

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah salahsatu negara yang sedang berkembang. Perkembangan ini diikuti oleh kemampuan dan keterampilan yang harus dicapai. Keterampilan yang sedang marak-maraknya yaitu keterampilan abad 21 yang menunjukkan bahwa banyak kemajuan dalam dunia pendidikan dibandingkan sebelum-sebelumnya. Berdasarkan hasil survey dari bidang pendidikan yaitu survey yang dilakukan oleh PISA (*Programme for International Students Assessment*) pada tahun 2015 menyatakan bahwa kemampuan anak Indonesia masih tergolong rendah (Johar, 2012). Peringkat pencapaian untuk membaca, sains dan matematika tidak jauh berbeda. Peringkat 62 diperoleh untuk kemampuan sains, ke-61 untuk kemampuan membacanya, dan 63 untuk kemampuan matematika dari 69 negara yang masuk pada survey yang dilakukan.

Berdasarkan hasil tersebut, konsekuensi yang ditanggung apabila tetap berada pada zona nyamannya maka tidak dapat bersaing dengan negara lain dan akan tertinggal oleh zaman. Oleh sebab itu, dalam mengatasi hal ini diperlukannya pendidikan. Pendidikan dianggap sebagai barometer dari kualitas negara. Negara harus bisa mempertahankan diri dari perubahan-perubahan yang ada dengan adanya pendidikan. Pendidikan juga didefinisikan sebagai salahsatu aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup. Kualitas kehidupan dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pendidikan (Sujana, 2016). Kualitas pendidikan harus ditingkatkan dimulai dari jenjang menengah atas, menengah pertama sampai dengan jenjang dasa

Jenjang sekolah dasar, siswa harus dapat memahami konsep-konsep lebih sederhana dalam setiap mata pelajaran dibandingkan dengan jenjang pendidikan lainnya sesuai dengan kurikulum yang berlaku, karena pada jenjang SD ingatan dalam suatu konsepnya lebih dapat diingat dan memiliki memori jangka panjang. Memori jangka panjang adalah kemampuan untuk menyimpan informasi secara permanen untuk rentang waktu yang lama. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh teori Piaget bahwa anak di usia 7-11 tahun berada pada masa operasional konkrit yang menggunakan logikanya dalam tindakannya (Sumantri,

2015). Semua itu bertujuan agar siswa dapat memiliki kepribadian, pengetahuan dan keterampilan yang baik dan masuk ke dalam salah satu aspek disiplin ilmu. Disiplin ilmu ini yaitu salahsatunya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Abruscato (dalam Sujana, 2016, hlm. 70) menjelaskan deskripsi IPA atau sains yaitu.

Sains didefinisikan bahwa sains dapat dipandang dari tiga sudut yaitu sains merupakan sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis mengenai alam sekitar, sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu dan sains juga mempunyai ciri nilai dan sikap para ilmuan dalam menggunakan proses ilmiah untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pemaparan di atas, memberikan penjelasan bahwa IPA dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, dilihat dari proses, hasil dan sikap yang didapatkan. Pada tahap proses mengumpulkan informasi secara sistematis ini banyak kegiatan yang dilakukan diantaranya mengamati, melakukan eksperimen, maupun dengan membaca yang berkaitan dengan alam sekitar. Dari tahap proses ini dapat dijadikan sebuah pengetahuan baru yang ditemukan secara mandiri oleh siswa dan menerapkan sikap dalam kehidupan sehari-harinya. Kegiatan sains ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari tetapi ada beberapa orang yang menganggap bahwa “IPA atau sains merupakan suatu mata pelajaran yang sulit dipelajari, tetapi sangat penting karena mengembangkan berpikir secara saintifik (alamiah)” (Fitriyani, 2016). Semua yang ada di lingkungan sebenarnya berkaitan dengan IPA, hanya saja siswa belum mengetahui bahwa yang ada di lingkungan tersebut salahsatu bagian dari IPA. Oleh sebab itu, untuk mengajarkan IPA harus dilakukan pembelajaran yang mengaitkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran yang kebanyakan dilakukan biasanya bersifat *teacher centre* atau pembelajarannya terpusat pada guru. Guru hanya sebatas mentransfer ilmu pengetahuan ke siswa bukan mengkonstruksi pengetahuannya sehingga pembelajaran yang terjadi yaitu pengetahuan yang ditransfer oleh gurunya. Apabila pembelajaran seperti ini terus diterapkan maka siswa hanya hapal teori saja tetapi tidak menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Susilowaty (2017) bahwa pembelajaran tidak terjadi sepanjang hayat tetapi hanya sesaat. Mengatasi hal tersebut dilakukan proses pembelajaran yang pelaksanaannya memperhatikan karakteristik siswa, materi yang akan

disampaikan pada proses pembelajaran yang akan diterapkan dan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan agar dapat berjalan efektif. Pembelajaran harus terpusat pada siswa (*student centre*) agar siswa dapat memaknai proses pembelajaran dan mengingat pengetahuan yang dibangunnya secara mandiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dan membimbing proses pembelajaran yang berlangsung karena yang banyak berperan dalam proses pembelajaran adalah siswa. Dengan cara tersebut siswa dapat membentuk menumbuhkan pola pikirnya. Pada pembelajaran IPA siswa harus bisa menumbuhkan pola pikir yang saling berkaitan antara satu dengan yang lainnya, sehingga diperlukan pembelajaran yang kreatif agar terciptanya siswa yang kreatif pula. Guru dituntut untuk dapat memberikan pengajaran yang kreatif dan bervariasi agar dapat menumbuhkan minat siswa belajar karena menurut Thomas Alfa Edison mengemukakan bahwa “*creativity is 99 percent perspiration and only 1 percent inspiration*” (dalam Sudarma, 2013). Dari pernyataan tersebut membahas bahwa kreativitas itu 99 persen dari keringat dan 1 persen dari inspirasi, pernyataan ini sama dengan konsep kesuksesan bahwa 99 persen usaha dan 1 persen kecerdasan. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa usaha menjadi faktor utama agar dapat berkreativitas maupun meraih kesuksesan.

Fakta di lapangan, kreativitas masih dianggap sebelah mata begitu juga di sekolah dasar yang terkadang tidak diperhatikan oleh guru untuk menumbuhkan kreativitas siswa. Kreativitas siswa harus ditumbuhkan oleh guru melalui kreativitasnya dalam mengajar dan mengembangkan pedagogik siswa dalam pembelajaran (Uno dan Mohamad, 2012). Pembelajaran yang kreatif sangat penting karena dengan kreatif siswa dapat melakukan pemecahan masalah sehingga pada saat dihadapkan dalam suatu permasalahan dapat menghasilkan banyak ide untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kreatif ini dapat berupa mencari penyelesaian masalah secara inovatif. Oleh sebab itu, dalam pembelajaran dibutuhkan pembelajaran yang inovatif untuk membentuk pola berpikir kreatif dan mengaktualisasikan pada siswa sekolah dasar. Kreativitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009. hlm 29) berasal dari kata dasar

kreatif. Kreatif dibagi menjadi dua hal yaitu kreatif secara kognitif dan non kognitif. Kebanyakan penelitian membahas berpikir kreatif siswa sekolah dasar yang mengacu pada kognitif. Ranah kognitif, psikomotor maupun afektif dalam pembelajaran harus saling melengkapi, sehingga perlunya dilakukan penelitian mengenai kreativitas pada sekolah dasar.

Penelitian yang pernah dilakukan mengenai kreativitas banyak dilakukan dalam pendidikan jasmani, dalam pembelajaran bahasa dengan keterampilan membaca dan ada juga yang membahas mengenai pembelajaran matematika dengan model tertentu. Pada pembahasan yang sudah ada menjelaskan bahwa belum ada penelitian yang dilakukan dengan mengamati kreativitas siswa SD pada mata pelajaran IPA di SD selain itu siswa juga masih memiliki kreativitas yang berada pada kategori rendah, tetapi bisa saja perkembangan kreativitas menjadi lebih baik karena beberapa faktor yang mempengaruhinya. Seperti yang dikemukakan oleh Roger (dalam Aini, 2016) bahwa “*various kind of situation can influence creativity*”. Pada pernyataan tersebut menjelaskan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi kreativitas dan salahsatunya yaitu faktor lingkungan.

Faktor lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan sekolah terutama pembelajaran di dalam kelas. Di dalam kelas dapat menumbuhkan kreativitas anak dengan adanya interaksi antara masing-masing aspek kognitif (pemikiran dan penalaran) dan non kognitif (perasaan dan intuisi) (Jiang, 2014). Menumbuhkan aspek kreativitas harus ditumbuhkan sejak masih dini (Fauziah, 2017). Kreativitas setiap orang berbeda-beda sedangkan beberapa pendapat di atas menyatakan bahwa kreativitas dapat dibentuk melalui kondisi pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Hal ini dapat diupayakan dengan memberikan pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran yang bermakna ini dilakukan dengan menerapkan model *learning cycle* (siklus belajar). Model *learning cycle* (siklus belajar) yang dikemukakan Piaget (dalam Amalia, 2017) bahwa model ini mengembangkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Model ini berlandaskan konstruktivisme dengan setiap kegiatannya diorganisasikan agar siswa dapat menguasai kompetensi yang harus dicapainya. Sehingga alasan memilih model *learning cycle* (siklus belajar) karena model ini dirancang dalam setiap tahapannya untuk menciptakan suasana

yang aktif dalam pembelajaran. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan bahwa model ini membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah, meningkatkan kemampuan ilmiahnya dan meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Marek, 2008).

