

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan signifikan telah dibawa oleh kemajuan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dunia pendidikan. Teknologi telah menjadi komponen penting dalam pendidikan di era digital, yang berdampak pada cara siswa dan guru berinteraksi dan menyerap informasi. Agar siswa siap menghadapi perubahan cepat dalam teknologi, guru perlu memiliki bakat dan keterampilan yang diperlukan untuk mengoperasikan alat teknis terbaru. Pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kemampuan, memanfaatkan informasi dan pengetahuan secara maksimal. Hal ini sesuai dengan pendapat Thursan Hakim (dalam Djahmaluddin & Wardana, 2019, hlm 6) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas diri seperti kemampuan bersosialisasi, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, daya pikir, dan kreativitas. Hal ini sesuai dengan ketegasan “Perubahan Sosial” dalam Q.S. Al-Ra’du, 11:13

إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۚ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

yang artinya “*Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu bangsa sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu bangsa, maka tak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.*”

Dengan demikian, Pendidikan harus menjadi tempat prioritas utama dalam arus perkembangan dan kemajuan teknologi yang bertumbuh pesat saat ini karna hanya dengan Pendidikan yang berkualitas dapat membentuk generasi yang cerdas, kreatif, terampil dan berakhlak mulia, sehingga dapat bersaing dengan perubahan kemajuan teknologi dan meningkatkan kualitas hidup bermasyarakat. Dampak dari kemajuan tersebut menjadikan tanggung jawab lebih untuk guru dalam peningkatan pengetahuan, Pengalaman, serta ketercapaian pemahaman kepada siswa yang mendalam.

Tidak sedikit kurangnya pemahaman tersebut dirasakan siswa saat belajar disekolah, Ada dua faktor yang mempengaruhi pemahaman konsep pada siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kedewasaan, kecerdasan, motivasi dan kreativitas, sedangkan faktor eksternal meliputi kondisi lingkungan, sarana dan prasarana. Dengan demikian Pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar dapat disimpulkan sebagai suatu kesanggupan peserta didik dalam memahami dan menelaah apa yang mereka dapatkan atau telah mereka mengerti dengan memberikan pengertian yang lebih rinci menggunakan bahasa mereka sendiri. Selain itu peserta didik juga bisa mengaitkan dengan konsep yang peserta didik pelajari dengan masalah disekitarnya baik berupa objek atau benda alam maupun peristiwa alam dengan berdasarkan kegiatan observasi, diskusi, eksperimen, membaca serta dengan menggunakan media yang relevan.

Saat ini di Indonesia sudah menerapkan kurikulum baru, yaitu kurikulum merdeka yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya yang mana kurikulum merdeka ini menjadi salah satu upaya dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) untuk menangani krisis pembelajaran pasca pandemi Covid-19. Sejak Kurikulum Merdeka dijalankan mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Adanya kolaborasi antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS pada kurikulum merdeka ini, karena pada anak usia sekolah dasar yang masih melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh, dan terpadu. Namun, Permasalahan yang muncul dalam pembelajaran IPAS disekolah salah satunya yaitu kurangnya pemaham konsep pada siswa saat belajar. Padahal pemahaman konsep merupakan poin yang paling penting dalam sebuah keberhasilan siswa dalam pembelajaran,

hal ini yang sering kali menjadi faktor penghambat dan ketertinggalan siswa saat menerima materi pembelajaran disekolah. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila dalam prosesnya terdapat suasana yang nyaman, menyenangkan, inovatif dan menarik hingga dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Julkifli, 2019, hlm. 1). Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang penulis temukan saat pelaksanaan Magang Kampus Merdeka (MSIB) pada tanggal 16 Februari

sampai dengan 30 Juni 2024, Penulis masih menemukan siswa yang masih kesulitan memahami konsep terutama pada mata pelajaran IPAS karena siswa kesulitan dalam menyatakan kembali isi materi yang telah di pelajari dan mengaitkan materi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut salah satu guru kelas V SDN 03 Rawa Buntu Tangerang Selatan menyatakan bahwa siswa masih belum memahami konsep IPAS sehingga konsep pada materi tersebut tidak mampu diterima. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar siswa yang dicapai masih tergolong rendah, terdapat 64% siswa memperoleh nilai ulangan dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70. Padahal mata pelajaran IPAS ini merupakan mata Pelajaran wajib, tetapi capaian pada pemahaman konsep masih cukup kurang.

