

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Kegiatan proses belajar mengajar di sekolah, keberhasilan adalah hal utama yang diupayakan oleh setiap guru. Merupakan keputusan tersendiri jika kita memberikan atau menyajikan materi pelajaran kepada siswa dengan waktu yang sedikit serta alat peraga yang sederhana dapat di terima, dibuktikan dengan dilakukannya evaluasi pada akhir pelajaran menunjukkan hasil belajar yang sangat signifikan. Banyak komponen yang mendukung dalam keberhasilan proses belajar mengajar, di antaranya adalah guru, siswa, metode, ruang kelas dan alat peraga. Bagaimana guru dalam model pembelajaran guru pada saat proses belajar dimulai turut andil dalam poin utama untuk mencapai tujuan hasil belajar yang ingin kita capai.

Tujuan pendidikan mengajarkan pada pembentukan manusia Indonesia seutuhnya.

Hal ini dijelaskan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (2009, hlm. 5) menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan berpijak pada panduan Kurikulum 2013 dasar dan menengah yang dibuat oleh BNSP sekolah diberi kekuasaan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan kurikulum sekolah sesuai dengan situasi, kondisi, dan potensi keunggulan lokal yang bisa di munculkan oleh sekolah. Sehingga baik guru maupun kepala sekolah dituntut untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajarannya, agar kualitas pendidikan bisa lebih baik. Karena guru dan kepala sekolah serta manajemen sekolah merupakan kunci keberhasilan dalam proses belajar mengajar, dan mereka adalah orang yang diberi tanggung jawab dalam mengembangkan dan melaksanakan kurikulum untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas sesuai visi dan misi sekolah tersebut.

Pembelajaran berbasis masalah penggunaannya di dalam tingkat berfikir yang lebih tinggi, dalam situasi berorientasi pada masalah, termasuk bagaimana belajar. atau Pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan Salah satu permasalahan yang ada di dalam kelas adalah tidak tercapainya hasil belajar yang signifikan dikarenakan jarang guru menggunakan model pembelajaran saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Dikarenakan saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan cara traditional yang menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan di kelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan pun tidak tercapai sesuai dengan target yang ditentukan. Dengan semua hal tersebut diharapkan dalam pembelajaran berbasis masalah, perhatian pembelajaran tidak hanya pada perolehan pengetahuan deklaratif, tetapi juga perolehan pengetahuan prosedural. Diharapkan pula agar proses pembelajaran di kelas semakin lancar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa anak dan tidak lupa guru selalu memberi motivasi untuk siswa-siswanya agar siswa akan selalu giat dalam bersekolah.

Dari hasil observasi di SDN Cicalengka 05 dari 35 siswa aspek sikap diantaranya kerjasama dengan KKM 75 hanya 47% yang mencapai indikator , peduli dengan KKM 75 hanya 45% yang mencapai indikator, teliti dengan KKM 75 hanya 38% yang mencapai indikator, dalam aspek pengetahuan dengan KKM 75 hanya 39% yang mencapai KKM, dan aspek keterampilan dengan KKM 75 hanya 40% yang mencapai indikator.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan *inkuiri*, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan

meningkatkan ketrampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep- konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai ketrampilan mengarahkan diri

Salah satu keunggulan dari model pembelajaran *Problem Based Learning*:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktifitas pembelajaran siswa
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentrasfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata
5. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan
6. Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa
7. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berfikir kritis dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru
8. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa yang mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata
9. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir hasil

Hasil ditunjang dari penelitian lain yang menggunakan model *Problem Based Learning* dikatakan berhasil dengan peneliti yang bernama Vinny Dahliani pada tahun 2016. Maka peneliti akan meneliti Subtema Kekayaan Alam di Indonesia dengan model *Problem Based Learning* dengan harapan hasil belajar siswa meningkat.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang di hadapi, diantaranya :

