

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembelajaran yang dijadikan usaha untuk peserta didik dapat mengembangkan kemampuan diri dan usaha aktif untuk dirinya menjadi lebih baik, seperti halnya yang sudah tertera pada Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 terkait dengan Pendidikan Nasional. Kita membutuhkan sarana untuk mengembangkan diri yaitu dengan Pendidikan, karena Pendidikan merupakan salah satu fondasi yang menentukan ketahanan dan kemajuan suatu bangsa (Mayasari et al., 2022, hlm.168). Pendidikan dapat berkontribusi besar pada kehidupan untuk menjadi lebih baik, secara tidak langsung kita dapat memberikan efek positif bagi sekitar. Adapun pendidikan secara khusus mencakup pengembangan kemampuan kritis, analisis, kreatif, dan kolaboratif, serta pembentukan karakter dan kepribadian yang baik. Terdapat beberapa permasalahan pada pendidikan yang sedang dihadapi Indonesia mengenai, salah satunya rendahnya kualitas pendidikan, dimana kurangnya kesadaran dari masyarakat akan pentingnya pendidikan bagi anak bangsa, terlebih kurangnya peran pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga menurunkan kualitas pendidikan di Indonesia, yang mengakibatkan adanya ketertinggalan di dalam mutu pendidikan, baik pendidikan formal maupun informal. Lalu bagian terpenting pada pendidikan itu ada kurikulum, bisa dikatakan bahwa semangat pendidikan itu terletak pada kurikulum dan diantaranya tidak bisa dipisahkan.

Kurikulum digunakan sebagai alat untuk mencapai pendidikan dan dijadikan sebagai tujuan didalam pelaksanaan pendidikan. Kurikulum dijadikan pandangan dasar terhadap pendidikan. Kurikulum kurikulum yang ditetapkan oleh negara itu menentukan bentuk kehidupan bangsa, terlebih selalu mengalami perubahan dan penyempurnaan karena banyak faktor yang mempengaruhi. Kurikulum yang sedang berjalan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka, kurikulum ini kurikulum dalam masa pemulihan, kebijakan ini dikeluarkan oleh Kemendikbudristek Nadiem A Karim dari kurikulum darurat selama pandemi Covid-19. Kurikulum Merdeka ini sebagai penyempurnaan dari Kurikulum 2013 pada tanggal 10 Desember tahun 2019. Kurikulum merdeka adalah sebuah pendekatan pendidikan

yang memberikan lebih banyak otonomi kepada sekolah, guru, dan siswa dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi proses pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka, pembelajaran tidak terbatas oleh batasan-batasan yang ketat dan seragam, melainkan lebih menyesuaikan diri dengan kebutuhan, minat, dan potensi masing-masing individu. Ada empat kebijakan Merdeka Belajar yang diterapkan, yaitu mengganti Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) dengan ujian atau asesmen internal sekolah, mengubah Ujian Nasional menjadi Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Survei Karakter, penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan kebijakan fleksibel dalam Penerimaan Peserta Didik Baru. Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan 152 Belajar Pengembangan & Pembelajaran di tahun 2022 dikeluarkan sebagai dukungan terhadap perbaikan kurikulum di Indonesia. Ini juga melibatkan penggunaan metode dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu dan Masyarakat. Dengan demikian, guru dituntut lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik, seperti matematika.

Pembelajaran adalah proses interaktif antara guru dan peserta didik yang sangat penting untuk keberhasilan kegiatan belajar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan dengan apa yang dirancang lebih dulu disusun oleh guru. (Mayasari et al., 2022, hlm.168). Kesuksesan pada pembelajaran bergantung pada kemampuan guru dan peserta didik untuk dapat bekerja sama. Pembelajaran matematika di sekolah dasar memiliki posisi strategis karena membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai ilmu hitung, melainkan juga sebagai sarana untuk melatih kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Menurut teori perkembangan Piaget, peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka baru mampu memahami konsep melalui pengalaman nyata, benda konkret, atau peragaan langsung. Artinya, pembelajaran matematika tidak dapat disampaikan hanya dalam bentuk simbol dan definisi abstrak, tetapi harus melalui pengalaman konkret yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Pentingnya seorang guru dapat berperan sebagai motivator dan

fasilitator, untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Penting diketahui juga oleh guru untuk mengetahui hasil belajar yang ingin dicapai agar dapat merencanakan kegiatan pembelajaran dengan tepat. Hasil belajar yang direncanakan atau diinginkan harus mencerminkan perubahan positif dalam perilaku atau kemampuan peserta didik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut. Di kalangan akademis memang sering muncul pemikiran bahwa keberhasilan pendidikan tidak ditentukan oleh nilai peserta didik yang tertera di raport atau di ijasah, akan tetapi untuk ukuran keberhasilan bidang kognitif dapat diketahui melalui hasil belajar seorang peserta didik. Terdapat 3 ranah pada hasil belajar yang pertama itu ada, ranah kognitif.

