

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia merupakan elemen yang sangat penting dan telah berkembang sejak lama. Perkembangannya menunjukkan proses yang panjang dengan berbagai fase, tantangan, serta dinamika perubahan dari waktu ke waktu. Dalam proses tersebut, diterapkan beragam pendekatan, model, dan lingkungan pembelajaran yang dirancang untuk menunjang proses belajar serta mengembangkan potensi individu dalam berbagai dimensi kehidupan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dalam Lembaran Negara Republik Indonesia, dinyatakan sebagai berikut "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Pendidikan yang bermutu tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi semata, tetapi juga pada upaya memberikan makna yang lebih mendalam terhadap informasi tersebut sehingga mampu membentuk pola pikir yang kritis, sistematis, dan teliti. Melalui proses ini, siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga memahami, menganalisis, serta mampu mengaplikasikan pengetahuan dalam berbagai situasi kehidupan. Pendidikan pada hakikatnya diperoleh melalui serangkaian proses belajar yang berlangsung secara berkelanjutan dan terarah.

Dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan sistematis. Setiap langkah pembelajaran harus disusun secara terstruktur agar selaras dengan tujuan pendidikan yang

ingin dicapai. Selain itu, keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungan belajar serta suasana pembelajaran yang mendukung, seperti interaksi yang aktif antara guru dan siswa, penggunaan model pembelajaran yang tepat, serta keterlibatan siswa secara optimal. Dengan demikian, proses pembelajaran yang dirancang secara baik akan mampu mendorong tercapainya tujuan pendidikan secara efektif dan efisien.

Dalam perspektif Islam, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan intelektual, tetapi juga mencakup pembinaan akhlak dan spiritual. Proses belajar dipandang sebagai bagian dari ibadah yang bertujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah serta mengembangkan potensi manusia secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan firman Allah dalam Al-Qur'an, khususnya pada Surah Al-'Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ اقْرَأْ وَرَبُّكَ
الْأَكْرَمُ ۝ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.*”

Ayat tersebut menegaskan bahwa aktivitas membaca, berpikir, dan belajar merupakan perintah langsung dari Allah. Oleh karena itu, pendidikan dalam Islam tidak hanya menekankan penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, seperti kejujuran, ketelitian, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan spiritual secara seimbang.

Selain itu, dalam perspektif budaya Sunda, nilai pendidikan juga tercermin dalam berbagai peribahasa yang sarat makna. Salah satunya adalah “*cageur, bageur, bener, pinter*”, yang menggambarkan tujuan pendidikan tidak hanya mencetak individu yang cerdas (*pinter*), tetapi juga sehat jasmani (*cageur*), berperilaku baik (*bageur*), dan memiliki kebenaran

dalam sikap serta tindakan (*bener*). Peribahasa ini menunjukkan bahwa pendidikan harus mengembangkan manusia secara utuh, baik dari aspek intelektual, moral, maupun sosial.

Dengan demikian, baik dalam perspektif Islam maupun budaya lokal Sunda, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter dan kepribadian yang utuh, sehingga siswa mampu berpikir kritis, berakhlak baik, serta berkontribusi positif dalam kehidupan bermasyarakat.

Implikasi dari pandangan tersebut terhadap pembelajaran di sekolah dasar adalah bahwa hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif, tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa dalam mengingat informasi, tetapi juga mencakup kemampuan memahami, menerapkan, menganalisis, hingga mengevaluasi pengetahuan yang diperoleh. Hasil belajar kognitif mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang diukur melalui proses berpikir yang sistematis dan terarah.

Dengan demikian, hasil belajar kognitif siswa SD menunjukkan sejauh mana siswa mampu mengolah informasi secara logis, menghubungkan konsep, serta menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini menjadi indikator penting dalam menilai keberhasilan pembelajaran, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan kemampuan berpikir kritis yang menjadi salah satu tujuan utama dalam proses pendidikan.

Namun demikian, capaian hasil belajar kognitif siswa Indonesia masih menunjukkan kondisi yang memprihatinkan. Berdasarkan hasil Programme for International Student Assessment (PISA) 2022, "skor literasi sains siswa Indonesia berada pada angka 383, jauh di bawah rata-rata negara OECD sebesar 485. Selain itu, hanya sekitar 34% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih, yaitu level minimum yang menunjukkan kemampuan memahami dan menerapkan konsep sains dasar dalam konteks sederhana" (OECD, 2023, hlm. 4). Data tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas siswa Indonesia belum memiliki

penguasaan konsep yang memadai, yang salah satunya dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran sejak jenjang sekolah dasar.

Permasalahan rendahnya hasil belajar kognitif tersebut juga tercermin pada konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Mata pelajaran IPAS dirancang untuk mengintegrasikan konsep IPA dan IPS secara kontekstual agar siswa mampu memahami fenomena alam dan sosial di sekitarnya. Akan tetapi, dalam praktiknya pembelajaran IPAS masih sering dilaksanakan secara konvensional dan berpusat pada guru, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta hasil belajar kognitif siswa (Kemendikbudristek, 2022, hlm. 15).

Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 235 Lengkong Kecil Bandung pada tanggal 4 Februari 2026 dalam mata pelajaran IPAS kelas III. Pada kelas III-A terdapat total 18 siswa, dengan 10 siswa telah memenuhi nilai KKTP dan 8 siswa belum memenuhi KKTP. Nilai KKTP yang ditetapkan adalah 75, namun rata-rata nilai yang diperoleh siswa di kelas ini masih berada di bawah standar, yaitu sebesar 68,4. Sementara itu, pada kelas III-B terdapat 20 siswa, dengan 11 siswa telah memenuhi KKTP dan 9 siswa belum memenuhi KKTP. Sama halnya dengan kelas III-A, rata-rata nilai kelas III-B juga belum mencapai nilai KKTP, yaitu sebesar 69,8.

Secara keseluruhan, rata-rata nilai dari kedua kelas adalah 68,8, yang menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara optimal, sehingga diperlukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan ini mengindikasikan bahwa proses pembelajaran IPAS yang berlangsung belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan kognitif siswa. Rendahnya persentase ketuntasan dan nilai rata-rata kelas memperkuat urgensi perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, aktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Oleh

karena itu, diperlukan penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep secara bermakna, seperti model *Cooperative Learning* tipe berbantuan aplikasi Canva, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Selain rendahnya capaian nilai, selama proses pembelajaran berlangsung peneliti juga mengamati bahwa siswa cenderung pasif, kurang antusias, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS yang bersifat konseptual. Aktivitas pembelajaran lebih didominasi oleh penjelasan guru, sementara keterlibatan siswa dalam diskusi, kerja kelompok, dan kegiatan interaktif masih terbatas. Jika kondisi ini dibiarkan, maka akan berdampak pada rendahnya penguasaan konsep dasar IPAS, menurunnya motivasi belajar, serta terhambatnya perkembangan kemampuan berpikir siswa pada jenjang pendidikan berikutnya.

Hasil belajar kognitif dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain model pembelajaran yang digunakan, tingkat keterlibatan aktif siswa, interaksi sosial dalam pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa (Slavin, 2020, hlm. 109). Berdasarkan teori konstruktivisme sosial, pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi sosial dan kerja sama dalam lingkungan belajar (Vygotsky dalam Slavin, 2020, hlm. 112). Oleh karena itu, pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, berdiskusi, dan belajar melalui pengalaman langsung diyakini lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif.

Salah satu model pembelajaran yang berlandaskan teori konstruktivisme sosial adalah model *Cooperative Learning*. Model ini menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Salah satu tipe *Cooperative Learning* yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Teams Games Tournament*. Model *Team Games Tournament* mengombinasikan kerja tim dengan unsur permainan dan kompetisi

akademik yang sehat, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif siswa, serta pemahaman konsep (Slavin, 2020, hlm.120).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran inovatif berbasis kolaboratif dan teknologi memiliki kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Maulianni dkk. (2026, hlm. 6) menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* berbantuan media Canva pada pembelajaran IPAS materi ekosistem mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa dari 0% menjadi 26,6% pada siklus I dan meningkat hingga 86,6% pada siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif dengan media visual interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Putri dkk. (2025, hlm. 8) mengungkapkan bahwa implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan media game edukasi berbasis Canva pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar dari 42,5% pada kondisi awal menjadi 61,90% pada siklus I, dan mencapai 85,71% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media berbasis permainan digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan.

Selain itu, Desvita (2024, hlm. 5) juga menemukan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan dan teknologi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas belajar dan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif serta hasil belajar yang lebih baik setelah penerapan model pembelajaran.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *Cooperative Learning*, khususnya tipe *Team Games Tournament* yang dipadukan dengan media Canva, memiliki potensi yang kuat dalam

meningkatkan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Namun, perbedaan konteks penelitian menunjukkan perlunya kajian lebih lanjut pada pembelajaran IPAS untuk memperoleh hasil yang lebih spesifik dan mendalam.

Untuk mengoptimalkan penerapan model *Team Games Tournament*, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu media yang relevan adalah aplikasi Canva, yang memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara visual, sistematis, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan hasil belajar kognitif siswa secara signifikan (Sari & Prasetyo, 2023, hlm. 10).

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji topik ini dengan dalam penelitian berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPAS Siswa SD”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah yang dapat dikemukakan oleh penulis, sebagai berikut :

1. Hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPAS masih rendah dan belum mencapai KKTP.
2. Persentase ketuntasan belajar siswa masih rendah, dengan lebih dari 50% siswa belum tuntas.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keaktifan siswa rendah.
4. Siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS.
5. Pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat konseptual masih rendah.
6. Model pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi kerja sama dan interaksi sosial siswa.

7. Keterlibatan siswa dalam diskusi dan aktivitas kelompok masih terbatas.
8. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang optimal.
9. Pembelajaran belum menggunakan pendekatan yang menarik, interaktif, dan menyenangkan.
10. Belum diterapkannya model pembelajaran inovatif seperti *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan Canva.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* sebagai variabel terikat dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.
2. Penelitian ini hanya mengkaji hasil belajar siswa pada ranah kognitif (C1-C6) sebagai variabel terikat, yang diukur melalui tes hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah di paparkan, permasalahan pada penelitian ini dapat di rumuskan diantaranya :

1. Bagaimana gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva?
3. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, maka dapat diungkapkan tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Untuk memberikan gambaran proses implementasi model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva dalam pembelajaran IPAS Siswa SD.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS siswa setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi Canva terhadap hasil belajar IPAS siswa SD.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya terkait upaya peningkatan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran inovatif dan pemanfaatan media berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, terutama dalam memahami, mengaplikasikan, dan menganalisis materi IPAS secara lebih optimal.

b. Bagi Siswa

Memberikan alternatif strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui penerapan model pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

c. Bagi Sekolah

Menjadi referensi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

G. Definisi Operasional

1. Model *Cooperative Learning*

Adawiyah dkk. (2025, hlm.122) menyatakan model *Cooperative Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada aktivitas kolaboratif antar siswa dalam kelompok kecil guna mencapai tujuan pembelajaran secara kolektif.

Selain itu, Usman (2022, hlm. 202) menjelaskan *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok untuk saling bekerja sama dalam memahami materi pembelajaran. Pernyataan ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang berperan dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, Isjoni (2021, hlm. 23), menyatakan bahwa *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menekankan pada aktivitas kolaboratif yang memungkinkan siswa saling membantu dalam memahami materi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, *Cooperative Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil melalui aktivitas kolaboratif untuk mencapai tujuan pembelajaran secara bersama. Model ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang saling berinteraksi, berdiskusi, dan membantu dalam memahami materi, sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

2. Model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament*

Artini dkk. (2024 hlm. 45) menjelaskan bahwa *Team Games Tournament* adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan untuk membangun suasana belajar yang aktif melalui interaksi sosial, meningkatkan motivasi belajar, serta menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui perpaduan kerja sama dan kompetisi antar siswa.

Sejalan dengan itu, Rahmawati dkk. (2023, hlm. 65) menyebutkan bahwa model *Team Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mengintegrasikan kerja sama kelompok dengan kompetisi melalui permainan yang terstruktur, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Sementara itu Wibowo dkk. (2022, hlm. 213) menyatakan *Team Games Tournament* merupakan model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk belajar bersama, kemudian mengikuti turnamen akademik sebagai bentuk evaluasi yang mendorong partisipasi aktif dan tanggung jawab individu.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* adalah model pembelajaran yang mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil heterogen untuk belajar secara kolaboratif, yang kemudian dipadukan dengan permainan dan turnamen akademik guna meningkatkan pemahaman, motivasi, serta hasil belajar siswa.

3. Aplikasi Canva

Rahmawati dkk. (2023, hlm.67) menyatakan bahwa Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang memfasilitasi pengguna dalam mengembangkan berbagai media pembelajaran visual, seperti presentasi, poster, dan video, dengan cara yang praktis serta tampilan yang menarik.

Selanjutnya, Sari dkk. (2022, hlm. 88) menjelaskan bahwa Canva adalah platform desain yang menyediakan berbagai template dan fitur visual yang memudahkan guru dan siswa dalam menyusun media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain khusus.

Lebih lanjut, Pratama dan Lestari (2021, hlm. 47) mengemukakan bahwa Canva merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui penyajian materi yang visual, kreatif, dan komunikatif.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disebutkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis digital yang

digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif melalui berbagai fitur dan template, sehingga memudahkan pemahaman serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Hasil Belajar Siswa

Lestariani (2023, hlm. 220) menyatakan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil yang diperoleh siswa dalam ranah pengetahuan yang diukur melalui kemampuan mengingat, memahami, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.

Selanjutnya, Puspitasari dan Budiyanto (2024, hlm. 51) menjelaskan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perubahan kemampuan intelektual siswa yang ditunjukkan melalui penguasaan konsep dan kemampuan berpikir setelah mengikuti pembelajaran.

Lebih lanjut, Sari dkk. (2022, hlm. 90) mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif adalah capaian belajar siswa yang berkaitan dengan kemampuan berpikir, memahami informasi, serta menyelesaikan masalah berdasarkan materi yang dipelajari.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, Hasil belajar kognitif siswa merupakan perubahan kemampuan intelektual dalam ranah pengetahuan yang meliputi kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, dan mengolah informasi setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif siswa dalam penelitian ini adalah tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS yang diukur melalui tes hasil belajar berdasarkan indikator kognitif, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4), yang dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai.

H. Sistematika Skripsi

Berdasarkan pada Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP UNPAS (2024, hlm. 27-38) langkah penyusunan skripsi yang digunakan yaitu: