

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sistematika pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan setiap tahunnya ditandai dengan hadirnya kurikulum baru yang disebut kurikulum merdeka yang mengusung konsep merdeka belajar. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi satu mata pelajaran yang disebut IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Oleh karena itu, pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan kajian ilmu pengetahuan yang menganalisis tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus menjadikan makhluk sosial yang dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Sejalan dengan itu menurut Kemendikbud (2022, hlm. 5-6) dengan adanya penerapan mata pelajaran IPAS secara tidak langsung dapat membantu peserta didik untuk tumbuh dalam rasa ingin tahu terkait fenomena yang sedang atau telah terjadi sebelum di dalam ruang lingkupnya. rasa ingin tahu yang dimiliki oleh peserta didik akan bertumbuh sejalan dengan ide serta pikiran mengenai konsep-konsep IPAS berlangsung.

Pada buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD Kelas IV cakupan materi pembelajaran yang diterbitkan oleh Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset & Teknologi Badan Penelitian & Pengembangan & Perbukuan Pusat Kurikulum & Perbukuan, meliputi beberapa bab sebagai berikut: Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi, Bab 2 Wujud zat dan Perubahannya, Bab 3 Gaya di Sekitar Kita, Bab 4 Mengubah Bentuk Energi, Bab 5 Cerita Tentang Daerahku, Bab 6 Indonesia Kaya Budaya, & Bab 7 Bagaimana Mendapatkan Semua keperluan Kita. Namun temuan tersebut tidak sesuai dengan proses kegiatan pembelajaran pada materi IPAS khususnya di kelas IV SD. Berdasarkan pengalaman selama mengajar PLP 2 di salah satu sekolah, terdapat permasalahan yang terjadi pada peserta didik. Khususnya pada saat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, hal tersebut terjadi pada materi perubahan bentuk energi.

Media pembelajaran merupakan komponen kunci di dalam proses pendidikan. Arif (2012, hlm. 26) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan. Dalam hal ini sebagai perantara di dalam proses pembelajaran, interaksi antara pendidik dan peserta didik. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dan inovatif. Oleh karena itu guru seharusnya memberikan perhatian lebih terhadap penggunaan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas. Akan tetapi, media pembelajaran yang digunakan seringkali kurang bervariasi dan belum dimanfaatkan secara optimal, sehingga pemahaman konsep peserta didik tidak berjalan secara maksimal. Mengingat tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk membantu memaksimalkan efektivitas pada kegiatan proses belajar-mengajar di kelas.

Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat itu. Di samping membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, media pembelajaran juga harus dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan memberikan informasi yang terbaru. Proses pembelajaran di sekolah selalu mengalami perubahan, cenderung mengikuti teknologi terbaru dalam bentuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut Hamid, dkk. (2020, hlm. 3) menyebutkan bahwa Media dalam proses pembelajaran merupakan alat untuk memediasi atau memperkenalkan sumber pesan kepada penerima pesan, merangsang pikiran, emosi, perhatian dan kemauan sehingga terdorong dan terlibat belajar. Media pembelajaran memiliki 4 proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Secara khusus, konsep media dalam proses belajar mengajar cenderung dipahami sebagai alat grafis atau suatu alat elektronik untuk menangkap, memproses dan mengatur informasi visual atau verbal. Sejalan dengan itu, Arsyad (2014, hlm. 6) mengungkapkan bahwa dalam kegiatan proses belajar mengajar sering pula menggunakan kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar yang terbaru, bahan pengajaran (*instructional*

material) komunikasi pandang dengar (*audio-visual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjas. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan media pembelajaran (*visual education*) yang bersifat (*Augmented Reality*) atau *platform Assemblr* EDU.