Ranah kognitif sendiri merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), ranah ini merupakan proses untuk pengumpulan informasi tentang kemampuan berpikir peserta didik yang terintegrasi dengan penguasaan pengetahuannya. Dalam ranah kognitif sejauh mana peserta didik dan pada level lebih atas peserta didik dapat menguraikan kembali yang kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah diperoleh untuk diberi penilaian atau pertimbangan (Arifudin, 2021, hlm.5). Kedua ada ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Pertama, *receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan) merujuk pada kepekaan individu dalam merespons rangsangan atau stimulus eksternal yang diterima, seperti masalah, situasi, gejala, dan lainnya. Contoh hasil belajar afektif pada jenjang *receiving* adalah ketika peserta didik menyadari pentingnya disiplin yang harus ditegakkan, serta menghindari sifat malas dan kurang disiplin. Kedua, *responding* (menanggapi) berarti adanya partisipasi aktif. Kemampuan untuk menanggapi mencerminkan kemampuan seseorang untuk terlibat secara aktif dalam suatu fenomena dan memberikan reaksi terhadapnya dengan cara tertentu. Ketiga ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak yang diperoleh setelah seseorang mengalami pengalaman belajar tertentu. Ranah ini berhubungan dengan aktivitas fisik, seperti berlari, melompat, melukis, menari, dan

lainnya. Hasil belajar psikomotor pada dasarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang muncul dalam bentuk kecenderungan perilaku). Hasil belajar kognitif dan afektif akan tercermin dalam hasil belajar psikomotor ketika peserta didik menunjukkan perilaku atau tindakan tertentu yang sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan afektif (Asiva Noor Rachmayani, 2015, hlm. 922-924)

Mata pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dasar mempunyai peran penting dalam pembangunan iptek karena mempelajari matematika sama halnya melatih peserta didik dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Matematika di sekolah dasar adalah kegiatan konkret. Peserta didik di sekolah dasar belum bisa diajari secara definisi, sehingga guru harus menyiapkan strategi atau perencanaan mengajar secara matang. Hasil pembelajaran matematika peserta didik melalui ranah kognitif dapat dilihat dari tingkat penguasaan peserta didik dalam aspek pengetahuan. Tingkat penguasaan ini dapat diukur melalui kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat.

Fakta di lapangan saat saya melakukan observasi dan tes tertulis menunjukkan masih banyak peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri Rancamanyar 01, misalnya, memperlihatkan dari 45 peserta didik hanya 6 yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sisanya masih berada di bawah standar. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu mencapai kompetensi kognitif yang diharapkan. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak terlepas dari penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan minim penggunaan media yang relevan. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton, kurang menarik, dan membuat peserta didik pasif serta kehilangan motivasi belajar.

Penggunaan model pembelajaran yang digunakan kurang sesuai, tidak digunakan secara maksimal, sehingga aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam pelajaran matematika monoton, lalu banyak peserta didik yang beranggapan pembelajaran matematika itu sulit dan menakutkan, yang berakibat pada rendahnya prestasi yang dicapai terutama untuk mata pelajaran matematika khususnya pada

pembelajaran matematika. Kesulitan pada pembelajaran matematika itu tidak dirasakan oleh peserta didik saja tetapi dapat dirasakan juga oleh guru, sulitnya dalam merencanakan pembelajaran, kesulitan mempersiapkan kondisi kelas, kesulitan dalam menentukan model dan media pembelajaran dan kesulitan dalam mendesain ruang belajar.

