

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu mengalami perubahan, perkembangan, dan perbaikan sesuai dengan perkembangan di segala bidang kehidupan. Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksanaan pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana, Pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 1 menegaskan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran guna mencapai tujuan yang telah ditentukan khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik baik dalam ranah kognitif, afektif maupun psikomotor. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam upaya memajukan suatu bangsa, suatu bangsa dapat dikatakan maju apabila pendidikan yang ada di negaranya tersebut maju. Setiap manusia berhak mendapatkan dan mengharap untuk selalu berkembang dalam dunia Pendidikan. Pendidikan juga mempunyai arti sebagai proses dalam rangka untuk mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Dalam dunia yang kompetitif dan bersaing dibutuhkan manusia yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang berkarakter.

Pembelajaran berbasis proyek ini berisi tugas-tugas kompleks, berdasarkan pertanyaan ataupun masalah yang menantang dan melibatkan siswa dari mulai dari desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau kerja investigasi serta memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja relative mandiri dalam waktu yang lama yang berujung pada produk atau prestasi realistik. Pendapat

dikemukakan oleh Sutirman (dalam Sani, 2014. hlm 17) Pembelajaran berbasis proyek adalah suatu metode pengajaran sistematis yang melibatkan para siswa dalam mempelajari pengetahuan dan keterampilan melalui proses yang terstruktur, pengalaman nyata dan teliti yang dirancang untuk menghasilkan sebuah produk.

Berdasarkan pendapat di atas, model *Project Based Learning* pemberian tugas-tugas berdasarkan permasalahan kompleks yang diberikan pada siswa untuk melatih siswa dan menggali kreativitas dan melakukan investigasi permasalahan secara berkelompok. Memberikan kesempatan siswa lebih aktif belajar karena siswa didorong aktif dalam proses bertanya, menginvestigasi, menjelaskan, dan berinteraksi dengan permasalahan. Selanjutnya siswa diminta menghasilkan sebuah produk dari hasil investigasi dan dipresentasikan.

Berdasarkan Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab 1 Pasal 1 Ayat 10 menyatakan bahwa:

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Kompetensi seorang guru adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan.

Sehingga pendidik harus memiliki tujuan untuk melaksanakan sistem Pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan Pendidikan nasional, yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab

Pendidik menyadari bahwa peserta didik masih kurang merespon arahan yang diberikan oleh pendidik tentang materi ajar yang telah disampaikan. Kurang merespon dalam artian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik, lalu pendidik banyak interaksi dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, namun hanya beberapa peserta didik yang berinteraksi dengan pendidik, dalam artian peserta didik sibuk dengan dunianya sendiri ribut dengan teman sebangkunya maupun teman-teman disekitarnya yang

sama-sama tidak memperhatikan pendidik yang sedang mengajak berdiskusi mengenai materi yang sedang dijelaskan.

Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang tepat guna untuk mencapai tujuan yang telah di tentukan khususnya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar yaitu dengan mengetahui hasil belajar siswa dan mengetahui perubahan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dapat dikatakan sebagai puncak dari suatu proses pembelajaran. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai peserta didik berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak perubahan tingkah laku pada diri individu. Hasil belajar menurut Hamalik (2012, hlm 30) dapat dikatakan hasil belajar apabila seseorang yang telah belajar terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak mengerti menjadi mengerti.

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang, senada dengan hal tersebut Nurkencana dan Sunartana dalam jurnal (Renny Wijyanthi, dkk, 2014 Vol: 2 No: 1) mengungkapkan bahwa “hasil belajar merupakan hasil yang dicapai setelah mengalami proses belajar dalam jangka waktu tertentu”. Pendapat ini menyatakan bahwa hasil peserta didik juga berarti hasil pendidik. Dengan dihasilkannya hasil belajar peserta didik yang baik maka hal itu menunjukkan adanya peningkatan dalam proses pembelajaran.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada pendidik tentang kemajuan siswa dalam mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menurut Bloom (dalam Sudjana, 2011, hlm.22) dibagi menjadi 3 yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif

Berkeenaan dengan hasil belajar yang intelektual yang terdiri dari 6 aspek, antara lain yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2. Ranah afektif

Berkeenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan di dalamnya, yaitu menerima, menjawab, atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

3. Ranah psikomotor

Ranah psikomotorik merupakan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yaitu gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan pendapat di atas, model *Project Based Learning* pemberian tugas-tugas berdasarkan permasalahan kompleks yang diberikan pada siswa untuk melatih siswa dan menggali kreativitas dan melakukan investigasi permasalahan secara berkelompok. Memberikan kesempatan siswa didorong aktif belajar karena siswa didorong aktif dalam proses bertanya, menginvestigasi, menjelaskan, dan berinteraksi dengan permasalahan. Selanjutnya siswa diminta untuk menghasilkan suatu produk dari hasil investigasi dan di presentasikan.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Sani (2014, hlm 137) menyatakan bahwa "*Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, dan informasi untuk menghasilkan hasil belajar. Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk digunakan pada permasalahan kompleks yang diperlukan peserta didik dalam melakukan investigasi dan memahaminya".