Dengan menggunakan *platform Assemblr* EDU, diharapkan mampu mendorong peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik yang merupakan salah satu cara dari tujuan utama pada proses pembelajaran itu sendiri. Jika memiliki pemahaman konsep yang mendalam, maka hasil belajar peserta didik akan cenderung lebih baik dan cakap tentunya. Dewi & Ibrahim (2019, hlm. 133) menyatakan bahwa kecakapan memahami konsep adalah salah satu indikator penting untuk mencapai keberhasilan belajar IPAS. Oleh karena itu, pemahaman konsep merupakan aspek penting yang harus ditanamkan dalam proses belajar IPAS bagi peserta didik. Adapun menurut Widiawati, dkk. (dalam Savitri & Meilana, 2022, hlm. 7243), pemahaman konsep adalah kemampuan dasar yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar serta memainkan peran penting dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran memainkan peran penting dalam penggunaan media pembelajaran. Namun, tidak semua media dapat dijadikan solusi yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dalam mengembangkan media dan selektif dalam memilihnya. Penggunaan media pembelajaran ini nantinya akan mempengaruhi hasil belajar atau peningkatan pemahaman konsep pada peserta didik.

Berdasarkan pengalaman mengajar di salah satu sekolah terdapat temuan permasalahan yang terjadi pada peserta didik, Dimana pada saat proses pembelajaran IPAS anak-anak cenderung mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Contohnya pada materi mengubah bentuk energi, ketika pembelajaran berlangsung pendidik masih mendominasi sehingga pembelajaran masih berpusat kepada (*teacher centered*) dengan metode ceramah sehingga berpengaruh terhadap tingkat keterampilan proses IPAS peserta didik yang rendah. Dimana peserta didik tidak diberikan kesempatan untuk mengamati

suatu permasalahan secara mandiri dan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengetahuannya sendiri.

Selain itu, selama pembelajaran IPAS berlangsung, pendidik belum menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton dan siswa kehilangan semangat belajar. Banyak siswa yang masih pasif dan kurang kreatif, sehingga keterampilan proses IPAS mereka belum berkembang dan belum teroptimalisasi dengan baik. Misalnya, dalam kegiatan mengamati, masih banyak siswa yang belum dapat memanfaatkan panca indera secara efektif. Mereka juga belum mampu menyusun hipotesis berdasarkan permasalahan yang diberikan oleh pendidik, banyak yang belum aktif dalam mengkomunikasikan hasil pembelajaran, dan masih kesulitan menarik kesimpulan dari hasil yang diperoleh. Oleh karena itu diperlukan adanya penerapan model pembelajaran yang dapat mendorong semangat dan keaktifan peserta didik serta mengembangkan keterampilan proses IPAS peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep.

Melihat dari latar belakang di atas, maka penulis mencoba untuk menawarkan salah satu solusi praktis yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Maka dari itu penggunaan model berbasis proyek sangat tepat untuk mendukung peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Penetapan model pembelajaran yang tepat dan bijak dapat memberikan hasil yang tentunya baik bagi peserta didik, Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat serta peningkatan pemahaman konsep peserta didik adalah model *Learning Cycle (5E)*. Menurut Wena (2016, hlm. 170) mengungkapkan bahwa *Learning Cycle (5E)* yaitu, suatu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Karena mewadahi peserta didik untuk membangun konsep-konsepnya sendiri dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya. Ciri khusus model *Learning Cycle (5E)* adalah setiap peserta didik secara individu belajar materi pembelajaran yang sudah di persiapkan oleh guru. Kemudian Shoimin (2014, hlm. 58-59) menyebutkan bahwa hasil belajar individual dibawa ke ruang lingkup kelompok untuk didiskusikan oleh anggota kelompok dan semua anggota kelompok bertanggung jawab secara bersama-sama atas keseluruhan jawaban.

Model *Learning Cycle* (5E) merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik agar lebih aktif di dalam proses kegiatan pembelajaran. Adapun ciri khusus dari model *Learning Cycle* menurut Almulia (2020, hlm. 216) adalah model pembelajaran yang bervariasi dan berharga bagi guru yang tidak berpengalaman. Selain itu, model *Learning Cycle* (5E) bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif dan mendalam, dengan menggabungkan teori dan praktek serta melibatkan peserta didik