Proses dalam pembelajaran dapat mempengaruhi hasil yang dicapai. Begitu juga dengan pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA pada materi perubahan wujud benda ini memiliki beberapa kendala dalam proses dan hasil yang dialami siswa SD, ditandai dengan adanya beberapa penelitian tindakan kelas yang tujuannya memperbaiki proses dan hasil pada materi perubahan wujud benda. Kendala yang terjadi dapat diatasi dengan menerapkan model *learning cycle* (siklus belajar). Penerapan model *learning cycle* memiliki perkembangan dari langkah pembelajarannya yaitu dari 5E (*engage, expore, expain, elaborate, dan evaluate*) kemudian menjadi 7E (*elicit, engange, explore, explain, elaborate, evaluate, dan extend*). Setiap langkah pembelajaran pada model ini dipercaya dan diperkirakan cocok untuk pembelajaran IPA. Keunggulan dari model *learning cycle* dalam setiap perkembangan sintaks juga sama. Seperti yang dikemukakan oleh Kamdi (dalam Wiastuti., Suadnyana dan Kristiantari, 2014) bahwa keunggulan dari model *learning cycle* yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mengembangkan sikap ilmiah dan pembelajaran menjadi lebih bermakna karena menjadikan siswa sebagai subjek pembelajaran.

Pembelajaran yang telah dilakukan diharapkan siswa selain dapat meningkatkan ketiga unggulan tersebut tetapi juga dapat menumbuhkan kreativitasnya. Kreativitas setiap siswa berbeda-beda tetapi kreativitas dapat tumbuh apabila siswa melakukan banyak aktivitas. Pada penelitian ini mengetahui pengaruh model *learning cycle* dengan langkah pembelajaran 7E dan 5E terhadap kreativitas siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka akan dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran *Learning Cycle* 7E dan 5E Terhadap Kretivitas Siswa pada Perubahan Wujud Benda (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SDN 1 Purwawinangun di Kecamatan Suranenggala Kabupaten Cirebon)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, ada beberapa rumusan masalah yang akan diangkat, diantaranya sebagai berikut.

1. Apakah pembelajaran *learning cycle* 7E dapat mempengaruhi kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda?
2. Apakah pembelajaran *learning cycle* 5E dapat mempengaruhi kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara pembelajaran *learning cycle* 7E dan 5E terhadap kreativitas siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, ada tujuan umum untuk mengetahui pengaruh model *learning cycle* terhadap kreativitas siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui.

1. Ada atau tidaknya pengaruh kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda setelah menerapkan pembelajaran *learning cycle* 7E.
2. Ada atau tidaknya pengaruh kreativitas siswa pada materi perubahan wujud benda setelah menerapkan pembelajaran *learning cycle* 5E.
3. Ada atau tidak perbedaan pengaruh antara pembelajaran *learning cycle* 7E dan 5E terhadap kreativitas siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan beberapa manfaat untuk aktivis akademik dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan dapat membantu memberikan pengetahuan yang belum tentu didapatkan oleh siswa di sekolah terutama menggunakan model *learning cycle* pada pembelajaran IPA khususnya materi perubahan wujud benda.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh model *learning cycle* 7E dan 5E terhadap kreativitas siswa kelas V pada materi perubahan wujud benda, mendapatkan pengalaman baru yang tidak didapatkan selama di lapangan, mendapatkan temuan baru dengan terlibat secara langsung dengan objek yang dijadikan penelitian sekaligus untuk mengukur kemampuan atau pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan.

2) Bagi Siswa

Siswa mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan menggunakan model *learning cycle* yang kemungkinan belum pernah didapatkan selama pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat bermakna. Siswa dapat mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar dan mengkonstruksi pengetahuannya dengan berbagai aplikasinya sendiri pada materi perubahan wujud benda. Aplikasi ini dilakukan berupa aktualisasi pembuatan peta konsep yang dibuat oleh siswa.

