

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada abad 21 masyarakat Indonesia dituntut memiliki kemampuan dalam memperoleh, memilih dan mengelola informasi untuk dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari yang menuntut kita memiliki kemampuan. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh masyarakat Indonesia dalam menghadapi abad 21 adalah kemampuan berpikir kreatif. Nurmasari mengatakan (dalam Teguh Iman, 2020, hlm. 107) bahwa berpikir kreatif merupakan bagian keterampilan hidup yang perlu dikembangkan dalam menghadapi era informasi dan suasana bersaing yang semakin ketat.

Namun faktanya menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif berdasarkan hasil penelitian *Global creativity indeks* (dalam Teguh Iman, 2020, hlm. 107) pada tahun 2015 bahwa Indonesia menduduki urutan ke 115 dari 139 negara yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah. Riset terkait dengan indeks *Global creativity indeks* ini mengukur tiga aspek yaitu: *technology*, *talent* dan *tolerance*. Berdasarkan riset tersebut bahwa rendahnya berpikir kreatif siswa karena ada kekeliruan terhadap proses pendidikan di Indonesia. Berpikir kreatif siswa tidak mendapatkan ruang gerak untuk melahirkan ide kreatif baik di sekolah maupun lingkungan sosial.

Jika kemampuan berpikir kreatif tidak di kembangkan secara maksimal, maka kemampuan berpikir kreatif tidak akan bertambah, bahkan mungkin rendah. Sebagaimana di jelaskan dalam Kemendikbud bahwa (dalam Dian Ernaningsih, 2019, hlm. 35) secara global rendahnya keterampilan berpikir kreatif dapat di lihat pada hasil *The Trends International Mathematics And Science Study Assesment* (PISA) menunjukkan bahwa prestasi Indonesia berada pada posisi ke 43 dari 45 negara yang berpartisipasi. Faktor penyebab rendahnya berpikir kreatif siswa di karenakan pembelajaran yang masih berpusat pada guru, kemudian kurangnya model-model pembelajaran inovatif sehingga guru masih mengajar dengan cara konvensional.

Hal tersebut sejalan dengan hasil yang didapatkan peneliti saat melakukan observasi di salah satu SD di Kota Bandung khususnya siswa kelas IV, rendahnya

kemampuan berpikir kreatif siswa karena guru kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang masih berlangsung secara konvensional. Dalam model pembelajaran konvensional guru hanya menyampaikan materi secara langsung pada siswa sehingga pembelajaran konvensional juga cenderung bersifat *teacher centered* (berfokus pada guru). Sehingga, membuat siswa pasif dan monoton hanya menerima informasi yang diberikan guru dari waktu ke waktu. Selain itu, penghambat berpikir kreatif adalah dengan memberikan *drilling*. Siswa selalu disuapi sehingga tidak ada keinginan untuk berusaha sendiri. Banyak siswa yang belum berani mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru mereka, dan kurangnya wadah untuk mengekspresikan dan berpendapat sesuai dengan kreatif masing-masing siswa.

Dari fenomena di atas ditemukan bahwa 30 siswa dikategorikan rendah dalam berpikir kreatif sedangkan 4 siswa lainnya dikategorikan tinggi dalam berpikir kreatif pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan temuan tersebut, dapat terlihat jelas bahwa siswa kelas IV yang sudah mencapai ketuntasan berpikir kreatif untuk mata pelajaran IPA hanya 10,9%, masih kurang dari standar tingkat ketuntasan siswa yang diharapkan yaitu 75%.

Keadaan ini tentu akan membuat siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran karena penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif akibatnya siswa merasa bosan ketika berada di kelas, kurangnya media pembelajaran akibatnya pembelajaran monoton, guru tidak melibatkan siswa saat proses pembelajaran akibatnya siswa kurang kreatif, dan guru tidak memberikan kebebasan belajar pada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif melalui ide baru dan pemikiran yang dimiliki siswa. Pada akhirnya membuat siswa tidak mampu mengembangkan keterampilan berpikir kreatif yang terdapat dalam dirinya. Persepsi seperti ini akan mempengaruhi kurangnya berpikir kreatif siswa untuk mempelajari dan memecahkan masalah-masalah.

Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian Anwar et al (dalam Isnaeni Umi, 2015, hlm. 614) mengenai keterkaitan antara kreativitas dan prestasi belajar siswa menunjukkan bahwa kreativitas berpengaruh secara positif terhadap prestasi belajar siswa. Dengan demikian, jika hasil belajar siswa rendah, maka dapat

dimungkinkan salah satu faktor besar yang mempengaruhinya adalah kreativitas siswa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa jika prestasi belajar siswa kurang baik, maka kreativitas siswa juga dimungkinkan rendah. Data mengenai daya serap pada materi luas bidang datar pada tahun 2014/2015 siswa di Kabupaten Karanganyar menunjukkan presentase 56,46%, di mana daya serap tersebut lebih rendah dibandingkan dengan materi lain yang dapat mencapai 89,77%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pencapaian hasil belajar matematika siswa khususnya materi luas bangun datar masih rendah, sehingga menunjukkan kreativitas siswa yang masih rendah pula.

Oleh karena itu berpikir kreatif ini sangat diperlukan dalam diri siswa dan seharusnya dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Karena melibatkan pemunculan gagasan atau konsep baru, atau hubungan baru antara gagasan dan konsep yang sudah ada dapat membangkitkan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri serta mampu belajar dengan siswa lain dalam kelompok belajar. Upaya yang dilakukan dapat dari segi proses pembelajaran, peningkatan kemampuan guru dalam mengajar, dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran yang bisa menggali kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Maka dalam proses pembelajaran diharapkan guru dapat melakukan hal-hal baru yang dapat mendorong siswa untuk mengembangkan potensi dan bakat yang ia miliki, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, dan melibatkan siswa secara aktif dalam menemukan sendiri penyelesaian masalah. Untuk mendorong siswa berpikir kreatif guru harus memberikan suatu sesi di mana semua siswa dapat mengungkapkan pendapatnya, menyediakan waktu bagi siswa untuk membuat tugas kreatif di kelas, dan diberi kesempatan untuk bebas mengembangkan ide-idenya. Selain itu, (dalam Inarotus Saidah, 2020, hlm. 1044) faktor yang dapat mendorong meningkatkan kemampuan berpikir kreatif yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dorongan dan motivasi yang dimiliki oleh individu, sedangkan faktor eksternal dipengaruhi lingkungan belajar siswa.

Terdapat banyak model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Salah satunya

yaitu menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Menurut Thomas (dalam Ibnu Badar al-Tabany, 2014, hlm. 42) *Project Based Learning* ialah pendekatan pembelajaran yang terencana, kreatif serta menekankan kepada pembelajaran yang bersumber dari keadaan nyata. *Project Based Learning* berfokus pada ciri dan prinsip yang bertujuan agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mengelola tugas dan waktu belajar, memecahkan masalah, mengintegrasikan pembelajaran yang sempurna, menghasilkan suatu produk atau karya berdasarkan hasil pemikiran kreatif.

Sedangkan menurut Suparno menjelaskan (dalam R. Simbolon, 2022, hlm. 3) bahwasanya *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk bekerja di dalam kelompok dalam rangka membuat atau melakukan sebuah proyek bersama, dan mempresentasikan hasil dari proyeknya tadi dihadapan siswa yang lainnya. *Project Based Learning* memberi peluang pada sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, lebih kolaboratif, siswa terlibat secara aktif menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim dan mengintegrasikan masalah-masalah yang nyata dan praktis. Tujuan yang ingin dicapai bagi siswa sangat beragam, misalnya keterampilan berpikir, keterampilan sosial, keterampilan psikomotor, dan keterampilan proses.

Dalam pembelajaran berbasis *Project* salah satu media yang dapat digunakan adalah media diorama. Menurut Sumantri dan Permana mengatakan bahwa (dalam Erwin Rahayu S, 2017. hlm. 111) media diorama adalah model pemandangan yang dibuat seperti keadaan aslinya, misalnya pemandangan tentang perang dengan tentara dan senjata, serta alam yang mendukung. Prastowo (dalam Erwin Rahayu S, 2017. hlm. 111) diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Sedangkan pembelajaran yang aktif ditentukan oleh komponen pembelajaran yang membentuk suatu sistem pembelajaran.

Adapun penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan Resi Dayana, dkk pada tahun 2021 (dalam Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Volume 4 Nomor 1, Tahun 2021) dengan judul “Pengaruh

Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa hasil posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen dengan rata-rata kelas eksperimen 86 dan kelas kontrol 77,61. Setelah dilakukan posttest selanjutnya dilakukan uji hipotesis, data hasil hipotesis antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ ,  $t_{hitung}$  58  $t_{tabel}$  2.02, dan artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada kedua kelompok ini. Perbedaan posttest pada kelas eksperimen dan control dikarenakan adanya perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Berdasarkan penelitian terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan berpikir kreatif siswa antara kelas eksperimen yang menerapkan model *Project Based Learning* dengan pembuatan proyek diorama siklus hidup hewan dengan kelas kontrol yang menerapkan model konvensional yaitu model eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Berdasarkan data hasil penelitian, pengolahan data, analisis data pembahasan data maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Diorama dalam pembelajaran IPA terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan Fahrurrozi, dkk pada tahun 2022 (dalam Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4 Nomor 3, Tahun 2022) dengan judul “Pemanfaatan Model *Project Based Learning* sebagai Stimulus Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran IPA Sekolah dasar” yang menunjukkan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis isi dengan mengambil kesimpulan secara objektif, sistematis, dan generalis. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model *Project Based Learning* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan memberikan stimulus berpikir kreatif siswa, karena model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Hal ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah dasar yang mengharuskan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan Novita Wulandari, dkk pada tahun 2019 (dalam Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, Volume 4 Nomor 1, Tahun 2019) dengan judul “Penerapan Model *Project Based Learning* Berbantuan Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas V” yang menunjukkan bahwa hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelas V di SD Negeri Banaran 5 Sragen semester II tahun ajaran 2018/2019 diketahui peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar siswa pada kegiatan pembelajaran siklus I dan siklus II dalam penerapan model *Project Based Learning*. Hal ini dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif dari pra siklus sampai siklus II. Peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar pembelajaran tematik siswa kelas V dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat dibuktikan dalam penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan, yang diupayakan melalui *Project Based Learning* antar siklus, yakni sebanyak 50% kategori (berpikir kreatif cukup) dari seluruh siswa mencapai kemampuan berpikir kreatif cukup di pra siklus, meningkat menjadi 58,3% kategori (berpikir kreatif tinggi) di siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 91,7% kategori (berpikir kreatif tinggi).

Dari beberapa penelitian terdahulu, diketahui bahwa penelitian yang dilakukan oleh Resi Dayana memiliki persamaan dengan peneliti yaitu membahas mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media diorama dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa kelas IV SD. Namun, penelitian terdahulu dengan peneliti memiliki perbedaan yaitu terletak pada tempat penelitian. Yang mana peneliti melaksanakan penelitian di SDN Sukanaga 01 sehingga penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi dan Novita Wulandari memiliki persamaan yaitu membahas mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Tetapi ada perbedaan dalam menggunakan metode penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrurrozi menggunakan metode analisis isi dan penelitian Novita Wulandari menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan peneliti menggunakan metode eksperimen.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Dengan Berbantuan Media Diorama Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang dapat diteliti yaitu:

1. Kekeliruan terhadap proses pendidikan di Indonesia
2. Siswa tidak mendapatkan ruang gerak untuk melahirkan ide kreatif
3. Model pembelajaran masih bersifat konvensional
4. Siswa berfokus pada guru
5. Siswa hanya mengikuti apa yang disampaikan oleh guru
6. Siswa bosan saat proses pembelajaran
7. Siswa belum berani mengungkapkan gagasan dan ide-ide baru
8. Siswa pasif dan monoton
9. Guru tidak melibatkan siswa saat proses pembelajaran
10. Model pembelajaran yang kurang inovatif
11. Kurangnya media pembelajaran

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas yaitu :

1. Bagaimanakah proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” IV SDN Sukanagara 01?
3. Seberapa besar peningkatan siswa menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dan siswa menggunakan model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” IV SDN Sukanagara 01?



#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah untuk mengetahui:

1. Proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01.
2. Perbedaan peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01.
3. Peningkatan berpikir kreatif siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* dengan berbantuan media diorama dan siswa yang menggunakan model konvensional pada materi IPA “Sumber Energi Alternatif” di kelas IV SDN Sukanagara 01.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Suatu penelitian diharapkan dapat menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar

##### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan dan mengembangkan pengetahuan dalam dunia pendidikan khususnya dalam aspek strategi belajar mengajar.

##### a. Bagi siswa :

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 2) Siswa termotivasi sehingga senang belajar.
- 3) Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa.
- 4) Menciptakan kelas menyenangkan.
- 5) Meningkatkan keaktifan siswa

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pertimbangan guru untuk memperbaiki dan menyempurnakan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

c. Bagi Sekolah

- 1) Penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merealisasikan tujuan pembelajaran bagi siswa dan juga sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan kebijakan terkait pemilihan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.
- 2) Memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk mendukung penelitian yang akan diteliti, khususnya penelitian tentang model *Project Based Learning*.