1. Proses Pembelajaran belum kondusif
2. Masih terdapat kendala dalam meningkatkan prestasi belajar siswa,
3. Masih terdapat kesulitan dalam menerapkan pendekatan ataupun metode dalam menyampaikan materi.
4. Kurangnya media interaktif serta model pembelajaran yang klasik
5. Belum tercapainya nilai KKM
6. Sarana kelas yang kurang menunjang
7. Guru Kurang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran
8. Adanya penghalang antara guru dan siswa tidak terlalu dekat
9. Siswa kurang berani untuk maju ke depan kelas
10. Cara penyampaian materi yang kurang jelas
11. Tenaga honorer yang tidak linier ijazahnya
12. Kurangnya sikap kerjasama diantara siswa
13. Kurangnya kerjasama antara guru dan orangtua murid dalam membimbing siswa
14. Tematik masih dianggap mata pelajaran yang sulit karena siswa masih sulit menyatukan setiap mata pelajaran yang diberikan oleh guru

## **C. Rumusan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang tersebut, penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesiadi kelas IV SDN Cicalengka 05?
- b. Bagaimana pelaksanaan guru dalam penggunaan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?

- c. Mampukah model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan sikap percaya diri pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?
- d. Mampukah model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan sikap peduli pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?
- e. Mampukah model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan sikap bertanggung jawab pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?
- f. Mampukah siswa memahami pemanfaatan sumber daya alam pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?
- g. Mampukah model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan keterampilan siswa berkomunikasi pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia di kelas IV SDN Cicalengka 05?
- h. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cicalengka 05 pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning*?

## **D. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Umum**

Sesuai dengan pernyataan peneliti yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Cicalengka 05 dalam pembelajaran subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia melalui model pembelajaran *problem based learning*.

## 2. Tujuan Khusus

- a) Untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia agar hasil belajar siswa kelas IV SDN Cicalengka 05 meningkat
- b) Untuk melaksanakan model pembelajaran *Problem based learning* pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia hasil belajar siswa kelas IV SDN Cicalengka 05 meningkat
- c) Untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SDN Cicalengka 05 dengan model pembelajaran *Problem based learning*
- d) Untuk meningkatkan sikap peduli siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SDN Cicalengka 05 dengan model pembelajaran *Problem based learning*
- e) Untuk meningkatkan sikap tanggungjawab siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SDN Cicalengka 05 dengan model pembelajaran *Problem based learning*
- f) Untuk meningkatkan pemahaman siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SDN Cicalengka 05 dengan model pembelajaran *Problem based learning*
- g) Untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia kelas IV SDN Cicalengka 05 dengan model pembelajaran *Problem based learning*
- h) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas IV SDN Cicalengka 05 pada subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia dengan model pembelajaran *Problem based learning*

## E. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoritis

Bagi program pendidikan guru sekolah dasar, sebagai masukan tentang penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran subtema pemanfaatan kekayaan alam di Indonesia

## 2. Manfaat Praktis

Melalui Penelitian Tindakan Kelas ini saya berharap dapat memberikan manfaat terhadap:

- a. Manfaat bagi peneliti, hasil penelitian menambah wawasan dan disiplin ilmu pada umumnya dan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*
- b. Manfaat penelitian bagi siswa :
  1. Hasil penelitian ini berkesempatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa diantaranya meningkatkan sikap peduli siswa, meningkatkan sikap tanggung jawab, meningkatkan keterampilan wawancara siswa, dan pemahaman siswa pada materi lingkungan tempat tinggal yang mana siswa belajar dalam suasana baru dengan bekerja secara berkelompok dengan menyusun gambar menjadi urutan yang logis agar menumbuhkan sikap kerja sama dan rasa percaya diri, menambah keaktifan siswa dan menarik perhatian siswa juga menstimulus siswa dalam berfikir.
  2. Memanfaatkan secara maksimal model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal
  3. Meningkatkan hasil belajar siswa
  4. Meningkatkan motivasi belajar, minat, dan keaktifan belajar siswa
- c. Manfaat penelitian bagi guru sebagai berikut:
  1. Mengetahui secara langsung permasalahan yang dihadapi anak agar dapat memberikan bantuan secara tepat.
  2. Memperbaiki pembelajaran yang dikelola
  3. Berkembang secara profesional
  4. Memungkinkan guru secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan
  5. Dalam pembinaan profesi guru dengan mempertimbangkan tingkat kreatifitas guru dalam merancang sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan

- d. Manfaat penelitian bagi sekolah
  - 1. Sebagai bahan masukan yang positif
  - 2. Meningkatkan mutu pendidikan
  - 3. Sebagai dorongan bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar secara umum.
- e. Manfaat bagi orang lain
 

Sebagai bahan referensi dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan penelitian ini.
- f. Manfaat secara umum
  - 1. Meningkatkan mutu pendidikan
  - 2. Meningkatkan kualitas pendidikan sebagai pelaksanaan pembelajaran
  - 3. Meningkatkan sumberdaya manusia yang kreatif dan inovatif

## **F. Definisi Operasional**

### **1. Hasil Belajar**

Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Pemaparan dari Suprijono (2009) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah akhir dari suatu proses belajar mengajar yang dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan belajar meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja artinya.