3) Bagi Guru

Guru mendapatkan pengetahuan baru mengenai pembelajaran *learning cycle* serta langkah-langkah yang harus dilakukan apabila ingin menerapkan model tersebut pada siswa tentunya disesuaikan karakteristik tertentu, guru juga mendapatkan referensi mengenai perbedaan dengan menggunakan model *learning cycle* 7E dan 5E yang bisa dikembangkan lagi dengan menggunakan model pembelajaran tersebut sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah dan karakter siswanya.

4) Bagi Sekolah

Memberikan inovasi kepada sekolah mengenai model pembelajaran yang akan dilakukan di kelas dengan tujuan untuk mencapai tujuan kurikulum yang berlaku saat ini.

5) Bagi Peneliti lainnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi peneliti lain yang berkaitan dengan pengaruh model *learning cycle* dalam kemampuan kreativitas siswa pada materi Perubahan Wujud Benda. Selain itu juga sebagai bahan untuk mengetahui

dan membandingkan kesesuaian antara tujuan yang akan dicapai berdasarkan model yang akan digunakan dalam pembelajaran.

1.5 Batasan Istilah

Pada skripsi ini ada beberapa batasan istilah yang membatasi penulisan skripsi penelitian, batasan istilah tersebut diantaranya yaitu.

1.5.1 Model *learning cycle*

Euclid Trowbridge & Bybee (dalam Firmansyah, 2018) mengatakan bahwa *learning cycle* (siklus belajar) merupakan model pembelajaran yang berbasis konstruktivisme, yang membangun pengetahuan siswa berdasarkan dengan pengalamannya secara langsung. Model ini menciptakan pengetahuan siswa secara mandiri dengan berbagai kegiatan eksplorasi yang dirancang oleh guru baik dilakukan dengan melakukan percobaan atau mengamati keadaan sekitarnya. Pada awalnya model ini ada tiga tahapan yang biasa dikenal dengan tahapan siklus belajar 3E, tiga tahapannya yaitu ekspolarasi, menjelaskan, dan memperluas. Pada pembelajaran dengan siklus belajar 3E mendapatkan keberhasilan sesuai dengan perkembangan zaman. Pembelajaran ini mengalami perkembangan tahapannya menjadi 5E dengan tahapan yaitu *engage, explore, explain, elaborate, and evaluate*.

Tidak menunggu waktu yang lama, model pembelajaran ini berkembang lagi dari aspek tahapannya di tahun yang sama menjadi 7E dengan adanya beberapa tambahan tahapan dalam setiap langkah pembelajarannya. Perkembangan tahapan pembelajaran yang terjadi menunjukkan adanya inovasi pembelajaran dan mempertahankan tujuan pendidikan yang ditetapkan yang disesuaikan dengan informasi, wawasan dan pengetahuan yang semakin baru dan bertambah. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, aktivitas yang dilakukan siswa dirancang agar siswa memiliki banyak pengalaman dalam pembelajaran dengan mengamati secara langsung, memberikan pendapatnya, membiarkan siswa untuk berpikir lebih kompleks,, membentuk siswa agar menjadi lebih peka terhadap situasi yang terjadi dengan pembelajaran dan membuat siswa untuk mengeksplorasi dan mengaitkan pembelajaran yang didapatkannya dengan pembelajaran yang pernah dipelajari dan kemungkinan dari pelajaran yang akan dipelajarinya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa model *learning cycle* (siklus belajar) yang dimaksud adalah model pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tahapan-tahapan agar siswa dapat menemukan konsep sendiri dan menguasai kompetensi yang harus dicapai.

1.5.2 Kreativitas

Kreativitas sebagai suatu keterampilan dan sikap yang dibutuhkan dalam menghasilkan ide-ide dan produk yang relatif baru, tinggi dalam kualitas dan tepat untuk tugas tangan (Munandar, 2014). Maksud dari kreativitas disini adalah hasil dari proses belajar yang didapatkannya selama pembelajaran yang diaktualisasikan dengan imajinasinya menghasilkan beberapa macam hal yang baru dan mempunyai nilai yang dapat berguna bagi peningkatan hasil belajar dan meningkatkan memori.

Mengukur kreativitas diidentifikasi ada empat jenis yang dikemukakan oleh Hocevar (dalam Runco dan Acar, 2012) bahwa tes berpikir divergen, sikap, minat, kepribadian dan biografis. Setiap tesnya memiliki informasi dan kegunaan masing-masing. Tes berpikir divergen (*divergent thinking*) sering digunakan untuk mengukur kreativitas. Tes berpikir divergen (*divergent thinking*) ini merupakan salah satu tes yang mengarahkan siswa untuk dapat berkreaitivitas, (Poedjiastoeti dan Tsaniyah, 2017). Berpikir divergen adalah berpikir kreatif, berpikir untuk memberikan bermacam kemungkinan jawaban berdasarkan informasi yang diberikan dengan penekanan pada kuantitas, keragaman dan originalitas. Ada beberapa bagian dalam berpikir divergen yang dikemukakan Guilford (dalam Anoiko, 2011) bahwa ada 8 bagian terpenting yaitu kompleksitas, keingintahuan, elaborasi, fleksibilitas, kefasihan, imajinasi, orisinalitas, kegigihan dan pengambilan risiko. Sedangkan menurut Munandar (2014) mengemukakan bahwa beberapa pribadi yang kreatif adalah imajinatif, mempunyai prakarsa, mempunyai minat yang luas, mandiri dalam berpikir, melit, senang berpetualang, penuh energi, percaya diri, bersedia mengambil risiko, berani dalam pendirian dan keyakinan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas yang dimaksud adalah suatu sikap dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan ide-ide yang tidak terikat pada satu ide tetapi memberikan pilihan

idea atau solusi untuk menyelesaikan masalah. Cara mengukur kreativitas ini menggunakan tes berpikir divergen karena tes ini yang mengarahkan siswa untuk dapat berkreaitivitas dan hal yang berkaitan dengan kreativitas adalah orisinalitas. Sehingga dari bagian terpenting yang telah dijelaskan ada beberapa indikator yang dipilih yaitu komplektisitas, elaborasi, fleksibelitas, kefasihan dan orisinalitas sebagai ranah kognitif dan ranah afektif yang diukur adalah keingintahuan, imajinasi, kegigihan dan pengambilan risiko.

1.5.3 Materi Perubahan Wujud Benda

Materi perubahan wujud benda merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPA yang meliputi sifat-sifat benda, perubahan wujud benda (mencair, membeku, mengembun, menguap dan menyublim), perubahan wujud benda bolak-balik, dan tidak bolak-balik, manfaat perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari serta larut dan tidak larut dalam air. Materi pelajaran ini diajarkan pada kelas V Kurikulum 2013 semester 2 Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan).

Berdasarkan pemaparan di atas, yang diambil dalam penelitian ini yaitu materi perubahan wujud benda (mencair, membeku, mengembun, menguap dan menyublim), manfaat perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini berisi rincian mengenai urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi. Dimulai dari bab I sampai bab V. Adapun uraian dari masing-masing bab adalah sebagai berikut.

Pada Bab I berisi pendahuluan. Pada bagian ini terdapat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian mengenai studi literatur dan hipotesis penelitian. Pada studi literatur membahas mengenai pembelajaran IPA, model *learning cycle*, teori belajar yang mendukung, kreativitas, materi perubahan wujud benda, penelitian yang relevan dan hipotesis. Sedangkan hipotesis penelitian membahas mengenai beberapa dugaan sebelum dilaksanakannya penelitian.

Bab III berisi tentang metode penelitian yang berisi mengenai desain penelitian yang dilengkapi dengan alur penelitian yang dilakukan oleh peneliti, populasi dan sampel dalam penelitian, tempat penelitian yang menjelaskan lokasi

penelitian dalam melakukan penelitian, selanjutnya memaparkan mengenai cara peneliti dalam mengumpulkan data yang dipaparkan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian berisikan mengenai instrumen yang digunakan oleh peneliti, teknik pengembangan instrumen yang memaparkan mengenai peneliti mengembangkan instrumen yang telah dibuat, analisis data dan pengolahan data kualitatif maupun kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif menggunakan program SPSS 22.0 *for windows* dan *Microsoft Excel 2007*. Sedangkan untuk data kualitatif menggunakan wawancara dan observasi.

Bab IV berisi mengenai hasil penelitian dan pembahasan. Bab IV hasil penelitian terdiri dari gambaran dalam menjawab setiap hipotesis. Pembahasan yang disajikan dalam bab ini berupa analisis hasil penelitian dengan landasan teori yang telah dipaparkan. Bab ini juga membahas kesesuaian antara teori dengan fakta yang ada di lapangan.

Bab V berisi mengenai simpulan dan saran. Simpulan berisi penjelasan jawaban dari pertanyaan yang ada pada rumusan masalah sesuai dengan hasil penelitian sedangkan saran berisi hal yang ingin disampaikan kepada pembaca yang bersifat masukan terutama kepada civitas akademika dan yang akan melakukan penelitian yang ada kesamaan dari aspek tujuan, model yang digunakan maupun materi pembelajaran yang akan diajarkan.