Salah satu solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif yang relevan adalah model *Problem Based Learning (PBL)*. Model ini berpusat pada peserta didik dan menekankan pada proses pemecahan masalah nyata. Melalui *Problem Based Learning*, peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, melainkan dituntut untuk berpikir kritis, menganalisis, berdiskusi, dan menemukan solusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena terkait langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Itu dalam proses belajar mengajar yaitu bisa dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik. Model pembelajaran yaitu rancangan kegiatan pembelajaran untuk memastikan pelaksanaan KBM relevan, menarik, dapat dipahami, dan memiliki alur yang jelas dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar yaitu model *Problem based learning*, dimana model yang berfokus pada masalah nyata yang dialami peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, masalah yang dihadapi oleh peserta didik pun harus menantang dan menarik bagi peserta didik. Peserta didik diajak untuk berpikir kritis dan mencari informasi untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Tujuannya menggunakan model ini bisa memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar berpikir kritis, memperoleh keterampilan pemecahan permasalahan serta menghasilkan pengetahuan baru. Karakteristik dari model *Problem Based Learning* ini dimana berpusat pada peserta didik, dimana guru hanya membantu peserta didik memberikan solusi mereka sendiri melalui pertanyaan dan diskusi. Penilaian yang dilakukan pada model *Problem Based Learning* ini tidak hanya berpusat pada saat proses pembelajaran itu sendiri, tetapi dapat melalui observasi, penilaian diri, dan umpan balik dari rekan sejawat. Model

Problem Based Learning memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berarti bagi peserta didik, membantu mereka mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di dunia nyata. Pelaksanaan pembelajaran model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pembelajaran, dimana pada saat proses pembelajaran terdapat hasil yang signifikan, dengan tidak pahamnya peserta didik pada materi yang disampaikan membuat anak menjadi aktif bertanya.

Penerapan *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika agar lebih efektif, diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik, yakni media konkret. Media konkret berupa benda nyata membantu peserta didik menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman langsung, sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan media konkret juga dapat meningkatkan motivasi, rasa ingin tahu, dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran. juga guru seharusnya banyak menggunakan media pembelajaran supaya materi dapat lebih mudah tersampaikan terutama di kelas rendah karena peserta didik berada dalam tahap operasional konkret. Pada kenyataannya pada saat saya melakukan observasi dan menelaah langsung ke sekolah tersebut penggunaan media pembelajaran matematika tidak digunakan secara maksimal, sehingga aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika monoton, dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membantu peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam masalah konkret.

Salah satu media yang dapat dirasakan langsung pengalamannya oleh peserta didik yaitu media konkret, media konkret dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan situasi yang nyata, hal ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep-konsep pembelajaran matematika. Media konkret mempunyai kelebihan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya dan dengan penggunaan media konkret ini dapat memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melatih keterampilan dalam menggunakan alat inderanya (Ikken et al., 2020, hlm 205) . Penggunaan media konkret ini akan membuat peserta didik lebih bersemangat, antusias dan memiliki motivasi yang tinggi dalam melakukan pembelajaran matematika.

Dengan demikian uraian di atas membuktikan bahwa kombinasi antara model *Problem Based Learning* dan media konkret diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, untuk memecahkan permasalahan tersebut peneliti mengambil Penelitian Kuantitatif dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar

B. Identifikasi Masalah

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

1. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran yang masih berpusat pada guru
2. Kurangnya guru dalam penggunaan model pembelajaran
3. Penggunaan media pembelajaran belum efektif dalam mendukung proses pembelajaran
4. Hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah.

C. Batasan Masalah

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

1. Hasil Belajar yang digunakan adalah hasil belajar kognitif atau penilaian pengetahuan.
2. Materi pembelajaran yang diuji dalam penelitian ini adalah mata pelajaran Matematika dengan materi energi yang tersimpan.
3. Penelitian ini mencakup satu sekolah di Kabupaten Bandung yaitu SD Negeri Rancamanyar 01, dengan subjek penelitian siswa kelas IV.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, dalam penelitian ini difokuskan pada pengaruh model *Problem based learning* menggunakan media Konkret untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di

kelas IV SD. Dari rumusan masalah pokok di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran matematika pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV dengan menggunakan model *Problem based learning* berbantuan media konkret?
2. Apakah terdapat pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV setelah menggunakan model *Problem based learning* dengan berbantuan media konkret?

E. Tujuan Permasalahan

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

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran Matematika pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV dengan menggunakan model *Problem based learning*
2. Untuk mengetahui pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar?
3. Untuk mengetahui seberapa pengaruh model *Problem based learning* berbantuan media konkret terhadap hasil belajar Matematika di kelas IV Sekolah Dasar?
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pada peserta didik Sekolah Dasar di kelas IV setelah menggunakan model *Problem based learning* dengan berbantuan media konkret?

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktik

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 Konkret sebagai strategi yang dilakukan 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 Konkret 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 Konkret terhadap hasil belajar peserta didik di kelas IV sekolah dasar.

