

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tahun 2025, komunikasi (*communication skills*) adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami. *Communication skills* secara harfiah berarti keterampilan berkomunikasi. Artinya perihal kemampuan seseorang dalam mengomunikasikan sesuatu dengan baik. Keterampilan komunikasi merupakan kemampuan dasar untuk menyampaikan ide, pemikiran, dan informasi terkait materi pembelajaran secara lisan maupun tulisan dengan efektif. Sejalan dengan kecakapan abad 21 di mana kecakapan berkomunikasi atau *communication skills* merupakan salah satu dari empat kecakapan yang harus dimiliki peserta didik. Kemampuan ini sangat penting untuk dimiliki peserta didik, mengingat kehidupan di era global yang semakin kompetitif (Maharotunnisa *et al.*, 2025). Pembelajaran biologi abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu mengomunikasikan solusi terhadap permasalahan melalui aktivitas presentasi. Perkembangan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor, dapat menjadi dasar penerapan presentasi solusi biologi berbasis canva sebagai upaya meningkatkan *communication skills* (Nurkanti *et al.*, 2025). Kecakapan berkomunikasi tidak datang dengan sendirinya, kecakapan ini perlu dibiasakan dan dilatih dalam proses belajar sehingga tercetak generasi yang siap menjawab tantangan zaman.

Keterampilan komunikasi merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran di abad ke-21, namun pada kenyataannya kemampuan peserta didik di bidang komunikasi masih belum optimal. Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai tingkat yang tinggi dalam keterampilan komunikasi. Sebuah studi yang dilakukan oleh Kosumawati dan Yudhanegara (2023) menemukan bahwa 67,6% peserta didik berada di kategori menengah, sementara hanya 16,2% yang berada di kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik masih perlu ditingkatkan.

Hasil serupa juga ditemukan dalam studi yang dilakukan oleh (Fairuzia *et al.*, 2024) yang menunjukkan bahwa 68% peserta didik berada pada kategori menengah, yang mengindikasikan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu menyampaikan gagasan mereka secara efektif dan terstruktur. Data ini diperoleh melalui penggunaan lembar penilaian komunikasi, yang mengukur aspek kejelasan ekspresi, struktur gagasan, dan kemampuan menjawab pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan komunikasi peserta didik masih menjadi masalah yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, seperti presentasi solusi biologi berbasis canva berbantu *scaffolding AI* dalam meningkatkan *communication skill* pada peserta didik (Makmuri, 2024). Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang menarik dan interaktif, sedangkan *scaffolding AI* dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan ide-ide mereka dan meningkatkan kemampuan komunikasi.

Canva memungkinkan guru dan peserta didik untuk menggabungkan elemen-elemen visual, teks, dan grafis dengan mudah. Dengan fitur desain yang intuitif, canva merangsang kreativitas peserta didik, membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang menarik. Platform ini memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif, seperti infografis, presentasi, dan poster, yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam (Mila *et al.*, 2021). Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital dapat mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan pemecahan masalah. Hal tersebut didukung oleh penelitian Hizqiyah *et al.*, (2023) yang menunjukkan bahwa keterampilan pemecahan masalah digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dimiliki peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi. Transformasi pendidikan menjadi sebuah kebutuhan mendesak seiring dengan perkembangan teknologi. Guru dan pendidik dihadapkan pada tuntutan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang tumbuh dalam era digital. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dikelola memperhatikan aspek perkembangan ilmu pengetahuan teknologi (Alfian *et al.*, 2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran dengan tujuan untuk menarik minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia. Oleh karena itu, canva dalam konteks ini dipilih sebagai media yang tepat (Rohmiasih, 2023). Dalam penerapannya, penggunaan canva dapat dipadukan dengan konsep *scaffolding AI*, yaitu pemberian bantuan bertahap untuk membantu peserta didik menyusun dan menyajikan informasi secara lebih terarah.

Pada tahun 1976, Jerome Bruner menerapkan teori Vygotsky pada lingkungan pendidikan K-12 dengan konsep *scaffolding*. Di sini, pendidik memberikan dukungan, yang disebut *scaffold*, untuk membantu peserta didik menguasai pembelajaran. Kemudian, seperti *scaffold* dalam sebuah bangunan, guru menarik kembali *scaffold* tersebut seiring peserta didik menguasai pengetahuan. Pada titik ini, Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) berkembang ke luar seiring peserta didik menguasai pengetahuan baru dengan *scaffold* baru. *Scaffold* baru tersebut dapat berupa tutorial, video, dan alat bantu visual. Istilah "*scaffolding*" pertama kali digunakan dalam konteks pendidikan pada pertengahan tahun 1970-an, yang dicetuskan oleh psikolog Amerika Jerome Bruner. Dalam buku *The Child's Conception of Language* (ed. A. Sinclair, *et al.*, 1978), Bruner mendeskripsikan *scaffolding* sebagai: "Langkah-langkah yang diambil untuk mengurangi derajat kebebasan dalam melaksanakan suatu tugas sehingga anak dapat berkonsentrasi pada keterampilan sulit yang sedang ia pelajari." Penggunaan canva yang dikombinasikan dengan metode *scaffolding AI* dalam materi sistem gerak (tulang, otot, dan sendi) memberikan dampak besar karena materi ini bersifat sangat visual dan kompleks. Peneliti memilih materi sistem gerak karena karakteristik materi ini paling sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan *communication skills* peserta didik melalui presentasi solusi menggunakan media canva berbantu *scaffolding AI*. Meskipun materi biologi lainnya juga memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi, sistem gerak memiliki keunggulan karena tidak hanya menuntut peserta didik menghafal konsep, tetapi juga memahami keterkaitan antara struktur dan fungsi tulang, sendi, otot, mekanisme gerak, serta berbagai gangguan yang dapat terjadi pada sistem gerak. Peserta didik dituntut mampu mengintegrasikan berbagai konsep

tersebut menjadi satu pemahaman yang utuh, sehingga mereka perlu menjelaskan hubungan sebab-akibat secara runtut dan logis. Kondisi ini sangat mendukung pengembangan *communication skills* karena peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga harus mampu mengomunikasikan konsep ilmiah secara jelas kepada orang lain. Selain itu, materi sistem gerak sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga lebih mudah dikaitkan dengan permasalahan nyata, seperti cedera olahraga, osteoporosis, skoliosis, postur tubuh yang salah, maupun kebiasaan membawa beban yang berlebihan. Permasalahan-permasalahan tersebut memungkinkan peserta didik melakukan analisis, mencari informasi, menyusun solusi, kemudian mempresentasikan hasilnya. Pemilihan materi sistem gerak juga didukung oleh penggunaan media canva yang memiliki keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual melalui infografis, ilustrasi, dan presentasi yang menarik. Secara teoritis, pemilihan materi sistem gerak juga didukung oleh teori *Meaningful Learning* dari Ausubel yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila peserta didik mampu menghubungkan konsep-konsep yang saling berkaitan dalam suatu struktur pengetahuan. Materi sistem gerak memiliki keterkaitan antar konsep yang sangat kuat sehingga sesuai dengan teori tersebut. Selain itu, teori *scaffolding* dari Vygotsky menjelaskan bahwa peserta didik dapat mencapai kemampuan yang lebih tinggi apabila memperoleh bantuan yang sesuai pada *Zone of Proximal Development* (ZPD). Dalam penelitian ini, bantuan tersebut diwujudkan melalui *scaffolding AI* yang memfasilitasi peserta didik selama proses penyusunan dan penyampaian presentasi. Oleh karena itu, pemilihan materi sistem gerak bukan karena materi ini lebih sulit dibandingkan materi biologi lainnya, melainkan karena karakteristiknya paling relevan dengan tujuan penelitian, strategi pembelajaran yang digunakan, serta pengembangan *communication skills* peserta didik melalui presentasi solusi berbantuan canva dan *scaffolding AI*. Proses pembuatan media ini mendorong peserta didik berpikir lebih kreatif dalam memilih desain, menentukan pesan visual, serta menghubungkan antara konsep anatomi dan fisiologi sistem gerak dengan representasi visual yang efektif. Selain itu, canva memberikan ruang bagi peserta didik untuk bereksperimen dengan warna, tata letak, bentuk ikon, dan informasi sehingga produk ilmiah yang dihasilkan tetap estetik, mudah dipahami, dan akurat secara biologi. Maka dari itu, canva tidak hanya

membantu memperkuat pemahaman peserta didik tentang mekanisme gerak, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang solusi dan representasi inovatif terkait masalah atau konsep pada sistem gerak. Sedangkan *AI* digunakan untuk merancang kerangka belajar dari awal. Untuk sesuatu yang lebih intensif, peserta didik dapat menggunakan *AI* generatif sebagai semacam tutor dengan sesi tanya jawab timbal balik. Dengan *AI*, diferensiasi pembelajaran menjadi lebih mudah dari sebelumnya, sehingga membantu peserta didik bergerak melalui Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) (Holmes *et al.*, 2019). Hasil survei terbaru memunculkan kekhawatiran mendalam terhadap penggunaan teknologi kecerdasan buatan (*AI*) dalam dunia pendidikan. Sebanyak 95% responden meyakini bahwa penggunaan *AI* saat ini telah disalahgunakan di institusi pendidikan. Fakta mencengangkan ini disampaikan oleh Jack Brazel, *Head of Business Partnership Turnitin for Southeast Asia*, dalam acara *Focus Group Discussion (FGD)* bertajuk "*Navigating the Future: Inovasi dan Integritas di Era AI*", yang digelar oleh Turnitin pada Kamis (17/04) di Jakarta. Dalam presentasinya, Jack Brazel menjelaskan bahwa survei ini dilakukan terhadap berbagai elemen dunia pendidikan, termasuk administrator akademik, pendidik, hingga mahasiswa (Holmes *et al.*, 2019). Peserta didik mungkin tahu cara menggunakan *AI* secara teknis, tapi belum paham bagaimana memanfaatkannya secara strategis, etis, dan bertanggung jawab dalam konteks profesional. Namun untuk itu, perlu adanya usaha serius dalam membangun budaya kepercayaan dan tanggung jawab dalam penggunaannya. Edukasi tentang etika digital, transparansi penggunaan *AI*, dan sistem pengawasan yang menjadi bagian dari ekosistem pendidikan. Maka dari itu adanya *scaffolding* ini untuk batasan bagi penggunaan media platform *AI* baik berupa cara penggunaan, dampak positif dan dampak negatif (Pratiwi, 2025).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan canva dan *scaffolding AI* berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Anggraini *et al.* (2023) dalam penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva pada Materi Sistem Respirasi Manusia" menemukan bahwa canva meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif, namun belum berfokus pada *communication skills*. Soulthoni & Nur (2025) melalui penelitian "Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Presentasi Ilmiah" menunjukkan peningkatan

kualitas presentasi, tetapi belum mengkaji penyampaian solusi biologi secara sistematis. Sementara itu, Aliyah *et al.*, (2025) dalam penelitian “Penggunaan Scaffolding Berbasis Pertanyaan Didukung AI (Perplexity AI)” membuktikan peningkatan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah, namun belum dikaitkan dengan media canva dan keterampilan komunikasi. Selain itu, (Ramadhan *et al.*, 2025) dalam “Pemanfaatan Canva sebagai Sarana Presentasi terhadap Kemampuan Komunikasi Peserta Didik” menunjukkan adanya peningkatan *communication skills*, tetapi tanpa integrasi *scaffolding AI* dan konteks biologi. Penelitian ini penting karena *communication skills* peserta didik masih rendah, terutama dalam menyampaikan ide ilmiah secara terstruktur. Hal ini diperkuat oleh temuan penulis saat pelaksanaan PLP II, di mana peserta didik menunjukkan kemampuan komunikasi yang masih rendah, seperti kurang percaya diri, penyampaian yang tidak sistematis, kemampuan menyajikan solusi yang masih kurang, penggunaan istilah ilmiah, kemampuan menjawab pertanyaan, dan minim interaksi saat presentasi. Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian yang berjudul “Peningkatan *Communication Skills* melalui Presentasi Solusi Biologi Berbasis Canva Berbantu *Scaffolding AI* pada Materi Sistem Gerak” belum pernah diteliti, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan. Maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan *communication skills* peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media canva berbantu *scaffolding AI* pada materi sistem gerak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, terdapat beberapa masalah yang perlu ditinjau dari penelitian ini. Permasalahan tersebut menjadi acuan membuat penelitian ini khususnya mengenai peningkatan *communication skills* peserta didik. Identifikasi masalah yang dihasilkan untuk bahan penelitian adalah:

1. Banyaknya peserta didik SMA Pasundan 1 Bandung mengalami kesulitan mengajukan pertanyaan, berbagi ide, atau menjelaskan konsep biologi secara efektif saat presentasi di kelas. Rata-rata persentase keterampilan berkomunikasi lisan peserta didik seringkali berada dalam kategori cukup atau kurang.
2. Materi sistem gerak dalam biologi melibatkan konsep anatomi dan proses yang kompleks, sehingga membutuhkan media visual yang jelas untuk mempermudah

pemahaman. Peserta didik mungkin kesulitan menuangkan ide dan pesan mereka ke dalam bentuk visual yang efektif tanpa bantuan alat desain.

3. Peserta didik dan guru mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi digital, seperti aplikasi desain grafis (canva) atau kecerdasan buatan (*AI*), untuk meningkatkan kualitas presentasi dan efektivitas pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ialah "Bagaimana peningkatan *communication skills* peserta didik melalui presentasi solusi biologi berbasis canva berbantu *scaffolding AI* pada materi sistem gerak?" Untuk memperkuat rumusan masalah yang telah dibuat maka dari itu peneliti menambahkan beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh presentasi digital berbasis canva dengan bantuan *scaffolding AI* dalam meningkatkan *communication skills* peserta didik?
2. Adakah perbedaan *communication skills* peserta didik antara kelas yang menggunakan canva berbantu *scaffolding AI* dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Adakah respons positif peserta didik terhadap penggunaan canva berbantu *scaffolding AI* dalam meningkatkan *communication skills*?

D. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibuat penulis agar pembahasan lebih terarah dan fokus terhadap permasalahan penelitian, dengan menetapkan batasan masalah yang difokuskan pada penerapan presentasi berbasis canva berbantu *scaffolding AI* serta pengaruhnya terhadap *communication skills* peserta didik pada materi sistem gerak. Pembatasan ini dilakukan agar penelitian lebih jelas dan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan, dengan menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas penggunaan media presentasi digital canva yang dipadukan dengan *scaffolding* berbantu kecerdasan buatan (*AI*) dalam kegiatan pembelajaran biologi.
2. Aspek yang diteliti hanya pada *communication skills* peserta didik.
3. Penggunaan *scaffolding AI* dibatasi pada pemberian dukungan dalam penyusunan struktur presentasi, kejelasan bahasa, pengorganisasian materi, serta

umpan balik terhadap kualitas komunikasi, bukan sebagai pengganti peran guru dalam pembelajaran.

4. Materi pembelajaran yang dikaji dibatasi pada materi sistem gerak di tingkat SMA/MA.
5. Penilaian *communication skills* dalam dibatasi pada kegiatan presentasi peserta didik.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan terbagi menjadi dua, yaitu tujuan umum yang menjadi fokus utama penelitian dan tujuan khusus berfungsi untuk menunjang data utama penelitian. Adapun tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan *communication skills* peserta didik setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media canva berbantu *scaffolding AI* pada materi sistem gerak.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan presentasi digital berbasis canva berbantu *scaffolding AI* terhadap *communication skills* peserta didik pada materi sistem gerak.
- b. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan *communication skills* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi sistem gerak.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh pihak. Adapun manfaat penelitian yang relevan dan mendukung penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan penelitian tentang teori pembelajaran dalam biologi, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan komunikasi peserta didik melalui pembelajaran berbasis presentasi digital. Penelitian ini memperkaya pemahaman tentang integrasi canva dengan dukungan *scaffolding AI* sebagai pendekatan pedagogis untuk

meningkatkan *communication skills* peserta didik. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan model pembelajaran abad ke-21 yang menggabungkan teknologi digital dan strategi *scaffolding* untuk mendorong pembelajaran biologi yang lebih komunikatif dan bermakna.

2. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menjadi panduan bagi para pemangku kepentingan pendidikan, seperti sekolah dan pembuat kebijakan, dalam mengembangkan strategi penggunaan teknologi digital dan kecerdasan buatan dalam proses pembelajaran. Temuan ini dapat mendukung langkah-langkah untuk memperkuat keterampilan abad ke-21, khususnya keterampilan komunikasi, melalui pembelajaran biologi yang didukung teknologi. Hasil penelitian ini juga dimaksudkan untuk menjadi dasar pengembangan program pelatihan guru dan pengembangan profesional yang berfokus pada integrasi pedagogis dan etis media digital dan *AI* ke dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan *communication skills* mereka, khususnya dalam mengkomunikasikan materi biologi, argumen, dan solusi dengan jelas dan terstruktur. Diharapkan juga peserta didik akan menjadi lebih percaya diri dalam presentasi dan mampu menggunakan teknologi digital secara positif dan produktif dalam pembelajaran mereka.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi pendekatan pembelajaran baru dan inovatif untuk mengembangkan *communication skills* peserta didik. Para guru memperoleh wawasan praktis tentang bagaimana *canva* yang dikombinasikan dengan *scaffolding AI* dapat meningkatkan kualitas presentasi dan *communication skills* peserta didik di kelas.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dan mendukung terciptanya lingkungan belajar yang adaptif dengan perkembangan digital. Penelitian ini juga dapat mendorong sekolah

untuk mengoptimalkan fasilitas teknologi guna mendukung pembelajaran yang ditujukan untuk keterampilan abad ke-21.

d. **Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan rujukan empiris bagi peneliti lain yang tertarik mengkaji peningkatan *communication skills* dalam pembelajaran biologi melalui pemanfaatan media digital. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pengembangan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan penggunaan canva, *scaffolding AI*, maupun media pembelajaran berbasis teknologi lainnya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna setiap variabel secara terukur agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Adapun definisi operasional pada penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Peningkatan *Communication Skills*

Peningkatan *communication skills* adalah perubahan kemampuan peserta didik dalam menyampaikan ide, menjelaskan konsep, dan menjawab pertanyaan selama kegiatan presentasi, yang diukur dengan perbandingan skor hasil observasi presentasi pada saat *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) menggunakan rubrik penilaian komunikasi.

2. Presentasi Solusi Biologi

Presentasi solusi biologi merupakan kegiatan peserta didik memaparkan hasil analisis dan solusi terhadap permasalahan pada materi sistem gerak dalam bentuk penyampaian lisan yang terstruktur (pembukaan, isi, penutup) disertai penggunaan media presentasi, yang dinilai berdasarkan kejelasan penyampaian, ketepatan konsep, dan kemampuan menjawab pertanyaan.

3. Canva Berbantu *Scaffolding AI*

Canva berbantu *scaffolding AI* adalah penggunaan aplikasi canva yang dipadukan dengan bantuan kecerdasan buatan untuk memberikan dukungan bertahap kepada peserta didik dalam menyiapkan materi presentasi, seperti menyusun kerangka isi, penyederhanaan konsep, dan penyusunan slide, yang digunakan selama proses pembelajaran sebagai perlakuan dalam penelitian.

4. Materi Sistem Gerak

Materi sistem gerak merupakan materi pembelajaran biologi yang mencakup struktur dan fungsi tulang, sendi, dan otot serta keterkaitannya dalam menghasilkan gerakan. Materi ini digunakan sebagai konteks permasalahan dan bahan yang harus dipahami serta dipresentasikan oleh peserta didik.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi disusun untuk memberikan gambaran mengenai alur dan isi pembahasan penelitian yang berjudul “Peningkatan *communication skills* melalui presentasi solusi biologi berbasis canva berbantu *scaffolding AI* pada materi sistem gerak”. Secara umum skripsi terdiri atas tiga bagian utama yaitu bagian pembuka, bagian isi, dan bagian penutup. Penulis menyusun sistematika penulisan skripsi yang terbagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian awal skripsi ini mencakup beberapa komponen penting, antara lain: halaman sampul, halaman pengesahan, motto dan halaman persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Bagian isi skripsi memuat inti dari keseluruhan proses penelitian yang dilakukan penulis. Dimulai dari BAB I (Pendahuluan) hingga BAB V (Kesimpulan dan Saran), setiap bab dirancang untuk memberikan gambaran sistematis, logis, dan komprehensif mengenai seluruh kegiatan ilmiah dalam penelitian ini.

a) Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi untuk memberikan gambaran penelitian secara keseluruhan.

b) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Penelitian

Bab II ini berisi mengenai landasan teoritis yang didukung dari hasil penelitian terdahulu yang relevan terhadap masalah penelitian dan variabel penelitian. Selain itu, bab ini berisi mengenai kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antar variabel serta asumsi dan hipotesis yang menjadi dasar analisis data.

c) Bab III Metode Penelitian

Bab III mencakup uraian mengenai pendekatan dan desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data beserta instrumen yang digunakan, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaan penelitian.

d) Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab IV berisi temuan-temuan penelitian yang diperoleh melalui proses pengolahan dan analisis data, serta dilengkapi dengan pembahasan yang mengaitkan hasil tersebut dengan landasan teori dan penelitian terdahulu.

e) Bab V Penutup

Bab V berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil analisis dan pembahasan penelitian, serta saran yang ditujukan untuk pihak-pihak terkait, baik untuk implementasi praktis maupun untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Berisi daftar pustaka, daftar lampiran, dan riwayat hidup peneliti.