Berdasarkan uraian yang telah diungkapkan di atas, maka perlu diadakan penelitian untuk mencari tahu apakah terdapat pengaruh model *Learning Cycle* (5E) berbantuan aplikasi *Assemblr* EDU terhadap peningkatan pemahaman konsep. Maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model *Learning Cycle* (5E) Berbantuan Aplikasi *Assemblr* EDU Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas IV SD Pada Mata Pelajaran IPAS”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih dilakukan dengan metode yang berpusat pada guru (*teacher centered*).
2. Pemahaman konsep peserta didik di kelas IV SD pada mata pelajaran IPAS masih rendah karena pembelajaran tidak menggunakan media yang inovatif, sehingga peserta didik kurang dilibatkan dalam proses pembelajaran.
3. Kegiatan pembelajaran di kelas didominasi oleh model pembelajaran instruksional yang hanya mengacu pada buku cetak, sehingga jarang menggunakan bahan ajar yang bersifat terbaharui.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dibahas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Indikator yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep peserta didik, peneliti memilih berdasarkan pada yang disampaikan oleh Anderson & Krathwol (dalam Lyesmaya, et.al, 2019, hlm. 151) adalah C2 dalam kategori

memahami mencakup 7 proses kognitif, meliputi: menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasikan (*classifying*), meringkas (*summarizing*), menarik inferensi/menyimpulkan (*infering*), membandingkan (*comparing*), dan menjelaskan (*explaining*). Adapun yang menjadi fokus indikator pemahaman konsep pada penelitian ini adalah menafsirkan (*interpreting*), memberikan contoh (*exemplifying*), dan menjelaskan (*explaining*).

2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah mata pelajaran IPAS dengan topik Mengubah Bentuk Energi.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 210 Babakan Sinyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran IPAS peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan *Assemblr EDU* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?.
2. Bagaimana pemahaman konsep IPAS peserta didik yang menggunakan model Siklus Belajar (5E) berbantuan aplikasi *Assemblr EDU* terhadap mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 210 Babakan Siinyar?.
3. Apakah terdapat peningkatan model Siklus Belajar (5E) berbantuan aplikasi *Assemblr EDU* terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SDN 210 Babakan Sinyar pada mata pelajaran IPAS?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui. gambaran proses pembelajaran IPAS peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Learning Cycle 5E* berbantuan *Assemblr EDU* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui pemahaman konsep IPAS peserta didik yang menggunakan

model Siklus Belajar (5E) berbantuan aplikasi *Assemblr EDU* terhadap mata pelajaran IPAS pada kelas IV SDN 210 Babakan Siinyar.

3. Untuk mengetahui peningkatan model Siklus Belajar (5E) berbantuan aplikasi *Assemblr EDU* terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SDN 210 Babakan Sinyar pada mata pelajaran IPAS.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk semua pihak yang terlibat, maka dari itu yang diharapkan oleh peneliti adalah:

1. Secara Teoritis

Manfaat Penelitian ini bisa bermanfaat dalam penggunaan model *Learning Cycle* (5E) dan pengembangan aplikasi *Assemblr EDU* yang dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS.

2. Secara Praktis

1. Manfaat Bagi Peneliti

Memperluas wawasan tentang penggunaan model *Learning Cycle* (5E) dan aplikasi *Assemblr EDU* dalam Pembelajaran. Melalui penelitian ini dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana model *Learning Cycle* (5E) dan aplikasi *Assemblr EDU* dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Meningkatkan kinerja guru melalui perbaikan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai model pembelajaran yang inovatif, salah satunya penggunaan model *Learning Cycle* (5E) yang digunakan oleh peneliti.

- b. Menambah penguasaan dan informasi dalam menerapkan media pembelajaran *Assemblr EDU* secara tepat untuk memperluas pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

3. Manfaat Bagi Peserta Didik

- a. Memperluas tindakan serta menambah pengetahuan dan wawasan pengalaman belajar bagi peserta didik.

- b. Meningkatkan penguasaan materi IPAS dengan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

4. Manfaat Bagi Pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca bisa juga menjadi referensi baru untuk acuan kedepan dan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan permasalahan terhadap judul penelitian di atas, maka penulis merasa perlu untuk memberikan batasan istilah yang ada dalam judul yaitu:

1. Learning Cycle (5E)

Siklus Belajar (5E) atau Siklus Belajar (5E) merupakan pembelajaran konstruktivisme yang berpusat kepada peserta didik, dengan melibatkan peserta didik aktif di dalam proses pembelajaran. McComas (2020, hlm. 321) menyatakan bahwa *Learning Cycle* (5E) adalah model pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Model ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep sains.

