat memanfaatkan platform ini untuk meningkatkan pemahaman tentang materi yang diajarkan (Rifaldin dkk. 2024, hlm. 1624). Melalui *educaplay* dapat membuat suasana belajar menjadi lebih bervariasi serta tidak menimbulkan rasa bosan pada peserta didik. Adanya macam-macam *tools* atau bentuk game edukatif dalam *Educaplay* akan memudahkan peserta didik untuk bisa menyelesaikan soal evaluasi yang akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Kerangka penyusunan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan melalui sistematika penulisan skripsi yang berisikan keterkaitan antara bab satu dengan bab lainnya. Melalui sistematika penulisan skripsi yang jelas dapat diharapkan memudahkan penyusunan isi skripsi dalam penelitian ini. Dalam Panduan penulisan karya ilmiah bagi mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2024) menjadi landasan sistematikan skripsi yang digunakan oleh peneliti. Berikut sistematika penulisannya, yaitu:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi 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 Teknis Penulisan Karya Tulis Ilmiah.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah yang diteliti. Pada bab ini berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini terdiri dari kajian teori yang memfokuskan pada hasil kajian berupa deskripsi teoritis dari temuan penelitian sebelumnya serta keterkaitan dengan variabel yang diteliti.
- c. BAB III Metode Penelitian, pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini terdiri dari pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini merupakan bagian yang membahas temuan penelitian berdasarkan hasil

pengolahan dan analisis data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian pada rumusan masalah.

- e. BAB V Simpulan dan Saran, bab ini merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian dan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir

Bagian ini merupakan bagian yang didalamnya berisikan daftar pustaka dan lampiran-lampiran dari penelitian yang dilakukan.