

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan itu sangat penting dalam kehidupan kita. Ini bukan hanya soal belajar di sekolah, tetapi tentang Bagaimana kita Mengembangkan diri dan memahami dunia di sekitar kita. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta Keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pada hakikatnya, proses pendidikan dimulai sejak kelahiran manusia, dan orang tua adalah sosok yang paling berpengaruh dan memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik anak-anak mereka. Pendidikan tidak hanya terbatas pada pengajaran yang terjadi di ruang kelas atau melalui guru-guru tertentu. Setiap tindakan sederhana yang dilakukan orang tua untuk mengajarkan kepada anak mereka sudah dianggap sebagai bagian dari pendidikan. Maka dari itu, konsep pendidikan dapat dipahami secara luas; selama bertujuan menuju kebaikan, kemajuan, dan tidak menyimpang, semua hal tersebut masih bisa digolongkan sebagai pendidikan (Zuriatin & Nurlaila, 2021, hlm. 49)

Pendidikan adalah salah satu komponen vital dalam proses pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, individu memiliki kesempatan untuk mengasah kemampuan diri, memperbaiki standar hidup, serta memberikan sumbangsih bagi kemajuan bangsa. Ki Hadjar Dewantara, seorang pelopor pendidikan di tingkat nasional, telah menyampaikan konsep pendidikan yang sangat berarti untuk Indonesia. Pemikiran pendidikan Ki Hadjar Dewantara didasari oleh prinsip-prinsip humanisme dan nasionalisme. Ia percaya bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha untuk mengembangkan seluruh potensi manusia, termasuk fisik, spiritual, dan intelektual (Subandi & Nafi'ah, 2018, hlm. 852)

Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan berfungsi sebagai petunjuk dalam perkembangan anak-anak, yang berarti pendidikan mengarahkan semua potensi alami yang dimiliki anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan serta kebahagiaan yang maksimal sebagai manusia dan anggota masyarakat. Pendidikan yang berperan sebagai petunjuk tidak hanya membantu anak memperoleh kecerdasan yang lebih tinggi dan luas, tetapi juga menghindarkannya dari perilaku yang buruk. Ki Hadjar Dewantara memiliki pandangan mengenai pendidikan yang berlandaskan prinsip kebebasan, yang berarti bahwa setiap orang diberikan hak oleh Tuhan Yang Maha Esa untuk mengatur hidupnya selama tetap mengikuti peraturan yang berlaku dalam masyarakat (Amaliyah, 2021, hlm. 1765)

Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya Pengetahuan. Tanpa pengetahuan, niscaya kehidupan manusia akan menjadi sengsera. Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS at-Taubah (9): 122 disebutkan:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَافَّةً ۚ قُلْ نَفَرْنَا مِنْكُمْ آلَ فِرْقٍ ۖ مِنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ أَلْعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴿١٢٢﴾

Artinya: "Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.

Selain itu di dalam peribahasa Sunda "Mun teu ngoprek moal nyapek, mun teu ngakal moal ngakeul, mun teu ngarah moal ngarih" mengandung makna yang dalam tentang pentingnya usaha, kecerdasan, dan tujuan dalam mencapai keberhasilan. Bagian pertama, "Mun tei ngoprek moal nyapek," menekankan bahwa tanpa usaha yang keras, seseorang tidak akan mendapatkan hasil yang diinginkan. Selanjutnya, "mun teu ngakal moal ngakeul" menunjukkan bahwa kecerdasan dan pemikiran yang bijak sangat diperlukan untuk mencapai tujuan, hanya bekerja keras saja tidak cukup jika tidak diimbangi dengan strategi yang tepat. Terakhir, "mun teu ngarah moal ngarih" mengingatkan kita bahwa memiliki arah atau tujuan yang jelas adalah kunci untuk mencapai apa

yang kita inginkan. Secara keseluruhan, peribahasa ini mengajarkan bahwa keberhasilan tidak datang dengan sendirinya, melainkan memerlukan kombinasi dari usaha, kecerdasan, dan perencanaan yang matang.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam juga merupakan salah satu bidang studi yang mengalami perubahan dalam implementasi kurikulum Merdeka Belajar. Mengingat bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bidang studi yang esensial dan wajib diajarkan, karena IPA berhubungan langsung dengan kehidupan manusia dan lingkungan yang terlihat dalam aktivitas sehari-hari. Namun, dalam kurikulum Merdeka, pelajaran IPA sudah bertransformasi menjadi IPAS, yang merupakan kombinasi antara IPA dan IPAS. Bidang studi IPAS tidak kalah signifikan untuk dipelajari karena mencakup pembelajaran tentang alam semesta beserta isinya serta kejadian-kejadian yang terjadi di dalamnya, yang dirumuskan oleh para pakar melalui pendekatan ilmiah. Oleh sebab itu, pelajaran IPAS telah diperkenalkan kepada siswa mulai dari tingkat sekolah dasar. Tujuannya agar siswa dapat memahami aspek-aspek yang ada di sekitar mereka terkait dengan alam, sehingga mereka mampu menerapkan pengetahuan dari yang telah mereka pelajari (Rosiyani, *et al.*, 2024, hlm. 3)

Berdasarkan data skor yang diperoleh Indonesia masih di bawah rata – rata negara OECD lainnya, baik dalam kemampuan sains. Lalu skor yang didapat oleh Indonesia masih tertinggal cukup jauh dibandingkan dengan 5 negara tetangga di kawasan ASEAN. Dari ketertinggalan itu lah merupakan salah satu bukti bahwa ada permasalahan dalam pendidikan di Indonesia. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assesment (PISA) Indonesia dari beberapa tahun cukup signifikan. Skor PISA Indonesia di tahun 2022 menunjukkan bahwa sains memiliki 383 poin. Skor tersebut jauh menurun dibandingkan tahun – tahun sebelumnya. Terutama pada skor membaca, dari tahun ke tahun menurun cukup signifikan. (OECD, 2023)

Berdasarkan hasil penelitian sementara di SDN 025 Cikutra , hasil belajar pada mata pelajaran IPAS masih rendah. Peserta didik menganggap bahwa mata pelajaran ini dianggap sulit. Masih banyak perncapaian hasil belajar IPAS di bawah Kriteria Ketercapaian tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena kurangnya keterlibatan siswa dan masih menggunakan pembelajaran teacher centered dan tidak menarik sehingga siswa tidak tertarik untuk mengikuti atau memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan oleh penelitian oleh (Astuti & Masfuah, 2025, hlm. 94) mengemukakan bahwa setelah diberikan perlakuan siswa memperoleh hasil rata – rata 80.85, sedangkan sebelum diberi perlakuan siswa memperoleh hasil rata – rata 54.58. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS siswa karena terdapat perbedaan nilai rata – rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Pada permasalahan tersebut, solusi yang dapat digunakan yaitu pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), model ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena game yang dilakukan membuat siswa menjadi bersemangat dalam proses pembelajaran dan membuat siswa bebas untuk berinteraksi dan bertukar pikiran masing-masing dalam menyelesaikan permasalahan pada saat proses pembelajaran (Alawiyah *et al.*, 2023, hlm. 1) Dengan *tournament* ini siswa akan dilatih untuk menjawab soal sehingga diharapkan dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Team Game Tournament (TGT) membantu siswa satu sama lain dalam kelompok belajar dalam proses pembelajaran yang berlangsung lebih bermakna dan menarik bagi siswa.

Model pembelajaran kooperatif adalah salah satu cara untuk mendekati proses pembelajaran, terutama dalam pengajaran bahasa Indonesia. Metode pembelajaran kooperatif, seperti Teams Games Tournament, dapat melibatkan dan memotivasi siswa selama proses belajar mengajar (Marwati, *et al.*, 2023, hlm 2603). Metode pembelajaran

kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah metode yang melibatkan dan memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, siswa saling berinteraksi dalam kelompok mereka, menjadikan pengalaman belajar ini lebih berarti. *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu variasi dari model pembelajaran kooperatif dan sangat mudah diterapkan di dalam kelas. Selain menarik, TGT juga melibatkan seluruh siswa tanpa memandang latar belakang atau status mereka. *Team Games Tournament* (TGT) adalah pendekatan di mana siswa bersaing dengan anggota kelompok lain untuk mencapai kesuksesan bersama. Model ini dipilih untuk merangsang keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka,. (Tarigan *et al.*, 2025, hlm. 5). Menurut (Slavin, 2016, hlm. 388), metode TGT adalah model pembelajaran kolaboratif yang melibatkan turnamen akademik dan kuis terkait topik pelajaran tertentu. Dalam metode ini, siswa bersaing atas nama tim mereka melawan perwakilan tim lain yang memiliki kinerja akademik serupa sebelumnya, sehingga interaksi dalam pembelajaran menjadi lebih maksimal dan efektif.

Hasil belajar bukan hanya pengetahuan yang bertambah, tetapi juga belajar berpikir logis dan menyelesaikan masalah. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sukmawan *et al* (2023 hlm. 1877) mengemukakan bahwa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) yang didukung oleh media Quiziz, penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari presentasi ketuntasan belajar pada siklus 1 dan 2 yang menunjukkan kenaikan signifikan dibandingkan dengan pra siklus. Di pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 62% dengan jumlah 8 siswa. Sedangkan di siklus 1, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 77% dengan 10 siswa. Pada siklus 2, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan lagi hingga mencapai 85% dengan 11 siswa. Kenaikan di setiap siklus hingga siklus 2 mencapai 85%, sehingga hasil penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT)

yang didukung media *Quiziz* melebihi indikator keberhasilan dengan persentase ketuntasan belajar siswa mencapai $\geq 80\%$ sebagaimana yang telah ditentukan. Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) yang didukung media *Quiziz* mampu meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas 3 SDN 1 Kamulan.

Dengan dukungan media yang optimal memungkinkan peningkatan yang lebih baik, dengan itu dapat menggunakan media interaktif untuk melakukan pembelajaran, media yang dapat digunakan adalah Aplikasi *Qreatif Educative*. Aplikasi *Qreatif Educative* adalah alat atau sumber yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti video, aplikasi, dan alat peraga, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini memiliki beberapa manfaat, seperti: Meningkatkan motivasi belajar siswa, memperjelas penyampaian materi, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, menyediakan pengalaman interaktif yang mendukung pemahaman konsep yang kompleks. Platform ini menggunakan *HyperText Markup Language 5* (HTML5) dan Menyediakan berbagai permainan edukasi interaktif, sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital. *Qreatif Educative* direncanakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus Meningkatkan partisipasi aktif para siswa (Inafazri dan Formen, 2024, hlm. 841). Selain itu, media ini bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada berbagai tingkat pendidikan dan mata pelajaran, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga sekolah dasar (Latifah *et al.*, 2025, hlm. 84)

Penelitian yang dilakukan oleh Permana *et al* (2024, hlm 65) salah satu bentuk implementasi teknologi digital dalam dunia pendidikan adalah penggunaan game edukasi yang dapat menghadirkan pembelajaran interkatif dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan zaman teknologi pun semakin berkembang pesat. Teknologi ini memberikan

banyak manfaat dalam berbagai bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Perangkat digital seperti smartphone, tablet, dan laptop dapat digunakan sebagai alat belajar yang efisien. Salah satu inovasi yang mengalami perkembangan pesat adalah permainan edukasi. Platform ini tidak hanya berfungsi untuk hiburan, tetapi juga telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, perhatian dan hasil belajar siswa (Widyastuti & Puspita, 2021, hlm. 99). Media pengajaran berbasis teknologi digital dapat memperbaiki efektivitas penyampaian materi, membantu pemahaman konsep, serta menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Media instruksional juga mampu mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Maharani & Meynawati, 2024, hlm. 89). Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh (Friska *et.al.*, 2023, hlm. 137) menemukan bahwa penggunaan game edukasi memungkinkan 87,5% siswa kelas IV SD Negeri 14 Koto Baru mencapai KKTP. Dengan begitu, permainan pendidikan sudah menjadi salah satu pilihan media pembelajaran digital yang relevan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. Dengan begitu pada pembelajaran ini guru dapat dibantu oleh media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Qreatif Educative*.

Jadi kesimpulannya, model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang membantu pendidik menciptakan lingkungan pembelajaran lebih bermakna dan menarik sehingga membuat siswa lebih berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Begitu pula dengan bantuan media interaktif menggunakan aplikasi *Qreatif Educative* yang membuat suasana pembelajaran semakin menyenangkan sekaligus Meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik pada IPAS.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti bertujuan untuk menguji “Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar IPAS siswa Kelas 3 SD”. Dengan cara menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi

Qreatif Educative pada siswa, maka dapat menjadi alternatif terhadap peningkatan hasil belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah – masalah, yaitu:

1. Keaktifan belajar peserta didik masih rendah
2. Penerapan model pembelajaran kurang bervariasi
3. Rendahnya hasil belajar pada peserta didik

C. Batasan Masalah

Menindak lanjuti hasil identifikasi masalah, supaya dalam penelitian ini lebih terarah dan pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu di batasi. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang di ukur yaitu hasil belajar dalam aspek kognitif.
2. Model yang digunakan yaitu *Team Games Tournament* (TGT).
3. Media yang digunakan yaitu media Aplikasi *Qreatif Educative*.
4. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 3 SDN 025 Cikutra Kota Bandung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III?
3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *Qreatif Educative*

terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian, yaitu:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan aplikasi *Qreatif Educative* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di kelas III.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat Menambahkan referensi ilmiah tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* dan media digital *Qreatif Educative* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Memperkuat teori pembelajaran kooperatif yang menekankan kolaborasi dan kompetisi sehat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan menambah kemampuan dalam menulis penelitian serta dapat menambah pengalaman dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) dan aplikasi *Qreatif Educative* secara langsung ke lapangan.

b. Bagi Peserta didik

Dapat meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan hasil belajar.

c. Bagi guru

Dapat menjadi masukan, menambah wawasan dan pengalaman guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan bagi siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan aplikasi *Qreatif Educative*.

d. Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah terutama dalam rangka meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran Berbasis teknologi sehingga nilai akademik dan kepercayaan diri peserta didik dapat terdongkrak. Selanjutnya, dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara:

1. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran tidak hanya membuat siswa belajar lebih aktif, tetapi juga meningkatkan kerja sama dan komunikasi antar anggota tim. Berdasarkan peneliti yang dilakukan oleh (Siti & Arifin, 2022, hlm. 196), model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) salah satu tipe pembelajaran kooperatif di mana siswa dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 5 hingga 6 orang, dengan masing-masing siswa memiliki latar belakang kemampuan, gender, dan etnis yang berbeda-beda (tidak dikelompokkan dengan siswa yang memiliki kemampuan lebih tinggi). Penelitian ini menunjukkan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) memiliki dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan motivasi

siswa untuk belajar, meskipun setiap metode pembelajaran tentu memiliki kelemahan. Namun, penerapan metode ini membawa sejumlah keuntungan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat dari model TGT adalah kemampuannya untuk memperluas pengetahuan peserta didik, membentuk sikap yang menghargai orang lain, serta mendorong siswa untuk secara aktif terlibat dalam kegiatan belajar mengajar (Handayani, 2022, hlm. 105).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif dimana kegiatan belajar siswa diawali dengan memperhatikan penjelasan guru di depan kelas (presentasi kelas), *team* (belajar kelompok), *games* (permainan), kemudian *tournament* (memainkan turnamen akademik) dan terakhir rekognisi tim. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Turnament* (TGT) terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Aplikasi *Qreatif Educative*

Bedasarkan peneliti (Inafazri & Formen, 2024, hlm. 841), bahwa media ini memuat berbagai game edukasi interaktif sehingga dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital. *Qreatif Educative* dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendorong keterlibatan siswa secara aktif. *Qreatif Educative* juga dapat yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Tujuan dari pengembangan aplikasi ini, seperti: (1) Menciptakan platform yang interaktif dan menarik untuk peserta didik, (2) Meningkatkan pemahaman konsep-konsep dasar dalam berbagai mata pelajaran, (3) Mendorong kreativitas peserta didik melalui fitur-fitur yang ada dalam aplikasi, dan (4) Menyediakan umpan balik yang konstruktif untuk peserta didik dan pendidik.

3. Meningkatkan Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki siswa setelah

mereka menjalani pengalaman belajar (Sudjana, 2016, hlm. 34). Menurut (Supardi, 2015, hlm 40), hasil belajar merupakan tingkat pencapaian yang dapat diamati melalui perilaku, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang terlihat dalam kebiasaan, sikap, dan penilaian seseorang.

Hasil belajar merupakan perubahan dalam kemampuan peserta didik yang melibatkan peningkatan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik (Nugraha *et al.*, 2020, hlm. 156). Hasil belajar siswa merupakan indikator yang penting dalam menilai efektivitas proses pembelajaran. Hasil ini mencerminkan kemampuan yang berhasil dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran (Ristiyanto *et al.*, 2023, hlm. 23). Namun, mencapai hasil belajar yang optimal bukanlah hal yang mudah, terutama dalam aspek kognitif menurut teori Bloom yang melibatkan berbagai proses berpikir, seperti menghafal (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) (Magdalena *et al.*, 2021, hlm. 50).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan fokus pada aspek kognitif saja pada indikator hasil belajar yang ada, sesuai dengan teori Bloom.

H. Sistematis Skripsi

Sistematika Skripsi bertujuan untuk penyusunan dalam penelitian mampu terinci secara rapih dan dapat memudahkan dalam penyusunan penelitian. Sistematika skripsi yang digunakan peneliti mengacu pada buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (Tim Penyusun FKIP, 2024, hlm. 27) Berikut adalah susunan dalam sistematika skripsi:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian dalam pembuka skripsi ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

a. BAB I Pendahuluan, bagian ini bermaksud mengantarkan

pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bagian ini memuat kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori serta peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu dan berkaitan dengan variabel yang terlibat dalam penelitian.
 - c. Metode Penelitian, bagian ini berisi mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur penelitian.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyampaikan hasil pengolahan data serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
 - e. BAB V Simpulan dan Saran, simpulan berisi uraian penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian serta saran sebagai rekomendasi yang ditujukan pada berbagai pihak.
3. Bagian Akhir Skripsi
Pada bagian ini memuat mengenai daftar pustaka dan lampiran.