### **2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan

meningkatkan kepercayaan diri sendiri (sebagaimana dipaparkan Arends dalam Abbas).

Problem Based Learning atau Pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah (Ibrahim)

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah Pembelajaran berbasis masalah meliputi pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama dan menghasilkan karya serta peragaan. Pembelajaran berbasis masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya pada siswa. Pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah. Dengan pendekatan pembelajaran Model *Problem Based Learning* siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuh kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inkuiri, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri.

### 3. Sikap

Sebagaimana dipaparkan Ahmadi (2007:151), Sikap adalah kesiapan merespon yang bersifat positif atau negatif terhadap objek atau situasi secara konsisten. Pendapat ini memberikan gambaran bahwa Sikap merupakan reaksi mengenai objek atau situasi yang relatif stagnan yang disertai dengan adanya perasaan tertentu dan memberi dasar pada orang tersebut untuk membuat respon atau perilaku dengan cara tertentu yang dipilihnya.

Sedangkan sebagaimana dipaparkan Secord dan Backman dalam Azwar (2005:5) bahwa Sikap adalah keteraturan tertentu dalam hal perasaan (afeksi), pemikiran (kognisi) dan predisposisi tindakan (konasi) seseorang terhadap satu aspek dilingkungan sekitarnya.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Sikap adalah pernyataan evaluasi terhadap objek, orang atau peristiwa hal ini menunjukkan perasaan seseorang pada sesuatu. Sikap mempunyai 3 Komponen utama kesadaran, perasaan, dan perilaku. Keyakinan bahwa “Diiskriminasi itu salah” merupakan sebuah pernyataan evaluatif. Opini semacam ini adalah komponen kognitif dari sikap yang menentukan tingkatan untuk bagian yang lebih penting dari sebuah sikap. Komponen afektif Perasaan adalah segmen emosional atau perasaan dari sebuah sikap dan tercermin dalam pernyataan seperti “saya tidak menyukai Nafa karena dia mendiskriminasi orang-orang moniritas” akhirnya perasaan dapat menimbulkan hasil dari perilaku. Komponen perilaku dari sebuah sikap merujuk pada suatu maksud untuk berperilaku dalam cara tertentu terhadap seseorang atau sesuatu.

#### 4. Pengetahuan

Pudjawidjana, Mendefinisikan pengetahuan sebagai reaksi pada manusia dengan semua rangsangan yang terjadi di alat untuk melakukan indera penginderaan jauh pada objek tertentu.

Notoatmodjo, Berpendapat sedikit berbeda. Dia berpendapat kekuatan bahwasannya adalah hasil dari pengetahuan setelah orang melakukan penginderaan jauh.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan adalah informasi atau mkalumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara benar dan berguna. Berbagai gejala yang di temukan dan diperoleh manusia melalui pengamatan akanl. Pengetahuan muncul ketika seseorang mengenal akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah

dilihat atau dirasakan. Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Manakala informasi dan data sekedar berkemampuan untuk mengarahkan tindakan.

#### 5. Keterampilan

Gordon (1994) Keterampilan merupakan sebuah kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan secara lebih mudah dan tepat. Definisi keterampilan sebagaimana dipaparkan Gordon ini cenderung mengarah pada aktivitas psikomotor.

Sebagaimana dipaparkan Dunette (1976) Keterampilan berarti mengembangkan pengetahuan yang didapatkan melalui training dan pengalaman dengan melaksanakan beberapa tugas.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Keterampilan yaitu kemampuan untuk menggunakan akal, fikiran, ide dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. Pada dasarnya keterampilan akan lebih baik bila diasah untuk menaikkan kemampuan sehingga akan menjadi ahli atau menguasai dari salah satu bidang keterampilan yang ada. Keterampilan dapat dilatih sehingga mampu melakukan sesuatu, tanpa adanya latihan dan proses pengasahan akal, fikiran tersebut tidak akan bisa menghasilkan sebuah keterampilan yang khusus atau terampil karena keterampilan bukanlah bakat yang bisa saja di dapat tanpa melalui proses belajar yang intensif dan merupakan kelebihan yang sudah diberikan semenjak lahir.

