

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bentuk kesadaran kolektif yang diwujudkan melalui kegiatan pembimbingan, pengajaran, dan pelatihan, guna mempersiapkan peserta didik. Agar dapat menopang Pembangunan di masa yang akan mendatang, Pendidikan dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan dan potensi peserta didik secara menyeluruh. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional, pada Bab I pasal 1 ayat 1, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terstruktur untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, serta keterampilan yang dibutuhkan baik untuk dirinya sendiri, Masyarakat, maupun negara. Oleh sebab itu, makna penting Pendidikan menuntut profesionalisme dan tanggung jawab guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dikelas, agar tercapai peningkatan dalam aspek pengetahuan dan keterampilan peserta didik.

Ki Hajar Dewantara (1957, hlm. 62-63) menyoroti bahwa Pendidikan idealnya mengarah pada pengembangan budi pekerti peserta didik. Selain membentuk intelektualitas, Pendidikan juga memainkan peranan penting dalam menanamkan karakter dan moralitas individu. Dalam proses pembelajaran, nilai-nilai, etika, serta tanggung jawab sosial diajarkan sebagai bekal untuk menciptakan pribadi yang bermartabat dan berakhlak baik. Tak hanya itu, Pendidikan juga terbukti mampu membantu mengurangi kemiskinan. UNDP (2020, hlm. 14) disebutkan bahwa Pendidikan yang berkualitas memberikan individu kemampuan untuk memperoleh pekerjaan yang layak, yang pada gilirannya meningkatkan kondisi ekonomi mereka dan keluarganya.

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan apa yang buruk, yang benar dan yang salah, yang membawa

manfaat dan yang membawa mudarat. Tidak hanya itu, bahkan Al-Qur'an memposisikan manusia yang memiliki pengetahuan derajat yang tinggi. Al-Qur'an surat Al-Mujadalah/58: 11 menyebutkan:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَافْسَحُوْا
يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا
مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ يَمَّا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Terjemahnya:

Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.

Ayat tersebut menunjukkan bahwa orang yang beriman dan berilmu pengetahuan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. beberapa derajat, derajat yang dimaksudkan dapat bermakna kedudukan, kelebihan dan keutamaan dari makhluk lainnya, dan hanya Allah SWT yang lebih mengetahuinya tentang bentuk dan jenisnya serta kepada siapa yang akan ditinggikan derajatnya. Seperti dalam peribahasa sunda "Ulah Agul KU Payung Butut, Sagala Nu Dipiboga Kadar Titipan Tinu Maha Kawasa" yang artinya "jangan sombong dengan yang dimiliki karena semua milik kita hanya titipan Tuhan Yang Maha Esa". Guru bertindak sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan mendukung. Mereka merancang kegiatan yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif, seperti diskusi kelompok, presentasi, dan proyek kolaboratif. Dengan pendekatan ini, peserta didik diharapkan dapat lebih memahami konsep-konsep IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) melalui pengalaman langsung,

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan bidang studi yang mempelajari berbagai aspek makhluk hidup, benda mati, serta interaksi di antara keduanya, termasuk bagaimana manusia berperan sebagai individu maupun bagian dari masyarakat dalam hubungannya dengan

lingkungan. Pembelajaran IPAS bertujuan agar siswa memahami prinsip-prinsip kerja alam semesta dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia di bumi (Susilo, 2022, hlm. 19). Di sekolah dasar, pendekatan pembelajaran IPAS disesuaikan dengan tahap perkembangan anak yang masih berpikir secara konkret, menyeluruh, dan belum terfokus pada rincian. Karena anak-anak melihat dunia secara holistik, maka menurut Agustina et al. (2022, hlm. 20), penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS dianggap tepat, sebab keduanya dapat dijelaskan melalui konteks kehidupan sehari-hari.

Kelas III menjadi salah satu jenjang penting dalam pendidikan dasar karena pada tahap ini peserta didik mulai dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Meskipun demikian, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, sehingga hasil belajar mereka belum optimal. Untuk itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Integrasi antara model *Problem Based Learning* (PBL) dengan media Canva diyakini dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengekspresikan pemahaman mereka melalui produk kreatif yang berkaitan langsung dengan permasalahan yang dikaji, menjadikan proses belajar lebih bermakna dan kontekstual.