Kesalahan dalam pembelajaran IPAS disebabkan oleh faktor guru maupun siswa. Faktor guru diantaranya adalah karna guru tidak menguasai pendekatan dan metode yang digunakan untuk memaparkan materi yang diberikan. Selain itu, yang menyebabkan kesalahan konsep dalam pembelajaran IPAS adalah guru kurang mengkombinasikan dengan teknologi yang ada pada saat ini. Penyebab lainnya adalah karena kurangnya variasi guru dalam menentukan media untuk menunjang pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran IPAS. Sedangkan dari faktor siswa, diantaranya adalah karena siswa kurang berminat terhadap pembelajaran IPAS sehingga siswa tidak memperhatikan materi dan sehingga peserta didik tidak memahami konsep. Dalam masalah lainnya, peserta didik hanya menghafal konsep, bukan memahaminya. Akibatnya siswa tidak dapat menggunakan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda (Sapuroh, 2010, hlm. 2).

Berdasarkan penelitian yang diperoleh (Yusuf et al., 2024, hlm. 548) pemahaman konsep IPAS pada siswa meningkat dan sudah mencapai kriteria yang telah diterapkan. Maka dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses belajar menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek sudah terlaksana dan mengalami peningkatan, berdasarkan penelitian terdahulu metode pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep pada peserta didik. Pemahaman konsep yang rendah serta gaya dan suasana belajar yang kurang inovatif dapat mempengaruhi pemahaman konsep peserta didik. Sebagian besar

guru saat ini sangat jarang menggunakan media pembelajaran lainnya, cenderung hanya mengandalkan satu sumber saja yaitu buku, sehingga peserta didik sulit memahami konsep materi yang abstrak.

Faktor utama dalam lemahnya pemahaman konsep tersebut terjadi dikarenakan pembelajaran IPAS di sekolah masih menggunakan metode guru sebagai pusat informasi dan tidak dikombinasi dengan metode lain dengan demikian pada saat proses belajar mengajar materi penguasaan yang diajarkan masih terfokus pada guru, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran. Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, dalam mengatasi permasalahan pada rendahnya pemahaman konsep IPAS peneliti menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) ini juga memiliki komponen utama, yakni pertanyaan mendasar (*Driving Question*), desain proyek, proses belajar dan kolaborasi, produk akhir, presatasi dan evaluasi. (Khristiani et al., 2021) Menyatakan model pembelajaran ini sangat cocok bagi guru untuk menghubungkan pembelajaran ipas (sains dan sosial) agar terasa konkrit.

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran yang mengorganisasi kelas dalam sebuah proyek, menurut Thomas (dalam Afriana, 2015, hlm. 4). Menurut NYC *Departement of Education* (dalam Afriana, 2015, hlm. 4), PjBL merupakan strategi pembelajaran dimana siswa harus membangun pengetahuan konten mereka sendiri dan mendemonstrasikan pemahaman baru melalui berbagai bentuk representasi. Sedangkan *George Lucas Educational Foundation*, mendefinisikan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan serta turut aktif mengeksplorasi masalah di dunia nyata, memberikan tantangan, dan memperoleh pengetahuan yang lebih mendalam. Berdasarkan beberapa definisi para ahli, dapat ditarik kesimpulan bahwa PjBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri.

Model pembelajaran ini diharapkan digunakan bukan dalam jangka pendek saja, Apalagi dengan pembelajaran IPAS, PjBL disebut pendekatan yang menempatkan siswa sebagai pusat dalam proses belajar juga relevansi dalam

kehidupan nyata. Sehingga mempermudah siswa dalam menghubungkan pengetahuan, kreativitas, dan sosial dalam kehidupan sebagai anggota masyarakat (Saharani et al., 2023, hlm. 1483). Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh mutu proses pembelajaran, sedangkan mutu proses pembelajaran ditentukan oleh berbagai komponen yang saling terkait satu sama lain. Hal ini bisa diterapkan saat proses pembelajaran yang efektif diperlukan kerjasama antara guru dan siswa, sehingga proses pembelajaran memenuhi tujuan dari maksud yang ditetapkan (Setyosari, 2014, hlm. 21).

Dalam dunia Pendidikan media merupakan bagian penting dalam jalannya pembelajaran dikelas agar mempermudah guru dan siswa dalam memonitor hasil pemahaman peserta didik setelah pembelajaran berlangsung. Pada anak usia sekolah dasar pemahaman harus dalam bentuk yang benar-benar nyata dan kongkrit. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021, hlm. 249) media juga memiliki peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar dikelas. Media yang cukup populer saat ini di era serba teknologi yaitu media pemrograman atau koding,

Di Indonesia Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Disdikbud) juga berencana untuk memasukan mata pelajaran koding pada kurikulum Pendidikan sebagai mata Pelajaran pilihan. Hal tersebut juga disampaikan oleh Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Abdul Mu'ti, menyampaikan akan meleburkan mata Pelajaran koding dan keserdasan buatan *artifitial intelligence* (AI) dikurikulum pembelajaran Tingkat SD. Hal ini dikuatkan dengan pengalaman dan data yang penulis temukan saat program Magang Kampus Merdeka, beberapa sekolah dasar di Indonesia juga sudah mulai mengenalkan koding sebagai mata pelajaran tambahan atau kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.

Scratch merupakan pemrograman visual yang dirancang untuk memperkenalkan konsep pemrograman terutama pada pendidikan dasar dengan tujuan melatih berpikir komputasi pada mata pelajaran sains, sosial, matematika dan fisika. Aplikasi yang dikembangkan oleh *Lifelong Kindergarten* di MIT Media Lab dan didukung oleh *National Science Foundation*, dikemas ramah anak dan memiliki banyak program yang bisa di kolaborasikan dengan berbagai mata pelajaran. Tidak hanya menyajikan teori dalam pembelajaran, tetapi juga seakan-

akan memberikan kemudahan dalam memahami penggunaannya, guru hanya perlu menyiapkan *Handphone* atau *Chromebook* untuk mengakses aplikasi digital ini. Penggunaan *Scratch* dikelas mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif (*active learning*), sehingga komunikasi dua arah antara guru dan siswa akan tercipta. Menurut (Darmawan, 2024, hlm. 29) program *scratch* adalah suatu program simulasi yang digunakan untuk merancang hingga menganalisis yang ditampilkan dalam bentuk animasi untuk mempertunjukkan fungsi atau prinsip dasar suatu pembelajaran. Dampaknya hal ini akan memberikan hasil yang baik pada peserta didik terutama pemahaman konsep yang mendalam serta kemampuan kolaboratif yang semakin baik pada peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Riska Zulfa Luthfiya tahun 2023 (dalam Nabilah et al., 2023, hlm. 5722) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Scratch* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV disalah satu Sekolah Dasar Purwakarta” hasilnya menunjukkan terdapat peningkatan dalam motivasi belajar serta pemahaman siswa, pengaruh media pembelajaran *Scratch* dalam motivasi belajar IPA. Hal ini terlihat dalam kuantitatif yang diinterpretasikan melalui SPSS 23 menunjukkan bahwa nilai $R = 0,0554$, pengaruh variabel media pembelajaran terhadap motivasi belajar sebesar 55,4% dan nilai T hitung membuktikan bahwa data tersebut signifikan. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media *scratch* dalam pembelajaran IPA di kelas IV Bilingual sangat berpengaruh terhadap peningkatan keaktifan dan motivasi siswa dalam pembelajaran dikelas.

Dari penelitian diatas penulis tertarik dengan judul yang telah penulis buat baik dari model, media dan pengalaman yang penulis punya juga mengkaji lebih dalam mengenai Pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *scratch* terhadap pemahaman konsep ipas sekolah dasar guna meningkatkan pemahaman siswa serta proses belajar yang kreatif dan inovatif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat di identifikasikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Siswa tidak mampu menyatakan kembali isi materi maupun mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, sehingga konsep konsep pada materi tidak mampu diterima.
2. Pembelajaran IPAS masih cenderung pasif dan konvensional/tradisional.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang Inovatif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat diuraikan dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *scratch* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata dalam pemahaman konsep IPAS antara siswa yang belajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *scratch* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *scratch* terhadap pemahaman konsep IPAS di kelas V sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *scratch* pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.
2. Mengetahui perbedaan yang nyata dalam pemahaman konsep IPAS antara siswa yang belajar menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *scratch* dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menggunakan media *scratch* pada mata pelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar.

4. Mengetahui seberapa besar pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) berbantuan media *scratch* terhadap pemahaman konsep IPAS di kelas V sekolah dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mampu memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan kurikulum di Sekolah Dasar yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.
 - b. Mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu pendidikan Sekolah Dasar, yaitu membuat inovasi penggunaan metode eksperimen dalam peningkatan pemahaman konsep IPAS sekolah dasar.
 - c. Mampu sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan pemahaman konsep IPAS sekolah dasar serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan pemahaman konsep IPAS Sekolah Dasar melalui metode eksperimen.
 - b. Bagi pendidik dan calon pendidik, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara mengembangkan pemahaman konsep IPAS melalui metode eksperimen.
 - c. Bagi sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS Sekolah Dasar.
 - d. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat dijadikan masukan atau bahan referensi yang dapat di gunakan untuk penelitian selanjutnya.

F. Definisi Operasional

1. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep peserta didik adalah kemampuan peserta didik mengungkapkan kembali konsep yang telah dikenali dan dipahami dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti serta mampu mengaplikasikannya Kembali. Menurut Ozturk (dalam Hermawan et al., 2021, hlm. 74) taksonomi bloom ini meliputi bagian kognitif, afektif, dan psikomotor. Bagian kognitif membahas tujuan terkait dengan pengakuan informasi dan pengembangan keterampilan intelektual dan tujuan dinyatakan sebagai definisi paling jelas dari perilaku siswa. Dalam afektif yaitu mencakup tujuan perubahan minat siswa, sikap dan nilai, serta mendefinisikan perkembangan apresiasi siswa dan adaptasi yang memadai. Lalu psikomotorik mencakup tujuan yang terkait dengan perilaku yang dapat diamati secara fisik.

(Widodo, 2006, hlm. 18) menyatakan bahwa memahami (*Understand*) adalah menyusun makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki dan mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru kedalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa. Penyusunan skema adalah konsep, maka pengetahuan konseptual merupakan dasar pemahaman. Kategori memahami mencakup tujuan proses kognitif, yaitu menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi (*inferring*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*).

2. Model *Project Based Learning* (PjBL)

Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang menggunakan pernyataan mendasar serta desain proyek sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya, Listiani (dalam Afriana, 2015, hlm. 8)

Project Based Learning (PjBL), merupakan proses dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi).

Proyek juga difokuskan pada pertanyaan atau problem yang mendorong siswa mempelajari konsep, prinsip inti atau pokok pada mata pelajaran. Definisi proyek bagi siswa harus dibuat sedemikian rupa agar terjalin hubungan antara aktivitas dan pengetahuan koseptual yang melatarbelakanginya. Proyek biasanya dilakukan dengan pengajuan pertanyaan yang belum bisa dipastikan jawabannya (*ill-defined problem*). Selain itu, proyek dalam PjBL dapat dirancang secara tematik, atau gabungan topik-topik dari dua atau lebih mata Pelajaran.

3. Media Scratch

Scratch merupakan pemrograman visual yang dirancang untuk memperkenalkan konsep pemrograman terutama kepada anak-anak dengan tujuan untuk melatih berpikir komputasi pada pemula. Pemanfaatan penggunaan *Scratch* dapat membuat animasi, permainan interaktif, dan proyek multimedia dengan cara menyusun blok-blok perintah secara visual. *Scratch* memungkinkan siswa untuk belajar pemrograman tanpa harus menguasai bahasa pemrograman yang kompleks. Dengan ini tentunya membuat *Scratch* sangat cocok digunakan dalam pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar untuk mengenalkan konsep-konsep dasar pemrograman dan meningkatkan keterampilan berpikir komputasi siswa (Husni et al., 2024, hlm. 4528).

Dalam sebuah penelitian, *Scratch* digunakan di universitas Harvard (Hansun, 2014, hlm. 47), Dimana ia digunakan untuk pada pemula ke pemrograman sebelum transisi mereka ke jawa. Ada persetujuan hampir total *Scratch* diantara peserta didik yang merupakan murid sejati dan satu-satunya peserta didik yang tidak setuju bahwa hal itu berguna bagi mereka adalah sedikit orang yang sudah memiliki pengalaman pemrograman.

Adapun mata pelajaran yang cocok untuk mengintegrasikan pembelajaran coding adalah matematika, sains, teknologi informasi, dan bahasa Inggris. Bahkan beberapa negara maju dikawasan Asia Tenggara seperti Singapura telah memasukkan

keterampilan koding dalam kurikulum sekolah sejak dini, bahkan pada anak-anak berusia 4 sampai 5 tahun sudah dikenalkan dengan bahasa pemrograman. Di Indonesia dalam konteks ini, pembelajaran coding dapat memberikan manfaat praktis bagi siswa, seperti membantu mereka memahami konsep pemrograman dan meningkatkan keterampilan berpikir komputasi serta keterampilan digital siswa Sekolah Dasar.

4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya dan meneliti kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi bersama lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki arti tersendiri dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila sebagai identitas nasionalisme peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya mengenai bagaimana makhluk hidup bisa berinteraksi dengan alam sekitarnya. Ketertarikan ini dapat menyebabkan siswa ingin memahami bagaimana lingkungan sosial mereka berjalan dan berhubungan dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika penulisan skripsi merupakan langkah agar memudahkan pemahaman pada penelaah penelitian. Laporan penelitian ini disusun secara

sistematis dalam lima bab, dan masing masing bab dapat dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

Bab I merupakan bagian pertama pada skripsi yang berisikan pendahuluan yang dirancang sebagai pemandu untuk pembaca dalam memahami isi skripsi secara ilmiah. Pendahuluan berisi pernyataan tentang permasalahan dalam penelitian yang muncul karena adanya kesenjangan antara kenyataan di lapangan dan harapan menjadi alasan yang mendorong penelitian ini dilakukan. Dalam bab ini mencakup dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Bab II berfokus pada penelitian teori dan temuan yang berkaitan dengan teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti sebelumnya. Setelah penelitian teori, dilanjutkan dengan kerangka pemikiran yang menjelaskan variabel-variabel yang saling berkaitan dengan penelitian dan menunjukan alur penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Bab III menjelaskan mengenai metode penelitian yang terdapat pada bab III ini memaparkan secara struktur dan mendetail tentang langkah-langkah maupun cara yang digunakan dalam memecahkan masalah, menjawab rumusan masalah penelitian dan menghasilkan simpulan. Dalam bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang digunakan oleh peneliti yang terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV ini terdapat dua hal utama yaitu, tentang temuan berdasarkan hasil dan pengolahan data yang telah di analisis sistematis sesuai dengan urutan pada rumusan masalah penelitian. Kemudian penjelasan pada bab ini merupakan hasil temuan berupa jawaban yang logis dan detail terhadap rumusan masalah dan juga hipotesis penelitian yang sudah dirumuskan.

Bab V terdapat dua hal yang berisikan Kesimpulan dari keseluruhan pembahasan dan saran-saran untuk pembaca. Simpulan adalah penjelasan yang mengutarakan secara deskripsi dan pemaknaan peneliti terkait temuan hasil penelitian. Simpulan ini ditujukan untuk menjawab rumusan permasalahan atau

pertanyaan penelitian. Saran berisi tentang rekomendasi yang diajukan untuk peneliti selanjutnya yang berminat melakukan penelitian yang serupa, pengguna, dan kepada pembuat kebijakan dilapangan ataupun tindak lanjut dari hasil penelitian.