

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Sumber daya manusia yang berkualitas sangat dibutuhkan di era penuh persaingan seperti sekarang ini. Berbagai permasalahan datang silih berganti menuntut manusia untuk menciptakan berbagai solusi melalui kemampuannya. Salah satu kemampuan yang dapat mendukung terciptanya berbagai solusi adalah kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kreatif telah menjadi tujuan pendidikan di Indonesia. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3,

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berbicara mengenai kemampuan berpikir kreatif tidak terlepas dari kata kreativitas. Kreativitas sendiri sering diasumsikan sebagai suatu kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru dan unik. Sebenarnya tidak ada standar batasan untuk mendefinisikan kreativitas. Meskipun demikian, beberapa ahli mencoba mengemukakan konsepnya mengenai kreativitas. Mednick & Mednick (dalam Maulana, 2008, hlm. 11), "Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melihat hubungan antara ide-ide yang berjauhan dan mengkombinasikannya menjadi asosiasi yang baru dan memiliki kriteria tertentu". Hal baru memang menjadi komponen penting dalam kreativitas. Makna baru disini pada dasarnya tidak selalu merujuk pada sesuatu yang sama sekali baru, melainkan dapat juga kombinasi dari hal-hal atau ide-ide sebelumnya yang telah ada. Kreativitas menurut Mednick tersebut terletak pada kemampuan dalam mengkombinasikan hal yang sudah ada menjadi sesuatu yang baru. Sementara itu, menurut Munandar (1999, hlm. 48), "Kreativitas (berpikir kreatif atau berpikir divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, dimana penekanannya adalah pada kuantitas, ketepatangunaan dan keragaman jawaban". Berdasarkan pendapat tersebut

dapat diketahui bahwa untuk menjadi kreatif tidak hanya menciptakan sesuatu yang baru saja melainkan sesuatu tersebut harus berdaya guna. Hal ini sejalan dengan pendapat Maulana (2008) bahwa kreatif tidak cukup sebatas menciptakan hal baru. Sesuatu yang lahir dari pemikiran kreatif haruslah bersifat praktis, solusi yang tidak biasa tetapi berguna.

Berpikir kreatif termasuk ke dalam kategori berpikir tingkat tinggi sesuai dengan pernyataan dari King, Goodson & Rohani (dalam Yuniardi, 2014, hlm. 3), bahwa “Kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*) termasuk di dalamnya yaitu berpikir kritis, logis, kreatif, reflektif, dan metakognitif”. Terdapat beberapa hal yang mendasari pentingnya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri anak melalui pendidikan di sekolah. Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu tujuan pembelajaran matematika.

Selain itu, Munandar (1999) menjawab, alasan pentingnya kreativitas dikembangkan dalam diri anak. Pertama, kreativitas berfungsi sebagai perwujudan diri yang mana hal tersebut merupakan salah satu kebutuhan hidup manusia. Mewujudkan diri berarti mengembangkan bakat dan kemampuannya yang tentunya dapat memperkaya hidup. Kedua, kemampuan berpikir kreatif dinilai masih kurang mendapat perhatian di sekolah padahal melalui berpikir kreatif seseorang akan mampu melihat berbagai cara dalam memecahkan permasalahan. Ketiga, berpikir kreatif bukan saja bermanfaat tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri bagi seseorang. Seorang yang kreatif seringkali mendedikasikan waktu, tenaga bahkan materinya untuk menciptakan sesuatu yang dapat berguna bagi khalayak dan hal tersebut memberikan kepuasan tersendiri bagi batinnya. Keempat, kreativitas memungkinkan seseorang untuk meningkatkan kualitas hidup. Diharapkan setelah lulus dari pendidikan formal, seseorang dapat menciptakan lapangan pekerjaan bukan hanya pencari kerja. Selain itu, diharapkan pendidikan mampu melahirkan manusia-manusia kreatif yang bukan sekedar konsumen pengetahuan tetapi juga penghasil pengetahuan baru. Ide-ide kreatif menjadi variabel penting dalam pembangunan bangsa di era sekarang ini.

