

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu komponen terpenting dalam mewujudkan bangsa dan masyarakat yang maju dan beradab adalah pendidikan. Prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas adalah tahapan di mana peserta didik berpartisipasi dalam program pendidikan di Indonesia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sekolah dasar merupakan jenjang pertama dalam sistem pendidikan yang ada saat ini dan merupakan tempat anak memperoleh pengetahuan dan kemampuan dasar.(Fitriyah et al., 2015). Pernyataan tersebut, menjadi acuan bagi Pendidikan dalam selalu mengembangkan kemampuan dari zaman ke zaman. Namun, (Syarief, 2021), selaku Analis Kebijakan Ahli Muda Direktorat Sekolah Dasar, saat ini pendidikan yang khususnya di pendidikan dasar dihadapkan pada berbagai tantangan yang dapat memengaruhi kualitas dan efektivitas kehidupan peserta didik selanjutnya. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan saat ini adalah bagaimana mengembangkan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan abad ke-21. Kemampuan abad 21, menjadi acuan karena pada kemampuan tersebut mensiratkan beberapa kemampuan yang dibutuhkan saat ini, seperti kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikasi dan kolaborasi dan kemampuan lainnya.

Hal ini kini menjadi salah satu pilar pembangunan negara, masyarakat, dan setiap individu berkat pendidikan modern. Dasar proses pendidikan formal diletakkan di sekolah dasar, tempat pertama kali diperkenalkan sikap, informasi, dan keterampilan dasar. Sesuai dengan kebijakan pendidikan nasional, pendidikan Indonesia saat ini mulai menerapkan Kurikulum Mandiri di tingkat dasar, menengah, bahkan universitas. Salah satu inisiatif yang dijalankan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk memerangi *learning loss* dan keterbelakangan adalah Kurikulum Merdeka (Herdiansyah, 2022). Hal ini juga terkait tragedi pandemi yang menimpa bangsa Indonesia dan umumnya di seluruh dunia pada awal tahun 2020 hingga tahun 2022 (Nabela & Bayu, 2022). Berdasarkan Surat Edaran Menikbud tahun 2020

terkait dengan penyelenggaraan pendidikan pada masa darurat penyakit virus corona atau yang disebut dengan *Covid-19*, pembelajaran daring atau jarak jauh digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik di rumah tanpa memberikan tekanan kepada mereka untuk menyelesaikan seluruh persyaratan kurikulum. untuk wisuda atau kenaikan kelas (R. Rahayu et al., 2022).

Pada saat itu juga, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan kurikulum baru untuk menggantikan kurikulum sebelumnya secara bertahap yaitu dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka juga menjadi rintisan yang visioner dari Mendikbudristek saat itu. Dalam Kurikulum Merdeka tersebut, ada beragam program yang dibuat, salah satunya yaitu program Profil Pelajar Pancasila. Dalam program Profil Pelajar Pancasila mempunyai dimensi-dimensi yang menjadi landasannya. Dimensi-dimensi tertentu dijadikan acuan dalam pengembangan program ini. 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila ialah: 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) Berkebhinekaan global; 3) Gotong royong; 4) Mandiri; 5) Bernalar kritis; dan 6) Kreatif. Selain dari itu, perubahan paradigma pembelajaran mempengaruhi pembelajaran untuk selanjutnya. Karena peserta didik diberikan tuntutan agar mampu berkolaborasi, berkomunikasi, berkreasi, berpikir kritis, memecahkan masalah, literasi informasi, literasi digital, dan kemampuan IPTEK (Putri et al., 2022; Ramadhani et al., 2022).

Setiap dimensi-dimensi tersebut, mata pelajaran merupakan jalan internalisasi yang penting dengan efektif. Bahkan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek), yang mengambil kebijakan, khususnya di bidang pendidikan, bahkan mengumumkan akan menggabungkan dua mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah dasar: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memenuhi tuntutan kurikulum baru dan kemajuan modern. Sains atau ilmu pengetahuan alam dan sosial merupakan mata pelajaran yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta

didik terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi di dalam kelas. Peserta didik yang mempelajari mata pelajaran ini akan mampu memecahkan masalah secara logis, analitis, dan kreatif. Sikap ingin tahu terhadap fenomena, makhluk hidup, dan hubungan sebab-akibat merupakan hal mendasar dalam sains dan pembelajaran ilmiah. Rasa ingin tahu tersebut dapat menimbulkan permasalahan baru yang harus dipecahkan melalui proses metodis dengan metode ilmiah, sehingga menghasilkan fakta, prinsip, dan teori yang kemudian dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Guswita et al., 2018). Pergeseran juga terjadi dalam sistem pembelajaran saat ini dari berpusat dari guru ke peserta didik, sampai menggabungkan pengetahuan dan teknologi (Krisna Dewi & Parmiti, 2022).