Dari hasil observasi serta wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III di SDN 038 Kiaracondong, Kota Bandung, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Pertama, kegiatan belajar masih didominasi oleh peran guru dengan pendekatan ceramah, yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif. Kedua, suasana belajar dikelas kurang mendukung, terlihat dari perilaku siswa yang cenderung bermain dengan teman sebangku dan menimbulkan suara gaduh selama pembelajaran berlangsung. Akibatnya, pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hanya 36,67% atau sebanyak 11 siswa yang mampu melewati KKTP sebesar 75, sedangkan 19 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan tersebut.

Jika permasalahan tersebut tidak segera ditangani, maka hal ini dapat memberikan dampak negatif terhadap proses pembelajaran IPAS, salah satunya adalah rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menghadirkan inovasi dalam menyampaikan materi ajar yang mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan berani mengemukakan pendapat. Salah satu upaya inovatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan model pembelajaran yang terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Model pembelajaran merupakan suatu prosedur sistematis dalam mengelola pengalaman belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Salah satu model yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Problem Based Learning* (PBL). PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada masalah nyata, di mana peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, menjadi lebih mandiri, serta meningkatkan rasa percaya diri. Oleh karena itu, penerapan model PBL dapat menjadi solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar IPAS, karena model ini mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan terlibat secara langsung dalam proses pemecahan masalah.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dari hasil data penelitian sebelumnya, peneliti mengusulkan solusi dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Canva. Model pembelajaran ini dipilih karena diyakini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, membantu mereka dalam memahami materi secara lebih mendalam, serta menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Penggabungan antara PBL dan Canva diharapkan dapat membentuk suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif. Untuk mencapai hasil optimal, penerapan model PBL perlu disertai dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah media visual yang dibuat melalui aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi berbasis daring yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi ajar dengan tampilan yang menarik. Penggunaan aplikasi ini memberikan pengaruh positif terhadap proses belajar, antara lain dengan

menyajikan materi secara visual yang lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, keterlibatan aktif siswa juga meningkat karena mereka berkesempatan untuk membuat produk kreatif yang berkaitan langsung dengan masalah yang sedang dipelajari. Dengan demikian, pemanfaatan Canva secara tidak langsung mendukung keberhasilan implementasi model PBL dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Robiyanto. A dari Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga (2021, hlm. 114–121) berjudul “*Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa*” menggunakan desain *Quasi Experimental*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana penerapan model *Problem Based Learning* dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Data dikumpulkan dengan menelusuri berbagai jurnal melalui Google Scholar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan peningkatan berkisar antara 5% hingga 96%. Rata-rata peningkatan sebesar 43,6%. Sementara itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum diterapkannya PBL meningkat menjadi 79,09 setelah model ini digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Anastasya E. dari Universitas Pendidikan Indonesia (2023, hlm. 5833–5840) berjudul “*Meta Analisis Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di SD*” menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan *Pretest* dan *Posttest*. Penelitian ini dilaksanakan secara individual menggunakan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang melibatkan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diterapkan model *Problem Based Learning*. Sebelum penggunaan model PBL, nilai rata-rata siswa berada di bawah Kriteria Ketuntasan Target Pembelajaran (KKTP), yaitu 65. Setelah penerapan PBL, nilai rata-rata meningkat menjadi 78,58, melebihi standar KKTP. Meskipun demikian, masih terdapat satu peserta didik yang belum mencapai ketuntasan, kemungkinan disebabkan oleh

faktor lain di luar pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model PBL memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPA dikelas IV, dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 58,33% menjadi 95,83%, atau sebesar 54,16%.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Yasa, Bhoke dari STKIP Citra Bakti Ngada, NTT (2018, hlm. 70–75) berjudul "*Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SD*", digunakan metode pengumpulan data melalui tes *Pretest* dan *Posttest*. Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Pratiwi yang meneliti mata pelajaran Matematika pada siswa kelas V SD Saraswati Tabanan. Rata-rata hasil belajar matematika siswa dalam kelompok eksperimen mencapai 0,56, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata 0,37. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung (7,196) lebih besar dari t tabel (2,052), dengan derajat kebebasan 27 dan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Berdasarkan data tersebut, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar matematika antara siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan yang mengikuti pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD.

Penelitian yang dilakukan oleh Fazriyah, N. dan tim dari Universitas Pasundan, Bandung (2023, hlm. 204–211) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*" menggunakan metode kuantitatif dengan desain kuasi eksperimental. Berdasarkan temuan penelitian, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan media Canva. Rata-rata nilai *Pretest* dikelas eksperimen adalah 50,75%, dan meningkat menjadi 84,87% pada *Posttest*. Sementara itu, dikelas kontrol, nilai *Pretest* rata-ratanya 43,32%, dan meningkat menjadi 70,95% pada *Posttest*. Dari hasil analisis deskriptif, dapat disimpulkan bahwa

penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Safitri, T. M., dan tim dari Universitas Mandiri (2023, hlm. 548–555) berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas 3 SD Negeri 2 Kayu Agung*”, digunakan metode kuantitatif dengan desain *Posttest* quasi eksperimen, sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2025, hlm. 114). Hasil analisis data *Posttest* menunjukkan adanya selisih rata-rata nilai yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen adalah sebesar 60,29%. Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar PKN siswa kelas III. Temuan ini diperkuat dengan nilai signifikansi 60,29%, yang lebih kecil dibandingkan alpha 70,41%, serta nilai thitung sebesar 2,889 yang melampaui ttabel 1,673. Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh Ramdhani, R. dan rekan-rekannya dari Universitas Muhammadiyah Makassar (2024, hlm. 133–148) berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V UPT SPF SD Negeri Sudirman III Makassar*” menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V di sekolah tersebut, yang terdiri dari dua kelas dengan masing-masing 20 siswa, sehingga total populasi berjumlah 40 peserta didik. Data dikumpulkan melalui teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, digunakan metode statistik deskriptif dan inferensial. Dari hasil uji *independent sample t-test* menggunakan SPSS versi 25, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi 0,04, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V.

Melihat permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, peneliti terdorong untuk melakukan sebuah studi dengan memanfaatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media Canva. Penelitian ini mengusung judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam latar belakang masalah, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS dikelas III SD 038 Kiaracondong Kota Bandung masih tergolong rendah.
2. Penyajian materi pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dan belum memberikan ruang interaksi yang cukup dengan peserta didik.
3. Guru jarang mengaitkan isi pembelajaran dengan realita kehidupan peserta didik di lingkungan mereka.
4. Guru belum mengintegrasikan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS.
5. Aktivitas belajar peserta didik belum optimal, ditunjukkan dengan kurangnya keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran dikelas.

C. Rumusan Masalah

Dalam identifikasi masalah, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran IPAS dikelas III Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata dalam hasil belajar IPAS yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran Konvensional dikelas III Sekolah Dasar?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva pada Mata Pelajaran IPAS dikelas III Sekolah Dasar?
4. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar IPAS dikelas III Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Dalam rumusan masalah, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva dengan peserta didik yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran IPAS dikelas III Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata dalam hasil belajar IPAS peserta didik kelas III yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva Canva pada Mata Pelajaran IPAS dikelas III Sekolah Dasar.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva terhadap hasil belajar IPAS dikelas III Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian ilmiah, khususnya dalam mengkaji pemanfaatan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dijenjang sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik

Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Canva dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik, dan turut mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok.

b. Bagi guru

Memberikan landasan informasi dan ilustrasi yang dapat digunakan sebagai rujukan dalam mengimplementasikan model *Problem Based Learning* berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah melalui penerapan model PBL berbantuan Canva, serta menyediakan referensi yang relevan sebagai dasar pertimbangan dalam pembuatan kebijakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti

- 1) Penelitian ini memberikan pengalaman praktis bagi peneliti dalam mengaplikasikan model *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media Canva dalam proses konteks pembelajaran nyata.
- 2) Kegiatan ini juga memperluas wawasan serta meningkatkan kemampuan peneliti, sebagai calon pendidik, dalam merancang pembelajaran inovatif dan tepat sasaran.

e. Bagi pembaca

Sebagai sumber informasi pendukung terkait penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan bantuan media Canva.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel-variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. *Problem Based Learning* (PBL)

Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui penyajian suatu permasalahan nyata yang harus mereka selesaikan. Selama proses ini, peserta didik tidak hanya membangun pemahaman konseptual, tetapi juga mengasah keterampilan belajar secara mandiri. Dalam implementasinya, setiap langkah pembelajaran dalam PBL harus disusun secara terstruktur dan sistematis, agar peserta didik terbiasa menghadapi tantangan yang relevan dengan kebutuhan masa depan, baik dalam pekerjaan maupun kehidupan sehari-hari. Adapun tahapan pelaksanaan PBL meliputi: (1) mengarahkan peserta didik pada masalah, (2) mengatur proses pembelajaran, (3) membimbing penyelidikan baik secara individu maupun kelompok, (4) menghasilkan dan menyajikan karya, serta (5) mengevaluasi dan merefleksikan proses penyelesaian masalah.

2. Media Canva

Canva merupakan aplikasi digital yang berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran bagi para pendidik dalam mencapai tujuan instruksional. Dengan menyediakan berbagai template yang beragam dan menarik, Canva dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Aplikasi ini memfasilitasi pendidik dalam menyusun materi ajar melalui berbagai pilihan desain, termasuk template PowerPoint yang menarik. Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif karena kaya akan ilustrasi visual dan mudah digunakan. Sebagai aplikasi penyunting visual, Canva memberikan kemudahan bagi guru untuk menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Guru dapat menyusun media ini secara mandiri atau memanfaatkan bantuan editor, karena Canva dilengkapi fitur-fitur desain yang memungkinkan pembuatan materi ajar dalam berbagai bentuk seperti gambar, teks, video, maupun presentasi.

3. Hasil Belajar

Belajar didefinisikan sebagai suatu proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen, yang muncul dari

pengalaman ataupun pembelajaran yang dirancang secara sistematis. Dalam seluruh proses pendidikan, belajar menjadi aktivitas pokok yang dilalui oleh setiap individu untuk memperoleh penguasaan pengetahuan, keterampilan, serta sikap. Aktivitas ini merupakan bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan pendidikan di semua jenjang. Hasil belajar mencerminkan sejauh mana individu mampu berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya, yang ditunjukkan melalui adanya perubahan perilaku setelah proses belajar berlangsung.

G. Sistematika skripsi

Untuk memahami lebih jelas laporan ini, maka materi-materi yang tertera pada laporan skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian Menurut (Buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa FKIP Universitas Pasundan tahun ajaran 2022/2023) sebagai berikut:

a. Bagian awal

Bagian awal atau bagian muka skripsi terdiri atas beberapa bagian sebagai berikut:

- Halaman judul
Halaman ini berisikan judul skripsi, logo universitas, nama lengkap dan nomor induk mahasiswa, serta identitas institusi secara berurutan.
- Halaman sampul dalam
Halaman ini memuat keterangan yang sama dengan halaman judul, namun dicetak dengan kertas putih biasa.
- Halaman persetujuan
Halaman ini juga disebut surat pengantar dari dosen pembimbing kepada dekan yang menyatakan bahwa skripsi tersebut sudah memenuhi syarat untuk pengujian dalam sidang.
- Halaman pengesahan tim penguji
Halaman ini memuat keterangan mengenai tanggal pelaksanaan ujian, nama peneliti, serta tanda tangan ketua program studi dan dewan penguji.

- Halaman pernyataan keaslian skripsi

Halaman ini berisi pernyataan bahwa peneliti yang bersangkutan benar-benar melakukan penelitiannya sendiri tanpa ada Upaya penjiplakan atau pemalsuan dan manipulasi data. Pernyataan ini biasanya dilengkapi dengan materai dan tanda tangan peneliti di atas materai.

- Kata pengantar

Halaman ini berisikan ucapan atau penyampaian terima kasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya penulisan skripsi tersebut.

- Abstrak

Abstrak berisi intisari dari penelitian yang telah dibuat.

- Daftar isi
- Daftar tabel
- Daftar gambar
- Daftar lampiran

b. Bagian isi

Bagian isi merupakan bagian utama dalam skripsi dan harus memuat hal-hal berikut ini.

1. Bab I Pendahuluan

Bagian-bagian yang terdapat pada bab pendahuluan terdiri dari berikut ini:

- Latar belakang

Latar belakang memuat alasan dari peneliti atau mahasiswa atas pemilihan masalah tersebut untuk dikaji, mengapa dalam mengatasi masalah tersebut secara teoritis maupun praktis.

- Rumusan masalah

Rumusan masalah memuat penjelasan mengenai rumusan dan analisis masalah sekaligus identifikasi variabel-variabel penelitian yang dilakukan.

- Tujuan penelitian

Tujuan penelitian berisikan penjelasan mengenai sasaran hasil output yang akan dicapai sesuai dengan rumusan masalah, sehingga dapat

memberikan deskripsi dengan jelas, rinci dan mendalam mengenai proses dan hasil penelitian yang dicapai.

- Manfaat penelitian

Bagian ini menjelaskan mengenai manfaat penelitian yang terdiri manfaat praktis, manfaat teoritis, dan manfaat bagi peneliti.

- Definisi operasional

Definisi operasional diperlukan bila penelitian yang sedang dikerjakan berisikan istilah-istilah, kata kunci, atau frasa yang berpotensi menimbulkan ambiguitas atau pengertian ganda dari pembaca. Definisi operasional harus mampu menjelaskan makna istilah yang digunakan secara jelas, ringkas, dan lugas.

1. Bab II Tinjauan Pustaka

Berikut ini bagian-bagian yang ada di bab tinjauan Pustaka, antara lain:

- Landasan teori

Landasan teori memuat penjelasan mengenai daftar teori yang diaplikasikan untuk memecahkan rumusan masalah. Peneliti bisa menuliskan hipotesis yang diambil.

- Hasil penelitian yang relevan
- Kerangka pikir penelitian
- Pertanyaan penelitian

2. Bab III Metode penelitian

Pada bab metode penelitian, ada beberapa hal pokok yang dimuat antara lain:

- 1) Jenis penelitian
- 2) Langkah-langkah penelitian
- 3) Tempat dan waktu penelitian
- 4) Objek dan subjek penelitian
- 5) Instrumen penelitian
- 6) Teknik pengumpulan data
- 7) Teknik analisis data

3. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Bab penelitian dan pembahasan mencakup bagian-bagian sebagai berikut:

- Hasil penelitian

Hasil penelitian penjelasan mengenai laporan analisis data yang berhasil didapatkan dari penelitian. Data tersebut umumnya disajikan dalam tabel dan disertai penjelasannya dibawahnya. Hasil penelitian berupa data sekunder (gambaran umum) dan data primer (sesuaikan dengan substansi).

- Pembahasan

Di bagian pembahasan, peneliti harus bisa memaparkan penjelasan mengenai hasil temuan penelitian yang dianalisis dan teori-teori yang digunakan.

4. Bab V penutup

Pada bab terakhir ini harus berisikan beberapa bagian berikut:

- Kesimpulan dan saran

Bagian ini memuat Kesimpulan penelitian dan saran untuk penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya bagi yang akan melakukan penelitian dengan subjek serupa.

5. Bagian akhir

Bagian akhir diperuntukkan memuat daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang digunakan oleh mahasiswa dalam penelitiannya.

- Daftar pustaka

Daftar pustaka berisikan daftar bacaan yang menjadi bahan-bahan Pustaka dalam peneliti, baik yang dirujuk maupun yang tidak dirujuk.

- Lampiran

Di bagian lampiran, mahasiswa hanya menyertakan keterangan-keterangan yang dipandang penting seperti dokumentasi pelaksanaan penelitian, hasil perhitungan, dan lain sebagainya.