Hal lain juga diungkapkan Trowbridge & Bybee (2020, hlm. 21) bahwasannya *Learning Cycle* (5E) adalah model pembelajaran yang fleksibel dan dapat diadaptasi untuk berbagai topik sains. Model ini dapat digunakan dengan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, dan eksperimen. Model *Learning Cycle* (5E) terdiri dari (*Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation*) adalah model pembelajaran yang dirancang untuk membantu siswa belajar secara aktif dan konstruktif. Model ini terinspirasi oleh teori belajar konstruktivisme, yang menekankan pada peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Learning cycle (5E) atau siklus belajar 5E adalah rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pembelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. Model belajar *Learning Cycle* (5E) merupakan bentuk dari tahap kegiatan yang di organisir sedemikian rupa sehingga para peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran. pembelajaran *learning cycle* (5E) atau (pembelajaran bersiklus), yaitu suatu model

pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Abrahams & Millar (2019, hlm. 126) mengemukakan contoh fase dari *Learning Cycle* (5E) “Fase eksplorasi memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dan membangun pemahaman mereka sendiri tentang konsep.”

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu mengenai model *Learning Cycle* (5E) yang telah diteliti oleh beberapa peneliti diantaranya: N.L Superni, dkk. (2018, hlm. 120) berdasarkan data penelitian dan analisis dapat disimpulkan, kecenderungan data menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA pada peserta yang mengikuti model pembelajaran siklus belajar 5E lebih baik dibandingkan dengan peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan model konvensional. Implementasi Model *Learning Cycle* (5E) untuk meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS yang diteliti oleh Yulianty, dkk. (2024, hlm. 580-581) menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Learning Cycle* (5E) terbukti efektif dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi pada peserta didik kelas IV di SDN Sronol Kulon 2 Semarang.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Model *Learning Cycle* (5E) atau Siklus Belajar (5E) adalah Model *Learning Cycle* 5E secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Peserta didik lebih mampu memahami dan menerapkan konsep yang diajarkan dengan fase yang dilakukan secara bertahap dengan model *Learning Cycle* (5E).

2. *Assemblr Edu*

Assemblr Edu adalah sebuah platform edukasi yang memungkinkan kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan melalui visualisasi 3D dan AR. Dengan menggunakan *Assemblr Edu*, Anda dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang mengesankan dengan teknologi 3D/AR. Platform ini menawarkan berbagai fitur, termasuk ratusan model 3D siap pakai, pelajaran interaktif, dan editor 3D/AR yang membantu menggali kreativitas peserta didik. Saefuddin (2023, hlm. 18) menyebutkan bahwasannya *Assemblr Edu* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Platform ini dapat membantu peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih

kontekstual dan autentik, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran. Sartika (2023, hlm. 21) mengungkapkan bahwa *Assemblr Edu* merupakan platform alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan *engaging* (menarik), sehingga peserta didik lebih tertarik untuk belajar. Hal senada juga disampaikan Nuraeni (2023, hlm. 15) mengungkapkan bahwa *Assemblr Edu* sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan AR membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih semangat belajar. Selain itu Arief, dkk. (2023, hlm. 1) juga menyebutkan "*Assemblr Edu* merupakan sebuah platform edukasi yang memadukan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan 3D interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan imersif bagi penggunanya." Hal senada juga disampaikan Oktaviona, dkk. (2023, hlm. 1) "*Assemblr Edu* adalah platform edukasi yang didesain dalam bentuk aplikasi mobile dengan fitur tiga dimensi dan *augmented reality*. *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran membuat pembelajaran sejarah lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan."

Maka dapat disimpulkan bahwa *Assemblr Edu* merupakan aplikasi edukasi yang inovatif dan terbaru sesuai dengan perkembangan teknologi, sangat cocok diterapkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilengkapi dengan *template* AR yang beragam, fitur interaksi yang menarik dilengkapi fitur berbagi konten, fitur komunitas untuk bertukar pendapat dengan pengguna lainnya. Selain itu, dilengkapi banyaknya *template* yang menarik yang dapat digunakan untuk menggunakan dan mendesain fitur AR, baik oleh guru, peserta didik dan orang tua peserta didik.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan memahami konsep, peserta didik dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Istilah pemahaman konsep terdiri dari dua kata, yaitu "pemahaman" dan "konsep". Amin (2018, hlm. 12): "Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk mengartikan dan