Namun hal ini tidak dapat mengabaikan kenyataan bahwa pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar penuh dengan sejumlah permasalahan. Salah satunya adalah belum berkembangnya kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik (Nugraha et al., 2017). Peserta didik seringkali diajarkan untuk menghafal fakta-fakta, tetapi kurang mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Ini adalah masalah serius karena kemampuan berpikir kritis tidak hanya membantu peserta didik memahami pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia yang penuh dengan tantangan kompleks dan beragam. Mengingat keterampilan tersebut termasuk dalam dimensi profil peserta didik Pancasila, maka jelas bahwa peserta didik memerlukan bantuan agar dapat belajar lebih lama dan mencapai hasil yang diharapkan. Sebenarnya berdasarkan bukti yang ada saat ini, kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik masih kurang. Data penilaian kemampuan berpikir kritis dan kreatif studi pendahuluan yang menggunakan buku teks “Wilayahku dan Sumber Daya Alamnya” untuk peserta didik kelas IV SD, memberikan dukungan terhadap hal tersebut.

Guru berkontribusi pada proses belajar mengajar dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, yang memerlukan lebih dari sekedar menyampaikan pengetahuan; mereka juga berperan sebagai penasihat dalam proses pembelajaran (Tria et al., 2021). Berdasarkan studi pendahuluan berdasarkan wawancara dengan guru SD kelas IV Kota Bandung, guru masih

jarang menerapkan model pembelajaran menarik dan kritis sehingga berdampak buruk pada kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Selain itu, karena tata bahasa dan terminologinya tidak dipahami secara umum, beberapa model yang diterapkan guru sulit untuk diterapkan. Pendekatan teks, yang biasanya digunakan sebagai panduan dalam teknik pendidikan, khususnya ketika memberikan informasi kepada peserta didik secara lisan atau langsung, telah berkembang menjadi model partisipatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk. Selain itu, pendekatan pedagogi telah berubah dari pendekatan yang berpusat pada teks menjadi pendekatan yang berorientasi pada konteks. Pendekatan ini menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari.

Studi pendahuluan lainnya yaitu dari penelitian (Yuliana & Atmojo, 2021), melalui subjek penelitian yaitu 8 guru dengan 8 Sekolah Dasar yang berbeda melalui metode empiris menyatakan bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan oleh lebih dari separuh guru tersebut tidak menampilkan pembelajaran abad 21 dengan basis teknologi. Sebagian besar pembelajaran mengadopsi pembelajaran yang berpusat pada guru, penggunaan metode yang masih konvensional atau tidak menggunakan metode dan model pembelajaran terkini, bahkan dalam persentase hampir 100% guru tidak menggunakan perangkat teknologi dalam pembelajaran. Namun dalam beberapa kekurangan tersebut, guru mempunyai kelebihan yaitu dalam materi yang disampaikan secara eksplisit serta mendalam yang disampaikan di dalam kelas. Adapun hal lainnya yaitu guru-guru mempunyai kendala pada terbatasnya waktu serta istilah-istilah model pembelajaran yang rumit untuk dilaksanakan atau bahan ajar digital yang ada namun kemampuan penggunaan IT guru dan peserta didik masih rendah. Kesenjangan antara fakta di lapangan dan harapan ideal pembelajaran menjadi tuntutan pendidik untuk mampu menciptakan pembelajaran yang tepat dan inovatif agar stigma permasalahan pembelajaran dapat diatasi (Rahayu, 2023).

Upaya untuk mengembangkan tujuan pendidikan yang memerlukan tindakan spesifik sejalan dengan jalannya peristiwa merupakan respons yang didasarkan pada kesenjangan dari penelitian empiris dan gagasan yang diterima.

Penggunaan model pembelajaran tertentu sangat penting dalam situasi ini. Model pembelajaran yang akan diterapkan dalam penelitian ini disebut *Problem Based Learning* (PBL). Karena model PBL efektif meningkatkan kemampuan kognitif, psikomotorik, dan emosional peserta didik serta kualitas-kualitas lain yang mungkin dibutuhkan peserta didik di masa depan, maka model ini telah diterapkan dalam banyak pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, dalam Kurikulum Merdeka, banyak pembelajaran yang melibatkan model pembelajaran ini sebagai model pembelajaran utama karena keefektivasannya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru.

Seiring perkembangan pendidikan, PBL telah digunakan dengan beragam teknologi, termasuk penggunaan *flipbook* digital. Flipbook digital adalah alat yang interaktif dan menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kombinasi antara model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan flipbook digital bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang komprehensif dan berpusat pada peserta didik yang berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik, karena hal tersebut teknologi menjadi komponen penting di sekolah. Memanfaatkan teknologi di kelas tidak hanya meningkatkan minat peserta didik tetapi juga menciptakan jalan untuk penyelidikan lebih mendalam. Flipbook digital adalah salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik terlibat dengan subjek dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Cara anak belajar dan mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatifnya dapat diubah oleh teknologi ini. Flipbook digital juga saat ini mulai banyak dikembangkan karena kemudahan dalam mengumpulkan alat dan bahan yang ada namun dengan hasil yang maksimal karena dapat memuat setiap jenis media pembelajaran dalam satu media pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian terdahulu dimaksudkan sebagai komparasi dari penelitian yang memiliki kesamaan dari mulai judul, subjek, metode penelitian maupun variabel penelitian yang digunakan. Hal ini ditujukan sebagai pembandingan dan acuan penulis dalam melakukan penelitian selanjutnya. Peneliti telah menemukan beberapa penelitian yang relevan sebagai berikut: Penelitian terdahulu yang pertama ialah dari Tesis Brilian Jawadi Lubis (2022) Universitas Negeri Medan

dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Pada Materi Fluida Statis di SMA Swasta Palapa Medan”. Dari penelitian tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) lebih baik dibandingkan dengan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan pembelajaran konvensional (Lubis, 2022). Selanjutnya, penelitian dari Armana, Lasmawan dan Sriartha tahun 2020 dengan judul penelitian Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif dari Jurnal Pendidikan IPS Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif ($F= 19,292; 0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan kelompok peserta didik yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) memiliki keterampilan berpikir kritis dan berpikir kreatif yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran konvensional (Armana et al., 2020).

Berikutnya ada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Endaryati, Atmojo, Slamet, dan Suryandari tahun 2021 dengan judul “Analisis E-Modul *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Pemberdayaan Keterampilan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar”. Temuan studi tersebut menunjukkan bagaimana, sebagai inovasi media digital abad ke-21, e-modul *Flipbook* berbasis PBL dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis peserta didik ketika mereka mempelajari sains di sekolah dasar. Sarana pembelajaran yang mengintegrasikan teks, narasi, video, latihan soal, dan model pembelajaran adalah e-modul berbasis *Flipbook*. Modul elektronik *Flipbook* berdasarkan PBL adalah cara yang berguna untuk mengajarkan sains kepada peserta didik di abad kedua puluh satu, mengingat sifat materi pelajaran dan preferensi mereka terhadap pembelajaran digital (S. A. Endaryati et al., 2021). Penelitian lainnya dari Nastiti, Cholifah dan Umayaroh tahun 2022 dengan judul penelitian “Pengaruh Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN pada Materi Kegiatan Ekonomi”.

Hasil analisis data diperoleh dengan menggunakan uji Wilcoxon dengan sig. 0,000 kurang dari 0,05. Artinya dengan adanya media interaktif PowerPoint untuk membantu penerapan model pembelajaran berbasis masalah berpengaruh signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SDN Bandulan 4 Malang pada materi kegiatan ekonomi (Nastiti et al., 2022). Penelitian selanjutnya dari Handayani dan Koeswanti tahun 2021 dengan judul penelitian “Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Hasil analisis yang diperoleh menjelaskan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dengan nilai terendah 2,65%, tertinggi 19,90%, serta rata-rata peningkatan 11,28% (Handayani & Koeswanti, 2021). Terakhir, penelitian dari Deswita, Yurni dan Rusllah tahun 2022 dengan judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP” memiliki hasil penelitian model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMP kelas VII (Deswita et al., 2022).

Penelitian terdahulu telah memberikan pandangan-pandangan yang penting tentang pengaruh penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) serta kaitannya dengan media pembelajaran terbaru yang digunakan yaitu flipbook digital dalam konteks pembelajaran di Sekolah Dasar yang khususnya dibelajarkan pada mata pelajaran IPAS materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa paradigma khusus ini berpotensi meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Meskipun demikian, masih banyak pertanyaan yang belum terjawab dan kesenjangan penelitian yang belum terisi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyelidiki lebih lanjut bagaimana model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) bersama dengan *flipbook* digital, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik kelas IV Sekolah Dasar ketika berkaitan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi “Daerahku dan Kekayaan Alamnya”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami seberapa baik pendekatan ini menumbuhkan pemikiran kritis dan kreatif pada

peserta didik Sekolah Dasar, dengan tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan standar pendidikan dasar. Temuan penelitian ini tentu harus menjelaskan dari setiap pertanyaan serta tujuan penelitian yang dirancang. Berdasarkan permasalahan serta argumen yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan *Flipbook* Digital Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Atas dasar latar belakang penelitian yang digambarkan pada subbab sebelumnya, maka dalam hal ini peneliti membuat rumusan masalah penelitian yang berkaitan dengan hal tersebut, sebagai berikut:

- a. Apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD kelas IV pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
- b. Apakah ada perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SD kelas IV pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah penelitian yang telah disusun di atas, maka dapat disusun pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis berdasarkan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol setelah dilaksanakannya pembelajaran?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan nilai pretest dan posttest pada kelas kontrol setelah dilaksanakannya pembelajaran?
- c. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis berdasarkan nilai pretest-posttest pada kelas eksperimen setelah dilaksanakannya pembelajaran?

menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan flipbook digital?

- d. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif berdasarkan nilai pretest-posttest pada kelas eksperimen setelah dilaksanakannya pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan flipbook digital?
- e. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilaksanakannya pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital?
- f. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kreatif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah dilaksanakannya pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- a. Mengukur perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik SD kelas IV pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
- b. Mengukur perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif peserta didik SD kelas IV pada mata pelajaran IPAS antara kelas yang menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *flipbook* digital dengan kelas yang menerapkan model pembelajaran konvensional?

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dengan dasar manfaat yang ditekankan pada manfaat teoretis dan manfaat praktis. Adapun manfaat-manfaat yang diharapkan ialah sebagai berikut:.

1.5.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan manfaat yang bertujuan untuk memberikan manfaat dalam keberlangsungan penelitian secara teori, Adapun manfaat teoretis dari penelitian ini yaitu

- a. Dengan mengkaji pengaruh penggunaan paradigma *Problem Based Learning* (PBL) dalam setting pendidikan dasar dengan pemanfaatan *flipbook* digital, maka penelitian ini akan memajukan bidang ilmu pendidikan. Hal ini akan meningkatkan pemahaman para sarjana tentang bagaimana meningkatkan standar pendidikan dasar.
- b. Penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana teknologi, dalam hal ini *flipbook* digital, dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dalam kombinasi dengan model PBL. Hasil penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori-teori tentang pembelajaran dengan teknologi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu

- a. Untuk Peneliti, meningkatkan pemahaman peneliti tentang penggunaan PBL berbantuan *flipbook* digital dalam pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar. Memberikan pengalaman penelitian yang berharga yang dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian ilmiah.
- b. Untuk peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kapasitas berpikir kritis dan kreatif peserta didik, serta membantu mereka dalam memahami dunia seutuhnya, dan membekali mereka untuk menangani masalah-masalah sulit di masa depan. memanfaatkan teknologi khususnya dalam penggunaan *flipbook* digital untuk menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menarik dan dinamis
- c. Untuk Guru, memberikan saran yang berguna bagi para pendidik tentang bagaimana menggabungkan PBL dengan teknologi ke dalam pengajaran ilmiah. Mendidik para pendidik tentang nilai pembelajaran berbasis masalah dan kapasitas peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif.
- d. Untuk Sekolah, Menggunakan model pembelajaran mutakhir di sekolah untuk meningkatkan standar pengajaran di sana. membantu sekolah dalam memenuhi

tujuan pendidikan dasar yang lebih ambisius dengan menekankan pada pertumbuhan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

1.6 Struktur Organisasi Tesis

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, berikut adalah gambaran struktur dan konten setiap BAB dalam tesis ini.