G. Definisi Operasional

1. Model *Problem based learning* (PBL)

Model *Problem based learning* adalah proses pembelajaran melalui suatu permasalahan. Seperti yang dikatakan oleh (Rahmadani & Taufina, 2020, hlm. 940) model *Problem based learning* ini awal dari sebuah proses pembelajaran melalui permasalahan yang diambil dari masalah disekitar peserta didik. *Problem based learning* (PBL) adalah pendekatan yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa. Dengan menghadapkan siswa pada masalah yang nyata atau autentik, mereka diajak untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, mencari solusi, dan mengembangkan pengetahuan mereka secara mandiri. (Hotimah, 2020, hlm. 6).

Proses pembelajaran yang dilakukan pada model *Problem based learning* yaitu mengarahkan pada masalah, mengorganisasikan untuk belajar, membantu kegiatan penyelidikan secara mandiri dan kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil mengevaluasi pemecahan masalah (Rambe et al., 2022, hlm. 424). Model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan yang dirancang untuk melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penelusuran dan pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan nyata maupun dunia digital. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan berkolaborasi, serta kemandirian belajar peserta didik (Muljani & Purnomo, 2022, hlm.215).

2. Media Konkret

Media konkret pemahaman yang lebih konkret atau nyata sehingga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta

didiknya, selain itu dengan menggunakan media konkret dalam pembelajaran peserta didik dapat melatih keterampilan dalam menggunakan alat inderanya. Media konkret merujuk pada objek-objek yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran antara guru dan siswa. Media pembelajaran ini dapat langsung diamati menggunakan panca indera dan mudah ditemukan karena biasanya ada di sekitar guru maupun siswa (Hendriani, 2021, hlm. 44). Media konkret adalah media untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dalam proses pembelajaran, salah satu yang disarankan adalah penggunaan media yang bersifat langsung, nyata, atau sesuai dengan realitas (Kurniasari et al., 2019, hlm. 42).

Penggunaan media konkret ini dilakukan dengan menetapkan tujuan secara jelas, memilih alat atau media konkret disekitar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, menyusun perencanaan pembelajaran, melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa, siswa mengamati bentuk benda nyata, guru memberikan kesempatan bertanya, melakukan pembahasan hasil pengamatan bersama, melakukan kegiatan tindak lanjut dan melakukan evaluasi. (Wijaya et al., 2021, hlm. 582). Media konkret adalah objek atau benda nyata yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi antara guru dan siswa. Media ini dapat langsung diamati dengan panca indera dan mudah ditemukan di sekitar siswa maupun guru. Penggunaan media konkret bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal dengan melibatkan siswa secara langsung, menyusun perencanaan pembelajaran yang jelas, serta melaksanakan kegiatan yang meliputi observasi, diskusi, tindak lanjut, dan evaluasi.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diraih oleh siswa melalui ujian dan tugas, serta keaktifan dalam bertanya dan memberikan jawaban yang mendukung pencapaian tersebut (Somayana, 2020, hlm. 468). Dalam ranah kognitif sejauh mana peserta didik dan pada level lebih atas peserta didik dapat menguraikan kembali yang kemudian memadukannya dengan pemahaman yang sudah diperoleh untuk diberi penilaian atau pertimbangan, tujuan dari aspek kognitif sendiri itu untuk menuntas peserta didik dapat menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, metode atau prosedur yang dipelajari untuk

memecahkan masalah, aspek kognitif ini berorientasi kepada kemampuan berpikir peserta didik yang mencakup kemampuan memecahkan masalah (Arifudin, 2021, hlm. 5).

Hasil belajar adalah suatu proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan atau keterampilan dengan mengubah perilakunya akibat pengalaman yang diperolehnya. Berdasarkan pandangan ini, hasil belajar merupakan proses pencapaian yang terjadi melalui pembelajaran, yang mengarah pada perubahan perilaku individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam arti luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Setiawati, 2018, hlm. 44).

Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademis yang diperoleh melalui ujian, tugas, dan keaktifan dalam berinteraksi, seperti bertanya dan memberikan jawaban. Dalam ranah kognitif, hasil belajar mencakup kemampuan siswa untuk menghubungkan dan memadukan ide serta prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah. Tujuan aspek kognitif adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir, termasuk memecahkan masalah. Secara umum, hasil belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman belajar, yang mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

H. Sistematika Skripsi

1. Pembuka Skripsi

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

2. Isi Skripsi

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

a. BAB I Pendahuluan

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

b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

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

c. **BAB III Metode Penelitian**

Menguraikan mengenai metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data yang digunakan, serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan.

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

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

e. **BAB V Simpulan dan Saran**

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

3. Akhir Skripsi

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