

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan cara untuk mencerdaskan bangsa yang sesuai dengan pembukaan Undang-undang Dasar 1945 alinea ke-4 serta ingin mencapai tujuan pendidikan nasional. Perkembangan jaman saat ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu bersaing dengan negara lain yang telah maju. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas akan berpengaruh pada kemajuan diberbagai bidang. Di samping mengusahakan pendidikan yang berkualitas, pemerintah perlu melakukan pemerataan pendidikan dasar bagi setiap Warga Negara Indonesia, agar mampu berperan serta dalam memajukan kehidupan bangsa.

Pendidikan adalah salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional. Seperti yang disebutkan di dalam pasal 31 ayat 1 dan 2 yang berisi: ayat 1, setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, Ayat 2, setiap warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Hal ini dikarenakan melalui sektor pendidikan dapat dibentuk manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa: Tujuan Pendidikan Nasional adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia-manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat,

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia tidak terlepas dari peran guru, siswa, masyarakat maupun lembaga terkait lainnya. Sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas menuju tercapainya tujuan tersebut perlu disampaikan suatu upaya perbaikan sistem pembelajaran inovatif yang merangsang siswa untuk mencintai yang akhirnya mau mempelajari seksama terhadap suatu mata pelajaran. Keberhasilan tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa. Siswa yang belajar akan mengalami perubahan baik pengetahuan, pemahaman, penalaran, keterampilan, nilai dan sikap. Agar perubahan tersebut dapat tercapai dengan baik, maka diperlukan berbagai faktor untuk menghasilkan perubahan yang diharapkan. Berdasarkan hal tersebut pendidik dituntut harus mampu menggunakan berbagai model pembelajaran agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar. Hal ini dilatar belakangi bahwa peserta didik bukan hanya sebagai objek tetapi juga merupakan subjek dalam pembelajaran, sehingga menghasilkan peserta didik yang kreatif.

Penelitian yang dilakukan di SDN Kertabasuki II, kenyatannya masih jauh dari kondisi pembelajaran yang diharapkan yaitu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya, dalam pembelajaran siswa masih kurang aktif dalam berdiskusi, praktik, malu bertanya dan mengeluarkan pendapat sehingga kreativitas siswa belum nampak. Hal itu dikarenakan pembelajaran IPA masih berpusat pada guru dan terkesan membosankan sedangkan dalam pembelajaran IPA lebih mengarah

kepada hal yang bersifat *scientific* yaitu harus bisa terjun langsung kelapangan, melakukan praktik, mengamati langsung dan menyelidiki, sehingga siswa mampu menemukan ide-ide baru, namun Interaksi dan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun dengan guru belum terjalin selama proses pembelajaran karena diskusi kelompok, kegiatan praktik jarang dilakukan sehingga siswa cenderung kurang memiliki sikap kerjasama. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah bahkan ada peserta didik yang nilainya belum dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Rendahnya tingkat kreativitas siswa dalam pembelajaran IPA, mengakibatkan hasil pencapaian belajar siswa kurang maksimal. Hal itu terbukti dengan tidak tercapainya nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Untuk KKM pada mata pelajaran IPA di SDN Kertabasuki II sendiri mencapai 70. Perolehan nilai rata-rata ulangan harian siswa yakni hanya 65 dari jumlah siswa 40 orang. Sebanyak 26 siswa yang belum tuntas yaitu sekitar 65% dan siswa yang mencapai KKM hanya 14 siswa sekitar 35% yang dinyatakan tuntas dengan nilai tertinggi 75.