## F. Definisi Operasional

Agar tidak terdapat kesalahpahaman atau kekeliruan dalam penelitian ini maka peneliti beranggapan perlu adanya penjabaran definisi, sebagai berikut:

1. Model *Project Based Learning* merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat sebuah proyek atau melakukan kerja proyek secara kelompok atau individu. Yang artinya siswa diberi tugas oleh guru untuk membuat sebuah proyek sesuai apa yang telah dipelajari. Kemudian mempresentasikan hasil dari proyeknya tadi dihadapan siswa yang lainnya. Adapun sintak dari *Project Based Learning* menurut Munandar (dalam Yeyen Febriyanti, 2016, hlm. 122) yaitu menyiapkan tugas proyek, mendesain rencana pembuatan proyek, menyusun jadwal perencanaan proyek, monitor keaktifan dan progres proyek, menguji hasil dan evaluasi.
2. Media Diorama merupakan media berbentuk tiga dimensi mini tujuannya menggambarkan pemandangan yang sebenarnya untuk memenuhi kebutuhan siswa pada materi yang akan dipelajari. Khususnya yang berhubungan dengan

alam seperti sub tema manusia, hewan dan lingkungan. Maka media diorama sangat membantu dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan materi.

3. Berpikir Kreatif merupakan kemampuan siswa dalam menciptakan ide-ide baru atau menghasilkan sesuatu yang kreatif, berbeda dan tidak dapat dibuat orang lain. Yang artinya sesuatu yang dihasilkan ini merupakan suatu hal atau benda yang baru yang tentunya memiliki daya guna. Kemampuan berpikir kreatif memiliki 4 indikator di antaranya berpikir lancar, berpikir luwes, orisinal, dan elaborasi

### **G. Sistematika Skripsi**

Secara garis besar penelitian ini dapat di bagi menjadi tiga bagian yaitu awal, isi, dan akhir. Berikut adalah sistematika secara umum:

#### **1. Bagian Pembuka Skripsi**

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pemyatu keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

#### **2. Bagian Isi Skripsi**

BAB I Pendahuluan, Pendahuluan bermaksud mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan suatu masalah esensi dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Sebuah penelitian diselenggarakan karena terdapat masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Masalah penelitian timbul karena terdapat kesenjangan antara harapan dengan kenyataan. Bagian pendahuluan skripsi berisi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, berisi deskripsi teoretis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan keterkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian.

Dengan demikian, kajian teori bukan hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga mengungkapkan alur pemikiran peneliti tentang masalah yang diteliti dan dipecahkan dengan ditopang atau dibangun oleh teori-teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ada. Kajian teoretis yang disajikan dalam Bab 1 pada tatanan skripsi dipergunakan sebagai teori yang dipersiapkan untuk membahas hasil penelitian.

BAB III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah- langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi yaitu: metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Esensi dari bagian temuan hasil penelitian adalah uraian tentang data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Uraian dalam bab ini merupakan jawaban secara rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian. Pada jawaban rumusan masalah yang berkaitan dengan uji hipotesis. peneliti diharuskan menyajikan hasil uji normalitas data lebih dahulu sebelum melakukan uji hipotesis. Pembahasan yang berkaitan dengan hasil uji hipotesis paling sedikit memperlihatkan faktor-faktor yang berkaitan atau memengaruhi variabel independen.

BAB V Simpulan dan Saran, merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Simpulan harus menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Penulisan simpulan dapat dilakukan dengan menggunakan salah satu cara dari dua cara berikut, yaitu simpulan butir demi butir, atau dengan cara uraian padat. Untuk memudahkan

penulisan simpulan, peneliti dapat merumuskannya sebanyak butir-butir rumusan masalah atau pertanyaan penelitian.

3. Bagian Akhir Skripsi, bagian akhir disusun dengan urutan berikut:
  - a. Daftar Pustaka, merupakan daftar buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel di dalam majalah atau surat kabar, atau artikel di dalam karangan (antologi), atau artikel pada website yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis/pembahasan, dan penyusunan skripsi. Daftar pustaka merupakan persyaratan yang harus ada dalam skripsi.
  - b. Lampiran, merupakan keterangan atau informasi tambahan yang dianggap perlu untuk menunjang kelengkapan skripsi. Keterangan yang dapat dilampirkan bergantung pada jenis, sifat, dan tujuan penelitian Misalnya korpus data, kuesioner, tabel, bagan, gambar, dokumentasi penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena mengganggu penyajian.