#### 6. Pengetahuan memahami

Sebagaimana dipaparkan Poesprodjo (1987: 52-53) bahwa pemahaman bukan kegiatan berpikir semata, melainkan pemindahan letak dari dalam berdiri disituasi atau dunia orang lain. Mengalami kembali situasi yang dijumpai pribadi lain didalam *erlebnis* (sumber pengetahuan tentang hidup, kegiatan melakukan pengalaman pikiran), pengalaman yang terhayati. Pemahaman merupakan suatu kegiatan berpikir secara diam-diam, menemukan dirinya dalam orang lain.

Sebagaimana dipaparkan (Bloom Benyamin, 1975: 89) Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami cara mempelajari baik-baik supaya paham dan pengetahuan banyak.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan yang lebih menekankan pengamatan dan pengalaman inderai dikenal sebagai pengetahuan *empiris* pengetahuan ini bisa di dapatkan dengan melakukan pengamatan yang dilakukan secara empiris dan rasional. Pengetahuan ini juga dapat berkembang menjadi pengetahuan deskriptif bila seseorang dapat melukiskan dan menggambarkan segala ciri, sifat, dan gejala yang ada pada objek tersebut

#### 7. Keterampilan berkomunikasi

Roswhite (1986, h.52) menjelaskan komunikasi sebagai proses dua arah yang melibatkan seseorang yang memberi pesan dan orang lain yang menerima dan bertindak laku sesuai pesan tersebut.

Dan sebagaimana dipaparkan Bondy dan Frost (2002, Hlm. 25) mengatakan bahwa tujuan komunikasi adalah untuk mengungkapkan keinginan, mengekspresikan perasaan dan bertukar informasi.

Dari teori diatas dapat disimpulkan bahwa Komunikasi merupakan modal dan kunci sukses dalam pergaulan dan karier karena hanya dengan komunikasi sebuah hubungan baik dapat dibangun dan dibina. Keterampilan komunikasi adalah keterampilan utama yang harus dimiliki untuk mampu menjalani hubungan yang sehat dimana saja, dilingkungan sosial, sekolah, usaha perkantoran, dll. Ruang lingkup keterampilan berkomunikasi meliputi: Komunikasi lisan, tulisan, non Verbal

##### a. Keterampilan komunikasi lisan

Komunikasi lisan yaitu kemampuan berbicara sehingga mampu menjelaskan gagasan dengan jelas. Kemampuan ini meliputi keahlian menyesuaikan cara berbicara kepada komunikan yang berbeda, menggunakan pendekatan dan gaya yang pas, dan memahami pentingnya isyarat non-verbal dalam komunikasi lisan

b. Keterampilan komunikasi tulisan

Komunikasi tulisan yaitu kemampuan menulis secara efektif dalam konteks dan untuk beragam pembaca dan tujuan. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menulis dengan gaya dan pendekatan yang berbeda untuk pembaca atau media yang berbeda.

c. Keterampilan komunikasi *non-verbal*

Komunikasi *non-verbal* adalah kemampuan memperkuat ekspresi ide atau gagasan dan konsep melalui bahasa tubuh, gerak atau isyarat, ekspresi wajah, dan nada bicara/suara

## **G. Sistematika Skripsi**

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan bermaksud untuk mengantarkan pembaca kedalam permasalahan yang dibahas dalam penelitian tersebut. Bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah tertentu. Dengan membaca bagian pendahuluan pembaca akan mendapatkan gambaran permasalahan dan pembahasan.

### **BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERFIKIR**

Melalui kajian teori penelitian merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan adanya keterkaitan dari variabel yang terlibat dalam penelitian

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan yang diteliti selanjutnya disimpulkan secara sistematis dan terperinci

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini adalah bagian hasil dari penelitian uraian data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta

analisis hasil pengolahan data. Pada bab ini adalah jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis penelitian

## BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, atau kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.