Salahsatu matapelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah mata pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan apa yang tertuang

dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (dalam BSNP, 2006), disebutkan bahwa mata pelajaran matematika diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Matematika merupakan ilmu yang universal dan mendasari berbagai disiplin ilmu lainnya. Adanya matematika tidak lepas dari kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan Freudenthal (dalam Tarigan, 2006), bahwa matematika sangat dekat dengan kehidupan manusia karena matematika merupakan aktivitas manusia itu sendiri. Contoh sederhananya, ketika membuat suatu bangunan maka diantaranya akan berkaitan dengan konsep geometri yang merupakan bagian dari matematika. Oleh karena itu, matematika diajarkan dari mulai jenjang Sekolah Dasar (SD). Hal ini sejalan dengan pendapat Ruseffendi (1990, hlm. 9), bahwa “Matematika diajarkan di sekolah karena memang berguna; berguna untuk kepentingan matematika itu sendiri dan memecahkan persoalan dalam masyarakat”. Secara lebih spesifik, tujuan pembelajaran matematika di SD berdasarkan yang tercantum dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (dalam BSNP, 2006, hlm.30) mempunyai lima tujuan, yaitu:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, memecahkan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Pada kenyataannya, kemampuan berpikir kreatif matematis siswa jenjang SD masih rendah. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif ditunjukkan oleh beberapa hasil penelitian diantaranya hasil PISA, TIMSS, dan hasil uji coba terbatas.

Menurut Utomo (2011), berdasarkan data yang diperoleh dari hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)*, prestasi literasi matematika tahun 2000 menunjukkan siswa Indonesia berada di posisi 39 dari 41 negara peserta, tahun 2003 berada di posisi 38 dari 40 negara peserta, dan tahun 2006 di posisi 50 dari 57 negara peserta. Hasil terbaru pada tahun 2012 menunjukkan posisi Indonesia di peringkat 64 dari 65 negara peserta. Ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi matematika siswa Indonesia masih berada di bawah standar internasional.

Selain PISA, menurut Utomo (2011) hasil *Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS)* pada tahun 2011 menunjukkan peringkat anak-anak Indonesia dalam prestasi matematika hanya mampu berada di posisi 38 dari keseluruhan peserta berjumlah 42 negara. TIMSS merupakan studi internasional yang dilakukan empat tahun sekali untuk melihat prestasi matematika dan sains siswa sekolah lanjutan menengah.

TIMSS maupun PISA keduanya mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Wardhani dan Rumiati (2011), soal-soal pada TIMSS dan PISA substansinya kontekstual, menuntut penalaran, argumentasi, dan kreativitas dalam menyelesaikannya. Dengan demikian, kedua hasil penelitian tersebut sedikitnya memberikan gambaran bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis siswa di Indonesia masih rendah.

Selain kedua hasil penelitian tersebut, guna mengetahui bahwa kemampuan berpikir kreatif masih rendah, maka dilakukan uji coba terbatas terhadap 40 orang siswa Sekolah Dasar (SD) dengan memberikan tes tertulis berupa soal yang mengukur kemampuan berpikir kreatif. Berdasarkan hasil uji coba tersebut diperoleh nilai rata-rata sebesar 28,43. Angka ini masih jauh dari harapan dan tentunya tergolong rendah. Jika dianalisis, kemampuan siswa masih rendah dalam hal kepekaan, kelancaran, keluwesan, dan keaslian. Di dalam hal kepekaan, siswa masih kurang mampu mengidentifikasi masalah. Sementara untuk ketiga aspek lainnya yaitu kelancaran, siswa masih kurang dalam kemampuan menyelesaikan masalah dan memberikan banyak jawaban terhadap masalah tersebut serta memberikan banyak contoh terkait situasi matematis tertentu, keluwesan meliputi kemampuan menggunakan beragam

strategi dalam menyelesaikan masalah, keaslian meliputi kemampuan menggunakan strategi yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa dalam penyelesaian masalah, atau memberikan contoh yang bersifat baru, unik, atau tidak biasa.