Berdasarkan hasil obeservasi di SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung permasalahan yang sering dijumpai oleh peserta didik melalui wawancara dengan

pendidik kelas IV C yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV C yang mendapatkan nilai mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), KKM yang berada di SD Negeri 033 Asmi Bandung khususnya kelas IV yaitu 70 dari 25 peserta didik yang terdiri 13 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Materi pada tema 1 subtema 1 ialah Keberagaman Budaya Bangsaku PPKn Memahami makna dan keterkaitan simbol-simbol sila Pancasila dalam memahami Pancasila secara utuh, memahami manfaat keberagaman karakteristik individu dirumah, sekolah dan masyarakat, memahami arti bersatu dalam keberagaman di rumah, sekolah dan masyarakat, mengamati dan menceritakan perilaku disekitar rumah dan sekolah dari sudut pandang kelima simbol Pancasila sebagai satu kesatuan yang utuh, bekerja sama dengan teman dalam keberagaman di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat, mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa (pakaian tradisional, bahasa, rumah adat, makanan khas, dan upacara adat), sosial ekonomi (jenis pekerjaan orang tua) di lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat sekitar. Lalu mata pelajaran IPS menjelaskan mengenai materi memahami manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi, menceritakan manusia dalam dinamika interaksi dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomi. Pada mata pelajaran SBdP menjelaskan materi mengenai mengenal karya dua dan tiga dimensi berdasarkan pengamatan, membedakan panjang-pendek bunyi, dan tinggi-rendah nada dengan gerak tangan, mengenal tari-tari daerah dan keunikan gerakannya, membuat karya seni kolase dengan berbagai bahan di lingkungan sekitar, menyanyikan lagu dengan gerak tangan dan badan sesuai dengan tinggi rendah nada, memperagakan makna gerak ke dalam bentuk tari dengan mengacu pada gaya tari daerah berdasarkan ruang gerak. Bahasa Indonesia mempelajari materi mengenai bagaimana mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. Mata pelajaran IPA menjelaskan materi mengenai memahami sifat-sifat bunyi melalui pengamatan dan keterkaitannya dengan indera pendengaran, menyajikan hasil percobaan atau observasi tentang bunyi.

Ketika memulai pembelajaran, beberapa peserta didik tidak bergairah dan pendidik pun tidak memberi motivasi pada saat awal pembelajaran, motivasi bisa berupa *ice breaking*, karena apabila ada anak yang tidak antusias pada saat

pembelajaran bisa mengganggu teman yang lainnya. Banyak oleh karena itu peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung cepat merasa bosan. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik dikarenakan pembelajaran kurang bervariasi, pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah dan metode penugasan berupa tanya jawab dan mengerjakan tugas yang ada di buku peserta didik sehingga proses pembelajaran terlihat sangat monoton. Sudah terlihat peserta didik lebih kondusif apabila saat pembelajaran berlangsung, pendidik menggunakan media. Contohnya *Powerpoint*, ketika pendidik mencoba menggunakan media tersebut terlihat peserta didik lebih mudah menyerap pembelajaran yang sedang berlangsung dan yang tentunya peserta didik lebih kondusif dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Apabila pendidik menggunakan metode yang bervariasi bisa menumbuhkan semangat kepada peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan peserta didik mempunyai rasa ingin tahu yang lebih yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pendidik menyadari bahwa peserta didik masih kurang merespon arahan yang diberikan oleh pendidik tentang materi ajar yang telah disampaikan. Kurang merespon dalam artian peserta didik kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh pendidik, lalu pendidik banyak interaksi dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, namun hanya beberapa peserta didik yang berinteraksi dengan pendidik, dalam artian peserta didik sibuk dengan dunianya sendiri ribut dengan teman sebangkunya maupun teman-teman disekitarnya yang sama-sama tidak memperhatikan pendidik yang sedang mengajak berdiskusi mengenai materi yang sedang dijelaskan.

Maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi memiliki hasil belajar yang rendah, data tersebut dapat dilihat dari kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan oleh pendidik dan kesulitannya pendidik untuk peserta didik mudah menyerap materi yang sedang di jelaskan, rendahnya tingkat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* sebagai salah satu model pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan hasil

belajar peserta didik di SD Negeri 033 Asmi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dikelas IV C SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung dengan judul

“PENGUNAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA INDAHNYA KEBERSAMAAN ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikembangkan di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang ada pada saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung dilihat dari berbagai aspek diantaranya:

1. Metode pembelajaran, model, dan media pembelajaran yang digunakan pendidik saat mengajar masih kurang maksimal, karena kurangnya penggunaan media dan pendidik menggunakan metode yang membuat peserta didik cepat merasa bosan
2. Hasil belajar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal(KKM).
3. Peserta didik masih sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.
4. Pendidik hanya melakukan satu arah pembelajaran.
5. Saat pembelajaran berlangsung keadaan peserta didik tidak kondusif, hal itu dikarenakan pendidik belum dapat memusatkan pikiran peserta didik dan kurangnya pengelolaan kelas yang kurang baik.

C. Batasan Masalah dan Rumusan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model *Project Based Learning* pada Tema Indahnyanya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi ?”

Perumusan masalah penelitian kemudian dirinci dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

- a. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran disusun dalam menggunakan Model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi?
- b. Bagaimanakah aktivitas belajar peserta didik dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi ?
- c. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini terdapat tujuan, tujuan tersebut dibagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus, berikut ini penjabarannya mengenai tujuan umum dan tujuan khusus dalam penelitian :

1. Tujuan Umum

Berdasarkan permasalahan di atas, tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi Bandung pada Tema Indahnya Kebersamaan.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi Bandung.
- b. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran yang efektif dengan menggunakan model *Project Based Learning* di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi pada Tema Indahnya Kebersamaan agar hasil belajar peserta didik meningkat.

- c. Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi Bandung.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam dunia pendidikan yang berupa gambaran mengenai teori yang menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pada Tema Indahnya Kebersamaan dengan menggunakan model *Project Based Learning* di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi Kota Bandung.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, sehingga diharapkan memiliki kegunaan sebagai berikut:

a. Bagi Pendidik

Meningkatkan profesionalisme dan keterampilan pendidik sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna dengan menggunakan model *Project Based Learning* yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, pendidik sebagai pendidik dapat memberikan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu dapat membantu mengembangkan kemampuan pendidik dalam upaya menerapkan model *Project Based Learning* pada Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku.

b. Bagi Peserta Didik

Meningkatnya hasil belajar peserta didik di kelas IV C SD Negeri 033 Asmi pada Tema Indahnya Kebersamaan dengan menggunakan model *Project Based Learning* dan peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah sebagai sumber inspirasi dalam upaya perbaikan kualitas pembelajaran, serta mendorong sekolah agar berupaya menyediakan sarana dan prasarana untuk menunjang

keberlangsungan pembelajaran sehingga mutu lulusan sekolah tersebut meningkat.

- 2) Sebagai bahan untuk memotivasi pendidik lain pada saat pembelajaran menggunakan metode yang bervariasi agar tidak monoton.
- 3) Sebagai usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pendidik dalam pembelajaran pada Tema Indahnnya Kebersamaan dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

d. Bagi Penulis

- 1) Untuk menambah pengalaman dan keterampilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam menerapkan model *Project Based Learning*.
- 2) Memberikan kesadaran pada penulis untuk memperbaiki baik secara teoritis maupun pelaksanaan dalam bidang pendidikan khususnya dalam meningkatkan hasil pembelajaran melalui Model *Project Based Learning*.

e. Bagi Peneliti

- 1) Sebagai data awal untuk melakukan penelitian
- 2) Sebagai bukti praktis keberhasilan penelitian model *Project Based Learning* di terapkan di sekolah dasar.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya perbedaan arti istilah maka perlu adanya batasan-batasan masalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang arah dan tujuan penelitian. Beberapa istilah yang dimaksud adalah:

1. PJBL (*Project Based Learning*)

Kemendikbud (2013) Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) adalah metode pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatannya sebagai media, pembelajaran berbasis proyek ini menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan beraktifitas secara nyata.

Sani (2014, hlm. 137) “Pembelajaran berbasis proyek adalah pembelajaran dengan jangka Panjang yang melibatkan peserta didik dalam merancang, membuat, dan menampilkan produk untuk mengatasi permasalahan di dunia nyata.”

Rohana (2010, hlm. 153) “Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pembelajaran, mencari, dan mengumpulkan data dan informasi dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah dan mengintegrasikan pengetahuan peserta didik, membuat keputusan dari berbagai macam alternatif solusi pemecahan masalah, dan beraktifitas secara nyata untuk menghasilkan produk dengan penuh kreativitas.”

Abidin (2007, hlm 167) “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (MPBP) adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat open-ended dan mengaplikasi pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk otentik tertentu.”

Maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan model pembelajaran *project based learning* atau model pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi yang lebih menekankan pada belajar kontekstual secara mandiri melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks dan mengkontruksi pembelajarannya dalam produk nyata.

2. Hasil Belajar

Homalik (2009, hlm. 30) “hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari yang tidak tahu dan dari yang tidak mengerti menjadi mengerti.”

Sudjana (2011, hlm. 16) “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dikuasai oleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.”

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang dimiliki dan dikuasai peserta didik setelah menerima pengalaman pada saat pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Penulis menyusun kerangka penelitian ini ke dalam bab yang akan diurutkan berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Rumusan Masalah
- D. Tujuan Penelitian
- E. Manfaat Penelitian
- F. Definisi Operasional
- G. Sistematika Skripsi

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

- A. Kajian Teori
- B. Hasil Penelitian Terdahulu
- C. Kerangka Pemikiran

BAB III Metode Penelitian

- A. Metode Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Subjek dan Objek Penelitian
- D. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
- E. Teknik Analisis Data
- F. Prosedur Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan

BAB V Kesimpulan dan Saran

- A. Kesimpulan
- B. Saran

Pada Sistematika skripsi merupakan gambaran dari susunan skripsi yang terdiri dari 5 bab. Setiap bab terdiri dari beberapa sub bab yang pada akhirnya tersusun sesuai dengan sistematika penulisan skripsi