Ada beberapa kemungkinan penyebab rendahnya kreativitas dan hasil belajar siswa yaitu, guru seringkali kesulitan untuk menemukan model pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk menyampaikan suatu konsep pembelajaran, siswa kurang diajak ke dalam kegiatan laboratorium (praktik), proses pembelajaran belum memfasilitasi sampai terjadinya diskusi, praktik, penyelidikan serta belum mendorong siswa untuk aktif memberikan ide dan pendapat. lebih banyak dilakukan dengan memberikan konsep-konsep yang utuh

tanpa melalui pengolahan potensi yang ada pada diri siswa maupun yang ada di lingkungan sekitarnya, pembelajaran lebih bersifat hapalan sehingga kemampuan berpikir siswa kurang dibangun. Apabila kondisi tersebut terus dibiarkan akan berdampak tidak baik terhadap kualitas pembelajaran IPA di kelas IV SDN Kertabasuki II, masalah-masalah yang terjadi di dalam kelas tersebut akan menjadi suatu hambatan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan akan menimbulkan atau tercipta suasana kelas yang kurang efektif dan efisien yang akhirnya mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, padahal materi di dalam pembelajaran IPA materi yang bersifat *scientific* yang dapat bermanfaat di dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran ilmu pengetahuan alam (*Sains*) seharusnya tidak hanya menekankan pada produk yang dihasilkan tetapi bagaimana proses pembelajaran IPA tersebut berlangsung. Para siswa harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dalam mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dan menggunakan bukti, merancang suatu penyelidikan melalui kegiatan percobaan dan proses-prosesnya, serta mengutamakan keingintahuan dan kreativitas siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti berpendapat perlunya dilakukan perbaikan proses pembelajaran. Pemecahan masalah di atas yang mungkin untuk dilaksanakan oleh guru adalah melaksanakan pembelajaran IPA dengan menggunakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar dalam kelompok, yaitu siswa terjun langsung kelapangan melakukan praktik, mengamati langsung dan menyelidiki, yang akhirnya siswa bisa mendapatkan hipotesis, mengumpulkan data dan membuktikan hasil uji cobanya, sehingga

siswa mampu menemukan ide-ide baru dari suatu penemuannya dan siswa akan terbiasa aktif bertanya dan berpendapat. Salah satu model pembelajaran yang mendorong kreativitas dalam diri siswa diantaranya adalah model *discovery learning*.

Model *discovery* menurut Suryosubroto (Adang Heriawan, dkk, 2012, h. 100) diartikan sebagai suatu proses mengajar yang mementingkan pengajaran perseorangan, manipulasi objek dan lain-lain, sebelum sampai pada kepada generalisasi, model *discovery* merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi model mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri mencari sendiri dan reflektif. Rusman menjelaskan model *discovery learning* (2012, h. 35) adalah hasil temuan yang memang sebetulnya sudah ada, pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* ini selalu mengusahakan agar siswa terlibat dalam masalah-masalah yang dibahas. Sund (Adang Heriawan, dkk. 2012, h. 110) menjelaskan *discovery* adalah proses mental siswa mengasimilasi suatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya, Menurut Sani (Hosnan, 2014, h. 97) *discovery learning* adalah pembelajaran yang menemukan konsep melalui serangkaian data atau informasi yang diperoleh melalui pengamatan atau percobaan. Pernyataan lebih lanjut dikemukakan oleh Jerome Bruner mengatakan dalam *discovery learning* siswa belajar melalui aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip dan guru mendorong peserta didik untuk mempunyai pengalaman-pengalaman tersebut untuk menentukan prinsip-prinsip

bagi diri mereka sendiri.

Keunggulan dari model *discovery learning* ini yaitu pembelajaran lebih berpusat pada siswa, dapat menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalinya dan motivasi sendiri, membantu siswa memperkuat konsep dirinya karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya sehingga dapat mengembangkan dan memperbanyak penguasaan keterampilan dalam proses kognitif siswa, mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing dan dapat membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan, siswa saling bertukar pendapat dalam memahami materi serta mampu menyelesaikan soal dan tugas secara berdiskusi dalam kelompok. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa dapat ikut berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil belajar siswa mampu mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Yeni Haryani dengan Judul “Pendekatan *discovery* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi alat indra manusia” dan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Rahayu Listiani dengan judul “Penerapan Pendekatan *discovery learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema selalu berhemat energi subtema macam-macam energi”. Secara keseluruhan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II yang dilaksanakan oleh Yeni Haryani dan Fitri Rahayu Listiani dapat meningkatkan keaktifan siswa, kreativitas siswa, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan uraian di atas, maka diperlukan

model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa selama kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang memungkinkan dapat mendorong kreativitas dalam diri siswa adalah model *discovery learning*. Melalui penggunaan model *discovery learning* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dan peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Rangka“. (Penelitian Tindakan Kelas di kelas IV semester I SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2016-2017).

B. Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa SDN Kertabasuki II masih rendah. Hal tersebut dikarenakan siswa belum diberikan kesempatan untuk memperkuat dan menambah rasa percaya diri dalam menemukan pengetahuan barunya melalui kegiatan penemuan dan penyelidikan.
2. Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan siswa SDN Kertabasuki II cenderung kurang diajak ke dalam kegiatan diskusi, praktik sehingga kurang memiliki sikap antusias, aktif, kreatif, terampil, kerja sama selama proses pembelajaran.
3. Pembelajaran berpusat pada siswa tidak berlangsung sebagaimana seharusnya, hal tersebut dikarenakan model, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru lebih menekankan pada

pembelajaran yang berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka masalah yang menjadi fokus penelitian tindakan ini adalah “Apakah model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dalam materi rangka pada siswa kelas IV di SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka tahun ajaran 2016-2017?”

2. Pertanyaan Penelitian

Rumusan Masalah tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- a. Bagaimana kreativitas dan hasil belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?
- b. Bagaimana respon siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?
- c. Bagaimana aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?
- d. Bagaimana dokumen pembelajaran yang disiapkan oleh guru, apakah sudah sesuai atau tidak dengan penggunaan model *discovery learning*?
- e. Bagaimana aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?

- f. Bagaimana peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dijelaskan di atas, diperoleh gambaran dimensi permasalahan yang begitu luas. Namun menyadari adanya keterbatasan waktu dan kemampuan. Maka dalam penelitian ini penulis memandang perlu memberi batasan masalah secara jelas sebagai berikut:

1. Peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.
2. Dari sekian banyak pokok bahasan pada mata pelajaran IPA, dalam penelitian ini hanya akan mengkaji pembelajaran dalam pokok bahasan rangka.
3. Objek penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka.

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Secara umum penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka dengan penggunaan model *discovery learning*.

2. Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian tindakan kelas yang dicapai yaitu:

- a. Mendeskripsikan kreativitas dan hasil belajar siswa sebelum mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?
- b. Mendeskripsikan respon siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?
- c. Mendeskripsikan aktivitas belajar siswa selama siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?
- d. Mendeskripsikan dokumen pembelajaran yang disiapkan oleh guru, apakah sudah sesuai atau tidak dengan penggunaan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?
- e. Mendeskripsikan aktivitas guru selama guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?

- f. Mendeskripsikan peningkatan kreativitas dan hasil belajar siswa setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka?

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan maka hasil penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Umum

Penelitian diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam melakukan penelitian, selanjutnya dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran IPA yang merupakan satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Khusus

Adapun harapan dari penelitian ini adalah agar dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, diantaranya:

a. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan metode pembelajaran dengan tujuan agar dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dan para guru diharapkan dapat menggunakan model *discovery learning*.

b. Bagi Siswa

Sebagai wahana baru dalam proses meningkatkan kreativitas dan hasil belajar dalam pembelajaran dengan materi rangka dan diharapkan semua itu dapat diperoleh secara penuh dengan digunakannya model *Discovery Learning*.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan masukan positif bagi sekolah, meningkatkan kualitas sekolah dan meningkatkan kualitas lulusannya

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan lebih dari sebelumnya tentang model *discovery learning* dan bagaimana cara penggunaannya dalam kegiatan belajar. Selain itu menambah pengalaman bagaimana cara meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa, memotivasi untuk lebih bersemangat khususnya tentang penelitian.