memaknai konsep secara mendalam dan menyeluruh, serta mampu menghubungkannya dengan konsep lain dan menerapkannya dalam situasi yang berbeda." Secara terminologi pemahaman merujuk kepada kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan dalam menerjemahkan atau menyatakan sesuatu. Sedangkan konsep adalah gagasan yang menyatakan keinginan mutlak secara individu. Dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), konsep adalah gagasan atau prinsip dasar yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan fenomena alam. Konsep-konsep ini meliputi berbagai Misalnya, konsep gravitasi dalam fisika, konsep fotosintesis dalam biologi, dan konsep reaksi kimia dalam kimia. Konsep-konsep ini membantu peserta didik untuk mengelompokkan, menganalisis, dan memahami berbagai fenomena alam secara sistematis dan ilmiah.

Widiasworo (2017, hlm. 81) mengungkapkan bahwa "Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi "satu gambar" yang utuh diotak kita". Bisa dikatakan juga bahwa pemahaman merupakan kompilasi dari bentuk kecakapan atau kemampuan untuk menggabungkan dan menyamakan informasi yang sudah tersimpan sebelumnya. Sedangkan konsep sendiri berasal dari kata *conceptum* yang berarti sesuatu yang dipahami. Menurut Suparno (2022, hlm. 41) mengemukakan pemahaman konsep adalah kemampuan untuk memahami makna dan hubungan antar konsep dalam suatu bidang studi. Artinya peserta didik dituntut untuk mampu menghubungkan antara suatu konsep dengan apa yang mereka pahami. Peserta didik juga dapat mengerti dari makna apa yang sedang mereka pelajari, kemudian mampu menginterpretasikan di bidang studi lainnya.

Menurut Djamarah & Zain (dalam Trianto, 2007, hlm. 158) menyatakan konsep merupakan suatu kondisi utama yang dibutuhkan dalam menguasai pengetahuan dan proses kognitif. Indikator penguasaan konsep menurut Sumaya (2004, hlm. 43) "yaitu seseorang dapat dikatakan menguasai suatu konsep jika orang tersebut benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya sehingga mampu menjelaskan dengan menggunakan kata-kata sendiri sesuai dengan pengetahuan yang dimilikinya, tetapi tidak mengubah makna yang ada di dalamnya".

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik dalam memahami makna pembelajaran

dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman konsep juga mengasah kemampuan individu untuk dapat memahami makna suatu konsep secara mendalam dan menyeluruh, termasuk ciri-ciri, struktur, dan hubungannya dengan konsep yang beragam. Pemahaman konsep yang baik akan memungkinkan peserta didik untuk dapat menggunakan konsep tersebut di dalam berbagai situasi dan konteks, sehingga mereka mampu menggunakan konsep dengan caranya sendiri.

H. Sistematika Skripsi

Tujuan digunakannya sistematika skripsi ini ialah untuk memudahkan peneliti dalam menyusun skripsi. Adapun sistematika skripsi yang digunakan oleh peneliti berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2023, hlm. 36-37). Adapun penyusunan sistematika skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

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

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian ini termuat lima bab dalam bagian isi skripsi, yaitu: Pada bagian awal yaitu di Bab I Pendahuluan bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi.

Selanjutnya Bab II Kajian Teori, pada bab ini berisi kajian teori dan kerangka pemikiran, memuat kajian teori yang berkaitan dengan penelitian, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian, kerangka pemikiran serta asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, pada bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV Pembahasan dan Hasil Penelitian, bab ini memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan masalah peneliti dan pembahasan penelitian untuk menjawab semua pertanyaan yang telah dirumuskan.

Bab V Penutupan, pada bab ini memuat simpulan dan saran penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi adalah bagian penutup dari skripsi. Bagian akhir ini mencakup penyusunan daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi referensi referensi dari berbagai sumber yang menjadi acuan dalam pembuatan skripsi ini. Sementara itu, lampiran membuat informasi tambahan yang mendukung kelengkapan skripsi, seperti dokumentasi, surat-menyurat yang relevan selama penelitian, daftar riwayat hidup, dan lain-lain.