Kondisi rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis diantaranya disebabkan oleh pembelajaran matematika saat ini kurang menstimulasi ke arah peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Perkembangan kurikulum yang terus diperbaiki tidak diimbangi dengan pelaksanaan nyata di kelas. Guru kebanyakan masih menggunakan metode ceramah dan ekspositori dalam pembelajaran matematika di kelas. Siswa lebih banyak berada di posisi penerima informasi dan kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa tidak diberikan waktu untuk melakukan penyelidikan secara mandiri maupun kolaboratif. Kesempatan siswa untuk mengalami langsung apa yang dipelajari masih sangat minim. Sementara itu, pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang bermakna dimana siswa terlibat langsung. Sejalan dengan yang dikemukakan Edgar Dale (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013, hlm. 45), bahwa “Belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung”. Dampaknya, siswa tidak mendapatkan sesuatu yang menantang sehingga sulit muncul ide-ide kreatif.

Temuan mengenai rendahnya kemampuan berpikir kreatif matematis tersebut dapat diusahakan dengan menyelenggarakan pembelajaran yang memberikan dorongan ke arah peningkatan kemampuan berpikir kreatif. Senada dengan pendapat Jeff Dyer, dkk. (dalam Yuniardi, 2014, hlm.5) bahwa, “Kreativitas tidak hanya sifat-sifat genetik yang dikaruniakan pada saat lahir, akan tetapi dapat dikembangkan”. Lebih lanjut lagi Rezkinoff, dkk. (dalam Yuniardi, 2014, hlm. 5) mengemukakan hasil penelitian bahwa, “25-40% apa yang kita lakukan secara inovatif berasal dari genetik”. Hal ini berarti duapertiga dari keterampilan inovasi termasuk kemampuan berpikir kreatif datang melalui belajar. Sekolah sebagai salah satu sarana untuk belajar semestinya menyelenggarakan kegiatan pembelajaran yang mendukung ke arah peningkatan tersebut.

Pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif adalah pembelajaran menggunakan pendekatan eksploratif. Pendekatan eksploratif dipilih karena dianggap memungkinkan untuk

memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk bereksplorasi membangun pengetahuannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini didukung oleh pendapat Rieber (dalam Bidarra & Olimpio, 2010, hlm. 174) yang mengemukakan salah satu prinsip pendekatan eksploratif bahwa, “*Learners can and should take control of their own learning*”. Selain itu, pendekatan eksploratif juga memberi kebebasan guru untuk menggabungkan berbagai media dan metode dalam pembelajaran. Dengan demikian, pemikiran siswa yang konkret dapat dibantu dengan penggunaan media dan metode beragam agar sampai pada matematika yang abstrak.

Menurut Dwirahayu (2013) pendekatan eksploratif memiliki lima tahapan yaitu pemberian masalah, eksplorasi individu, presentasi, eksplorasi kelompok, dan diskusi. Berdasarkan kelima tahapan tersebut dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan eksploratif mencoba mengubah paradigma pembelajaran yang mulanya *teacher centered* menjadi *student centered*. Siswa diberikan tantangan berupa masalah yang harus mereka selesaikan melalui kemampuannya dalam mengeksplorasi segala hal yang menjadi sumber belajar. Eksplorasi yang dilakukan terbagi menjadi eksplorasi individu dimana siswa akan mandiri mengkonstruksi pengetahuannya dan eksplorasi kelompok yang menuntut siswa untuk belajar secara kolaboratif. Pengetahuan yang telah dibangun sendiri oleh siswa tidak dibiarkan begitu saja, melainkan dikonfirmasi melalui tahapan presentasi dan diskusi yang bertujuan untuk menguatkan pemahaman siswa. Kelima tahapan tersebut diharapkan dapat memacu siswa dalam memunculkan ide-ide kreatif dan sikap positif terhadap matematika sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif.

Melalui pendekatan eksploratif yang memberikan kebebasan pada siswa untuk mengembangkan kemampuannya, siswa akan secara alami menyukai pembelajaran. Tidak ada unsur paksaan karena siswa merasa bahwa belajar tidak selalutentang aturan yang ketat. Sesuai dengan salah satu prinsip pendekatan eksploratif menurut Rieber (dalam Bidarra & Olimpio, 2010, hlm. 174) bahwa, “*It is possible for learning to feel natural; that is, it does not have to be forced or contrived*”.

Berdasarkan tahapan dan prinsip tersebut, maka pembelajaran dengan menggunakan pendekatan eksploratif tidak hanya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa, melainkan ada efek lain yaitu timbulnya rasa suka terhadap pembelajaran khususnya matematika. Rasa suka terhadap matematika ini kemudian kita sebut sebagai disposisi matematis. Sederhananya, disposisi matematis yaitu adanya perubahan yang mulanya tidak menyukai matematika menjadi menyukai matematika.

Disposisi matematis menjadi salah satu sikap yang perlu untuk dikembangkan. Melalui disposisi matematis diharapkan siswa dapat memiliki pandangan positif terhadap matematika sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran matematika. Selain itu, disposisi diperlukan siswa untuk bertahan ketika menghadapi masalah serta mengembangkan kebiasaan baik dalam bermatematika. Kelak, disposisi matematis akan diperlukan dalam menghadapi situasi problematik dalam kehidupan. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan Stewart dan Davis (dalam Mahmudi, 2010, hlm. 55), bahwa “Disposisi merupakan karakter atau kepribadian yang diperlukan seorang individu untuk sukses”. Selanjutnya Sumarmo (dalam Nasution, 2014, hlm. 3) menyatakan bahwa,

Kemampuan dan disposisi berpikir kreatif adalah kemampuan dan disposisi esensial yang perlu dimiliki dan dikembangkan oleh siswa yang belajar matematika karena kemampuan dan disposisi tersebut sesuai dengan visi matematika, tujuan pendidikan nasional, dan tujuan pembelajaran matematika sekolah dan diperlukan untuk menghadapi suasana bersaing yang semakin ketat.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan eksploratif dapat dijadikan solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan disposisi matematis. Oleh karena itu, dilakukan penelitian yang berjudul “Pendekatan Eksploratif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Disposisi Matematis (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas V SDN Sukaraja I dan SDN Cipameungpeuk, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang).

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa dengan menggunakan pendekatan eksploratif?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pendekatan eksploratif dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional?
3. Bagaimana peningkatan disposisi matematis siswa dengan menggunakan pendekatan eksploratif?
4. Bagaimana perbedaan peningkatan disposisi matematis siswa yang menggunakan pendekatan eksploratif dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional?
5. Apa saja faktor pendukung dan penghambat pembelajaran matematika di kelas eksperimen?

Penelitian dilakukan secara khusus pada siswa kelas V semester genap SDN Sukaraja I dan SDN Cipameungpeuk di Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang pada tahun ajaran 2015/2016. Aspek kemampuan berpikir kreatif matematis dalam penelitian ini dibatasi hanya empat yaitu kepekaan (*sensitivity*), keluwesan (*flexibility*), kelancaran (*fluently*), dan keaslian (*originality*). Keempat aspek tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa dalam memecahkan suatu masalah berawal dari kesadaran adanya suatu masalah (kepekaan) untuk kemudian menghasilkan gagasan bagaimana caramemecahkan masalah tersebut dengan beragam gagasan sebagai alternatif dan bersifat baru. Di samping kemampuan berpikir kreatif matematis, penelitian ini juga hendak mengukur disposisi matematis dengan batasan lima indikator yakni kepercayaan diri, kegigihan atau ketekunan, fleksibilitas dan keterbukaan berpikir, minat dan keingintahuan, dan kecenderungan untuk memonitor proses berpikir dan kinerja sendiri.

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pendekatan eksploratif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil pendekatan eksploratif terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang menggunakan pendekatan eksploratif dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional.
3. Untuk mengetahui hasil pendekatan eksploratif terhadap peningkatan disposisi matematis siswa.
4. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan disposisi matematis siswa yang menggunakan pendekatan eksploratif dengan siswa yang menggunakan pendekatan konvensional.
5. Untuk mengetahui faktor pendukung dan penghambat pembelajaran di kelas eksperimen.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberi manfaat bagi banyak pihak. Adapun manfaat dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
  - a. Peneliti dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
  - b. Memperoleh pengetahuan mengenai pengaruh pendekatan eksploratif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis.
  - c. Mengembangkan karakter seorang peneliti diantaranya kejujuran, kerja keras, kemandirian, keuletan dan sebagainya.
  - d. Memberikan motivasi untuk melakukan penelitian-penelitian lainnya.
2. Bagi Guru
  - a. Memperoleh informasi mengenai pengaruh pendekatan eksploratif terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis

- b. Menginspirasi guru untuk menerapkan pendekatan serupa dalam materi-materi yang lainnya.
  - c. Memotivasi guru untuk terus melakukan inovasi-inovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang bermakna.
  - d. Memicu guru untuk melakukan penelitian dalam rangka perbaikan pembelajaran sehingga peran guru sebagai *teacher* dan *researcher* dapat terpenuhi.
3. Bagi Siswa
- a. Memperoleh pembelajaran yang bermakna menggunakan pendekatan eksploratif sehingga pengetahuan yang diperoleh siswa dapat bertahan lama.
  - b. Sesuai dengan tujuan atau *goals* dalam penelitian ini yakni siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis.
  - c. Mengubah persepsi siswa terhadap matematika yang awalnya dirasa sulit dan membosankan menjadi lebih menyenangkan sehingga disposisi matematis siswa meningkat.
  - d. Termotivasi untuk terus mempelajari matematika sebagai bekal untuk memecahkan permasalahan sehari-hari.
4. Bagi Peneliti Lain
- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian lain khususnya yang berkaitan dengan pendekatan eksploratif dan kemampuan berpikir kreatif matematis serta disposisi matematis.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari skripsi ini terdiri dari lima bab. Adapun rincian dari setiap bab adalah sebagai berikut.

Bab I merupakan bab yang berisi uraian mengenai pendahuluan dari skripsi ini. Bab I berisi uraian mengenai latar belakang dari diadakannya penelitian, mulai dari permasalahan yang terjadi di lapangan terkait dengan kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi belajar siswa terhadap pembelajaran matematika. Kemudian disusun rumusan masalah serta batasan masalah dari penelitian, serta bagaimana maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini. Terakhir berisi uraian dari manfaat yang dapat diambil dari diadakannya penelitian ini.

Bab II merupakan pembahasan yang terkait dengan kajian literatur. Adapun rinciannya yaitu membahas mengenai tiga poin utama. Poin pertama menguraikan kajian literatur mengenai hakikat dari pembelajaran matematika, yang terdiri dari pengertian matematika, kegunaan matematika, pembelajaran matematika di sekolah dasar, teori belajar yang melandasi penelitian, pembahasan mengenai pendekatan eksploratif, pembahasan mengenai pembelajaran konvensional, pembahasan mengenai kemampuan berpikir kreatif matematis, pembahasan mengenai disposisi matematis, pembahasan mengenai materi yang berkaitan dengan penelitian. Poin kedua yaitu menguraikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Poin ketiga yaitu mengenai hipotesis penelitian.

Pada bab III ini berisi mengenai tujuh buah pembahasan poin utama. Pertama yaitu mengenai metode dan desain yang digunakan dalam penelitian ini. Kedua yaitu membahas mengenai subjek penelitian dari penelitian ini, khususnya dari populasi dan sampel yang dipilih untuk diteliti. Ketiga yaitu membahas mengenai variabel dalam penelitian, baik itu variabel bebas maupun variabel terikat dari penelitian. Keempat yaitu membahas mengenai beberapa definisi operasional. Kelima menguraikan pembahasan mengenai instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data saat penelitian dilaksanakan, baik itu instrumen yang digunakan untuk mengukur dan mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Keenam yaitu berisi uraian mengenai prosedur pelaksanaan penelitian, dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pengolahan data. Ketujuh yaitu berisi uraian mengenai bagaimana teknik pengolahan dan analisis data yang akan digunakan.

Bab IV merupakan pembahasan mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Hasil penelitian membahas mengenai permasalahan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Pembahasan berisi uraian mengenai hasil berpikir peneliti dimulai dari teori yang digunakan sebagai landasan penelitian hingga hasil penelitian.

Bab V berisi pembahasan mengenai simpulan dan saran. Simpulan merupakan jawaban atas rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang diajukan sebelumnya dan temuan-temuan saat melakukan penelitian. Saran

memuat mengenai kekurangan saat penelitian berlangsung serta masukan mengenai masalah baru yang dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut.