G. Kerangka Pemikiran

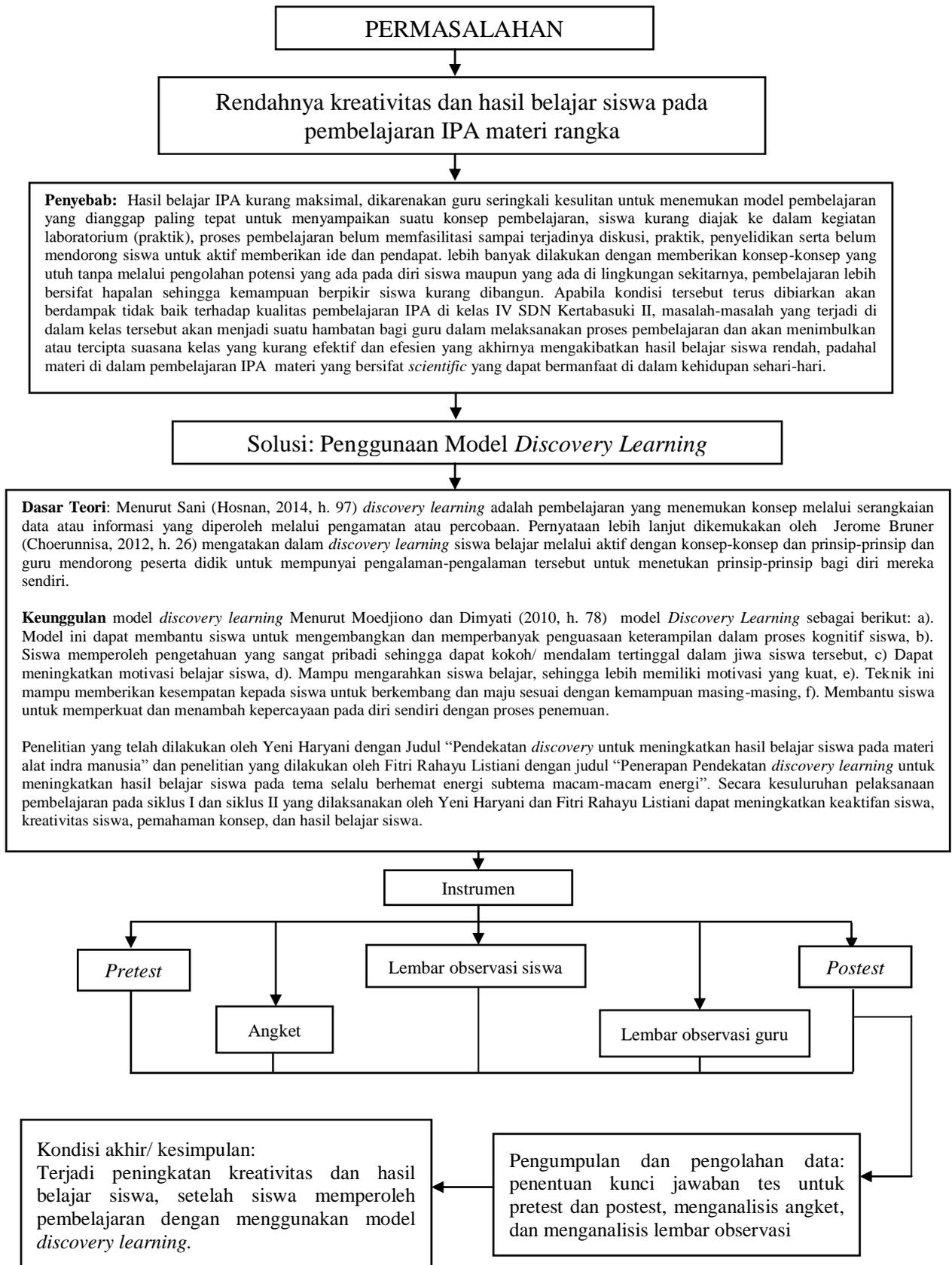
Kualitas pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka lebih cenderung masih berpusat pada guru, kondisi guru ketika mengajar masih menggunakan metode yang lama yaitu ceramah. Kurang diterapkannya pendekatan *scientific* yang di dalam proses pembelajarannya menggunakan beberapa sintak yaitu mengamati, mengidentifikasi, mengumpulkan data, mengolah data dan menarik kesimpulan sebagai bukti penemuan, yang akhirnya tingkat kreativitas siswa masih rendah, sehingga tujuan dari pembelajaran tidak tercapai. Maka dari itu peneliti mengajak guru untuk menggunakan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran IPA.

Hosnan (2014, h. 282) bahwa *discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki

sendiri, maka hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama dalam ingatan, selanjutnya (Sardiman, 2005, h. 145) di dalam model *discovery learning* guru berperan sebagai pembimbing dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, sebagaimana pendapat guru harus dapat membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa sesuai dengan tujuan.

Secara garis besar keunggulan dari model *discovery learning* ini dapat menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil, siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik, siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan membantu siswa untuk mengembangkan dan memperbanyak penguasaan keterampilan dalam proses kognitif siswa, mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuan masing-masing dan dapat membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan.

Instrumen dalam penelitian ini secara garis besar untuk mengukur peningkatan input, proses, dan output secara keseluruhan. Teknik pengumpulan data digunakan penganalisisan dan refleksi. Kesimpulan akhir dari penelitian ini yaitu melalui model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa di kelas IV SDN Kertabasuki II Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka tahun ajaran 2016-2017. Penulis memaparkan kerangka berfikir dalam bentuk bagan agar penelitian dapat dilaksanakan secara terarah dan bagannya sebagai berikut:



Bagan 1.1 Kerangka Pemikiran

H. Asumsi

Berdasarkan kerangka pemikiran sebagaimana diutarakan di atas maka beberapa asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Discovery learning* dikemukakan Rusman (2012, h. 35) menjelaskan bahwa *discovery* adalah hasil temuan yang memang sebetulnya sudah ada. Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* ini selalu mengusahakan agar siswa terlibat dalam masalah-masalah yang dibahas. Model *discovery* sebagai model belajar mengajar yang memberikan peluang diperhatikannya proses dan hasil belajar siswa, dalam kegiatan belajar mengajar..
2. Menurut Utami Munandar (2009, h. 47) Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasikan suatu gagasan.
3. Menurut Morgan (Purwanto, 2010, h. 24) hasil belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan kerangka dan asumsi sebagaimana telah dikemukakan di atas maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

“Penggunaan model *discovery learning* dapat meningkatkan kreativitas dan hasil

belajar siswa kelas IV SDN Kertabasuki II kecamatan Maja Kabupaten Majalengka pada pembelajaran IPA materi rangka.”

J. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya salah pengertian terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam variabel penelitian ini, maka istilah-istilah tersebut kemudian didefinisikan sebagai berikut:

1. Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek (Eveline Siregar, 2010, h. 4).
2. Pembelajaran adalah memotivasi dan memberikan fasilitas kepada siswa agar dapat belajar sendiri (Abdorrhman Gintings, 2008, h. 5).
3. Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan (Utami Munandar, 2009, h. 47).
4. Hasil belajar menurut Morgan (Purwanto, 2010, h. 24) adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman, suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu tes yang tersusun secara terencana, bentuk tes tertulis tes lisan, maupun tes perbuatan.
5. Model pembelajaran *discovery learning* menurut Sund (Adang Heriawan, dkk. 2012, h. 110) adalah proses mental siswa mengasimilasi suatu konsep atau sesuatu prinsip. Proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan sebagainya.

K. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dapat dijelaskan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka pemikiran, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2. Bab II

Kajian teoritis, analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti.

3. Bab III

Bagian ini membahas mengenai komponen dari metode penelitian yaitu, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional variabel, instrumen penilaian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

4. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan

Bagian ini membahas mengenai pencapaian hasil penelitian dan pembahasannya.

5. Bab V simpulan dan saran

Bagian ini membahas mengenai penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.