BAB I Pendahuluan:

- a. Latar Belakang Penelitian: Menguraikan konteks masalah, fakta, harapan, dan rekomendasi awal terkait fenomena yang menjadi topik penelitian.
- b. Rumusan Masalah: Merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian.
- c. Tujuan Penelitian: Menjelaskan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini.
- d. Manfaat Penelitian: Menggambarkan manfaat penelitian secara teoritis dan praktis.
- e. Struktur Organisasi Tesis: Menjelaskan susunan dan urutan setiap BAB dan Subbab dalam Tesis.

Bab II: Kajian Pustaka

- a. Kajian Literatur Setiap Variabel, dalam penelitian atau tesis yang melibatkan tinjauan, analisis, dan sintesis literatur yang relevan dengan topik penelitian.
- b. Penelitian yang Relevan, penelitian atau studi yang memiliki hubungan langsung atau signifikan dengan topik, masalah, atau pertanyaan penelitian yang sedang dibahas atau diteliti.
- c. Kerangka Berpikir, suatu struktur konseptual atau pendekatan yang digunakan untuk mengorganisasi, menganalisis, dan memahami informasi atau masalah tertentu.
- d. Hipotesis Penelitian, pernyataan yang merumuskan dugaan atau prediksi tentang hubungan antara dua atau lebih variabel dalam suatu penelitian ilmiah.

Bab III: Metode Penelitian

- a. Desain Penelitian: menjelaskan metode yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data. Subjek penelitian: menjelaskan tentang subjek penelitian yang menjadi sampel dalam penelitian.
- b. Subjek Penelitian: subjek penelitian merupakan partisipan yang terlibat dalam penelitian, diantaranya yaitu peserta didik dan guru. Lebih lanjut, dalam subbab ini terdapat penjelasan mengenai populasi dan sampel dalam penelitian.
- c. Definisi Operasional Variabel: Meringkas literatur yang relevan yang menjadi dasar teori penelitian.
- d. Prosedur Penelitian: tahapan-tahapan penelitian yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan penelitian.
- e. Teknik Pengumpulan Data: penjelasan mengenai cara apa yang digunakan dalam mengumpulkan data yang dapat berguna dan mendukung bagi pemaparan penelitian.
- f. Instrumen Penelitian: merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur variable penelitian.
- g. Teknik Analisis Data: merupakan Teknik-teknik yang digunakan dalam mengolah data penelitian.
- h. Keterbatasan Penelitian: merupakan hal-hal yang menjadi Batasan dari penelitian yang telah dilaksanakan.

Bab IV: Temuan dan Pembahasan

- a. Temuan Penelitian: Menyajikan hasil temuan penelitian, baik dalam bentuk data kuantitatif maupun kualitatif.
- b. Pembahasan Temuan: Membahas temuan penelitian dengan menghubungkannya dengan teori yang relevan dan penelitian terdahulu.

Bab V: Simpulan, Rekomendasi, dan Implikasi

- a. Simpulan: merangkum temuan dan hasil penelitian.
- b. Implikasi: menjelaskan implikasi hasil penelitian terhadap teori dan praktik.
- c. Rekomendasi: memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka, merupakan bagian yang mencantumkan referensi-referensi yang digunakan dalam penelitian yang disusun sesuai dengan format penulisan

yang sesuai. Dalam hal ini sesuai dengan anjuran pedoman penulisan karya tulis ilmiah. Lampiran, merupakan bagian yang berisi berkas-berkas yang mendukung proses penelitian seperti surat keterangan dosen pembimbingan, surat penelitian, surat izin melaksanakan penelitian, buku bimbingan, instrumen penelitian, hasil belajar peserta didik, foto-foto selama kegiatan pembelajaran, hasil pengolahan data, serta data-data tambahan atau dokumen lainnya.

Dara Shintia Dewi, 2024

***PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN FLIPBOOK DIGITAL TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF SISWA SEKOLAH DASAR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu