

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia, Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar untuk membina sumber daya manusia melalui kegiatan belajar mengajar dalam beberapa jenjang atau tahapan pendidikan. Sesuai dengan yang tertera dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal1 Ayat 1:

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

Pendidikan merupakan hal yang wajib diperoleh setiap orang dan pemerintah berkewajiban menyelenggarakan sistem pendidikan nasional yang bertujuan agar setiap warga negaranya memperoleh pendidikan serta kesejahteraan untuk mencapai aktualisasi diri secara maksimal sebagai umat manusia.

Pendidikan di sekolah erat kaitannya dengan proses pembelajaran dan interaksi antara siswa dengan Guru, di era globalisasi yang ditandai dengan berkembang pesatnya TIK, setiap orang harus mampu memanfaatkan teknologi baik dalam urusan pekerjaan sampai pendidikan, bahkan saat ini teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap orang. Perkembangan teknologi juga ditandai dengan banyaknya saluran informasi yang tersedia dalam berbagai bentuk media elektronik maupun media non elektronik seperti majalah, surat kabar, televisi, radio, internet, komputer dan sebagainya. Kecenderungan penggunaan teknologi pada era globalisasi membawa dampak

positif dan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Darmawan (2012, hlm. 89) mengemukakan bahwa :

Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai pancaindera : penglihatan, pendengaran dan sentuhan.

Pendidikan dituntut untuk lebih berkembang dan terus membenahi diri demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Negara Indonesia. Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat digunakan untuk menjadi salah satu alat bantu pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered* adalah Guru tidak hanya mengandalkan bahan ajar dari buku saja, akan tetapi harus di lengkapi dengan pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya dengan memanfaatkan komputer. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran sering dikenal dengan *Computer-Based Instruction (CBI)*.

Heinich (dalam Saifudin, 2001, hlm. 2) mengemukakan bahwa ‘Pembelajaran berbasis komputer membantu meningkatkan rata-rata prestasi siswa 10%-18% dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.’. Pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah meluas dan menjangkau berbagai kepentingan, di antara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran, yaitu membatu para Guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Rusman (2012, hlm. 287) menjelaskan bahwa

“Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan, yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction-CBI*).”

Sejarah pembelajaran berbasis komputer dimulai dari munculnya ide-ide untuk menciptakan perangkat teknologi terapan yang memungkinkan seseorang melakukan proses belajar individual. Walker & Hess (1984, hlm. 121 dalam Saifudin, 2001, hlm. 2) mengemukakan bahwa :

‘Dengan menggunakan produk media pembelajaran berbasis komputer siswa akan terbantu belajar mandiri sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, artinya dapat memberikan penghargaan dan perhatian terhadap perbedaan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa.’

Proses belajar yang komponen utamanya adalah interaksi dalam bentuk komunikasi yaitu terjadinya penyampaian pesan dari seorang komunikator yang dalam hal ini adalah Guru kepada komunikan yaitu siswa tidak semudah yang dibayangkan, terkadang dalam kenyataannya terjadi kasus dimana tidak semua siswa dapat menerima pesan berupa materi pelajaran dengan baik. Hal ini dapat disebabkan karena kemampuan dan kecepatan belajar setiap individu berbeda. Perbedaan individu dalam memahami pelajaran membutuhkan suatu pemecahan masalah bagi seorang Guru dalam menentukan strategi pembelajaran, baik dalam hal pemilihan metode atau media pembelajaran yang sesuai agar permasalahan perbedaan setiap individu ini dapat teratasi. Permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh setiap individu ini bersifat kompleks dan berbeda-beda, hal ini karena proses belajar seseorang dipengaruhi beberapa faktor, Secara umum Slameto (2013, hlm. 54-60) mengemukakan,

“Faktor yang memengaruhi belajar terdiri faktor dalam diri siswa meliputi: (1) faktor fisiologi misalnya mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, dan (2) faktor psikologis misalnya intelegensi, motivasi, persepsi, sikap, bakat, kemandirian, dan lain-lain. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti kurikulum, kompetensi profesionalisme guru, fasilitas belajar, lingkungan sekolah, lingkungan keluarga, lingkungan belajar.”

Lingkungan pembelajaran yang selama ini masih banyak berpusat kepada guru (*teacher center*) dalam berbagai penelitian menunjukkan tidak memberikan banyak pengalaman pada siswa karena setiap individu memiliki cara dan kebutuhan belajar yang berbeda. Kebiasaan guru untuk menyampaikan banyak materi di depan kelas justru akan menghambat pada kemandirian belajar siswa, dan siswa cenderung menunggu apa yang disampaikan oleh gurunya. Metode belajar mengajar yang masih tradisional menyebabkan siswa ketergantungan pada guru dan masih tertanam pada diri siswa bahwa belajar hanya dilakukan jika ada guru. Sehingga berdampak pula pada penurunan hasil capaian belajar siswa.

Pembelajaran yang mengondisikan siswa aktif belajar mandiri atau disebut *student center* hal ini diharapkan agar peserta didik dapat secara aktif dan kreatif mengonstruksikan pembelajarannya secara mandiri, tidak tergantung dengan Guru, sehingga mereka bisa belajar sesuai dengan kecepatan pemahamannya masing-masing dan mencapai hasil belajar yang maksimal sesuai dengan kemampuannya, seperti yang dikemukakan oleh Warsita (2008, hlm. 79) “aktivitas belajar mandiri merupakan jaminan untuk mencapai hasil belajar yang sejati.” namun belajar mandiri disini bukan berarti siswa belajar sendiri tanpa Guru atau tanpa teman, belajar mandiri merupakan usaha untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik agar tidak menggantungkan diri kepada guru dan berinisiatif untuk belajar. Wedemeyer (dalam Rusman, 2012, hlm. 354) mengemukakan bahwa:

‘Kemandirian belajar perlu diberikan kepada peserta didik supaya mereka mempunyai tanggungjawab dalam mengatur dan mendisiplinkan dirinya dan dalam mengembangkan kemampuan belajar atas kemauan sendiri. Sikap-sikap tersebut perlu dimiliki peserta didik karena hal tersebut merupakan ciri kedewasaan orang terpelajar.’

Kemampuan belajar setiap individu berbeda, kecepatan dalam memahami dan menyerap informasi dari Guru pun berbeda, pembelajaran

yang berpusat pada peserta didik ini mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan kemauan dan kemampuannya sendiri, dan tugas Guru disini adalah sebagai fasilitator, motivator, yang siap memberikan bantuan kepada peserta didik ketika diperlukan. Surya (dalam Warsita, 2008, hlm. 130) menggambarkan Perbedaan lingkungan belajar *teacher center* dengan *student center* dalam tabel berikut ini:

Tabel 1.1
Perbedaan Lingkungan Pembelajaran yang Berpusat kepada Guru dan Berpusat pada Peserta Didik

Lingkungan	Berpusat pada Guru	Berpusat pada Peserta Didik
Aktivitas kelas	Guru sebagai sentral dan bersifat didaktis	Peserta didik sebagai sentral dan interaktif
Peran Guru	Menyampaikan fakta-fakta, Guru sebagai ahli	Kolaboratif, kadang-kadang peserta didik sebagai ahli
Penekanan pembelajaran	Mengingat fakta-fakta	Hubungan antara informasi dan temuan
Konsep pengetahuan	Akumulasi fakta secara kuantitas	Transformasi fakta-fakta
Penampilan keberhasilan	Penilaian acuan norma	Kuantitas pemahaman, penilaian acuan patokan
Penilaian	Soal-soal pilihan berganda	Portofolio, pemecahan masalah dan penampilan
Penggunaan teknologi	Latihan dan praktik	Komunikasi, akses, kolaborasi, ekspresi

Dari tabel di atas terlihat bahwa pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik merupakan **pembelajaran yang** dilakukan secara langsung dan

memberikan makna yang lebih baik, selain itu dalam hal penilaian pun dapat dilakukan dengan lebih objektif dan mendalam kepada setiap individu siswa.

Nurhayati (dalam Septeani, 2013:37) mengemukakan bahwa “kemandirian mengindikasikan adanya unsur tanggungjawab, percaya diri, berinisiatif, memiliki motivasi yang kuat untuk maju demi kebaikan dirinya, mantap mengambil keputusan sendiri, berani menanggung resiko dari keputusannya, mampu menyelesaikan masalah sendiri, tidak menggantungkan diri kepada orang lain...” kemandirian belajar juga mengindikasikan peserta didik untuk berani mengambil dan menentukan keputusan dalam proses belajarnya Rusman (2012, hlm. 358) juga menjelaskan :

Kegiatan belajar sebagai suatu aktivitas fisik dan mental dalam diri individu berkaitan erat dengan strategi belajar yang diterapkan individu tersebut. Setiap individu yang belajar akan memiliki strategi atau cara tertentu untuk memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan yang dibutuhkannya, karena strategi atau cara ini bersifat individual, artinya sebuah strategi belajar belum tentu efektif untuk semua orang.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran diharapkan dapat mengurangi pembelajaran yang berpusat kepada Guru, mengingat bahwa kemampuan dan cara belajar setiap individu siswa berbeda satu sama lain, pemilihan metode dan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk memfasilitasi keragaman siswa tersebut, sehingga siswa dapat belajar dengan strategi yang efektif untuk dirinya sendiri.

Perubahan dalam aspek sosial maupun teknologi saat ini mengalami percepatan tertinggi dalam sejarah kehidupan manusia, percepatan IPTEK ini memberikan pengaruh terhadap berbagai struktur kehidupan, akibat dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini adalah banyaknya keterampilan dan pengetahuan yang dianggap terbaru, salah satu langkah yang perlu diambil dalam dunia pendidikan adalah mengintegrasikan penemuan-penemuan terbaru itu dalam praktik pendidikan, salah satunya dalam menyusun strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan untuk

mempersiapkan peserta didik yang mampu bersaing dalam kehidupan di masa depan. Sekolah yang masih menyelenggarakan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) perlu didukung oleh pemerintah Indonesia, karena mata pelajaran TIK sangatlah diperlukan di sekolah manapun di Indonesia. Adanya mata pelajaran TIK di Kurikulum sekolah di harapkan dapat membekali siswa dalam mengembangkan kemampuannya sehingga dapat mengimbangi perkembangan IPTEK.

Proses pembelajaran yang terjadi saat ini seringkali masih menggunakan metode konvensional melalui ceramah atau verbal sehingga komunikasi terlalu berpusat pada Guru dan Guru terlalu mendominasi kelas, hal ini merupakan sebuah permasalahan. Tanpa disadari hal tersebut membuat siswa merasa jenuh, sulit berkonsentrasi dan yang paling penting siswa menjadi ketergantungan untuk belajar hanya jika ada guru saja, sehingga dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti mengenai nilai Ujian Kenaikan Kelas Mata Pelajaran TIK Kelas VIII di SMPN 26 Bandung di dapat data sebagai berikut :

Tabel 1.2
Persentase Nilai Ujian Kenaikan Kelas mata pelajaran TIK Kelas VIII
di SMPN 26 Bandung tahun ajaran 2013-2014

Tahun Ajaran	Nilai	
	Lebih dari KKM	Kurang dari KKM
2013-2014	26%	74%

(Sumber: SMPN 26 Bandung)

Berdasarkan tabel di atas dapat terlihat data nilai UKK di SMPN 26 Bandung 26% lebih dari standar KKM dan masih 74% kurang dari KKM.

Aini dan Taman (2012, hlm. 63) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Lingkungan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Sewon Bantul Tahun Ajaran 2010/2011*” hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa “Secara bersama-sama variabel Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar Siswa

memberikan sumbangan efektif sebesar 24,40% terhadap pencapaian Prestasi Belajar...” Kemandirian belajar terbukti memberikan pengaruh terhadap pencapaian tujuan belajar yang dibuktikan dalam bentuk prestasi atau hasil belajar, lebih jelas Sukri (2013, hlm. 47) mengemukakan bahwa :

Ketika hasil belajar peserta didik rendah, maka seringkali yang menjadi salah satu alasan penyebabnya adalah guru yang tidak menerapkan metode pembelajaran yang baik, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton yang menyebabkan minat, dan motivasi belajar peserta didik menjadi rendah.

Melihat data nilai siswa pada mata pelajaran TIK tersebut peneliti merasa perlu melakukan sebuah tindakan nyata dalam upaya untuk meningkatkan hasil capaian belajar siswa diiringi dengan penggunaan media yang metode pembelajaran yang sesuai. Peningkatan mutu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar, metode dan media pembelajaran yang baik dan sesuai dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kepada siswa, dengan sentuhan terhadap semua panca inderanya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Untuk itu Guru harus mampu terbuka terhadap perkembangan teknologi agar dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang efektif. Istifaizah (2011, hlm. 80) dalam skripsinya yang berjudul *“Penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”*, menyimpulkan bahwa “penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dibuktikan berdasarkan perolehan skor dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) setiap siklus rata-rata baik dan mengalami peningkatan”

Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, tidak monoton dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam menerima materi serta memahami isi pembelajaran, multimedia interaktif juga membantu siswa untuk belajar

mandiri. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa jenis media, dalam penerapannya sebagai salah satu media pembelajaran, multimedia memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan elemen-elemen media tersebut.

Rohendi, dkk. (2012, hlm. 8) dalam jurnalnya yang berjudul *“Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK”* membuat kesimpulan dari hasil penelitiannya bahwa:

Dalam penelitian ini pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks efektif terhadap hasil belajar siswa dilihat dari indikator ketuntasan hasil belajar sebesar 97%, lebih besar daripada ketuntasan belajar pembelajaran konvensional yang hanya sebesar 95%. Dari hasil angket tanggapan siswa diperoleh bahwa pembelajaran multimedia interaktif berbasis konteks memberikan tanggapan yang positif terhadap siswa. Secara persentase indikator minat dan motivasi yang berhubungan dengan perhatian adalah sebesar 78% yang masuk kedalam kategori kualitatif “baik”, relevansi sebesar 73% dengan kategori “cukup”, percaya diri sebesar 73% dengan kategori “cukup”, kepuasan sebesar 74% dengan kategori “cukup”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia interaktif terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memberikan tanggapan positif kepada siswa membuat siswa merasa lebih mudah memahami materi pelajaran dan merasa lebih percaya diri serta merasa puas terhadap pembelajaran yang telah mereka lakukan.

Salah satu model multimedia interaktif adalah multimedia interaktif model tutorial. Multimedia interaktif model Tutorial merupakan media yang menyajikan materi pembelajaran dengan komputer sebagai tutor atau pembimbingnya. Tutorial dapat diartikan sebagai bimbingan atau arahan, dalam pembelajaran tutorial berarti pembelajaran dengan pembimbing yang memiliki kualifikasi tertentu, seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi saat ini pembelajaran tutorial dapat dilakukan dengan komputer sebagai mikro tutor, dan diintegrasikan dengan multimedia, sehingga menjadi

multimedia interaktif model tutorial. Rusman (2012, hlm. 302) mengemukakan:

Tutorial dalam program pembelajaran berbasis komputer ditujukan sebagai pengganti sumber belajar yang proses pembelajarannya diberikan lewat teks, grafik, animasi, audio yang tampak pada monitor yang menyediakan pengorganisasian materi, soal-soal latihan dan pemecahan masalah.

Teks, suara, video dan grafik dapat dikemas menjadi sebuah media pembelajaran yang baik yang disebut dengan multimedia interaktif. Multimedia interaktif model tutorial menggunakan komputer sebagai tutor untuk memfasilitasi siswa sehingga dapat belajar mandiri, tanpa harus dijelaskan oleh Guru, siswa dapat kembali mengulang materi yang belum ia pahami sesuka hatinya sampai ia benar-benar paham, selain itu materi juga disajikan dengan interaktif seperti siswa di bimbing langsung oleh program dalam melaksanakan proses pembelajaran, selain itu program multimedia interaktif ini bisa dipelajari di luar kelas, di rumah dan kapanpun.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas, diperlukan kajian yang cukup mendalam mengenai apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran TIK, karena itu peneliti mencoba melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemandirian Belajar Siswa di SMPN 26 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, permasalahan pokok yang ingin dijawab dari penelitian ini adalah :

Masalah Umum :

“Apakah penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial berpengaruh terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung?”

Masalah Khusus :

1. Apakah penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial berpengaruh terhadap Kemandirian Belajar Siswa aspek tanggungjawab pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung?
2. Apakah penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial berpengaruh terhadap Kemandirian Belajar Siswa aspek inisiatif pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung?
3. Apakah penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial berpengaruh terhadap Kemandirian Belajar Siswa aspek percaya diri pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung?
4. Apakah penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial berpengaruh terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian didasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial terhadap Kemandirian belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung.

Secara spesifik tujuan penelitian ini ialah untuk :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial terhadap Kemandirian belajar siswa aspek tanggungjawab pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial terhadap Kemandirian belajar siswa aspek inisiatif pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung.

3. Mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial terhadap Kemandirian belajar siswa aspek percaya diri pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung.
4. Mengetahui pengaruh penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Multimedia Interaktif model Tutorial mendorong siswa untuk mengonstruksikan hasil pengetahuannya sendiri melalui bimbingan tutorial yang dilakukan oleh program berbasis komputer, dilengkapi dengan soal-soal latihan untuk mematangkan kemampuan siswa dan meningkatkan kemandirian belajar siswa agar menentukan proses dan suasana belajarnya sendiri sehingga mampu mencapai tujuan belajarnya dengan optimal.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil uji teori dari pemanfaatan multimedia interaktif model tutorial dalam pembelajaran yang dapat memberikan dampak positif dalam pelaksanaan pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif kepada lembaga tempat penelitian. Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki praktik penggunaan media pembelajaran Guru dalam proses pembelajaran demi peningkatan mutu pembelajaran ke depannya.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan alternatif penggunaan media pengajaran yang efektif untuk pembelajaran, serta untuk memotivasi Guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih, membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih senang dan tertarik mengikuti pembelajaran dan mau berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang interaktif.

d. Bagi Peneliti

Sebagai sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan yang di dapatkan selama perkuliahan dan keterampilan untuk menciptakan media pembelajaran serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif model tutorial dalam proses pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Urutan penulisan penelitian ini meliputi :

BAB I : Pendahuluan

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Batasan Penelitian
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II : Kajian Pustaka

BAB III : Metode Penelitian

- A. Desain Penelitian
- B. Populasi dan Sampel
- C. Instrumen Penelitian

D. Prosedur Penelitian

E. Analisis Data

BAB IV :Hasil Penelitian dan Pembahasan

BAB V : Simpulan dan Rekomendasi