

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang kompleks dan berjangka panjang, di dalamnya terdapat berbagai aspek yang saling erat berkaitan dan bertujuan agar terwujudnya manusia yang memiliki nilai hidup, pengetahuan hidup, dan keterampilan hidup. Banyak hal yang harus menjadi fokus perhatian dalam Pendidikan ini, diantaranya, terealisasi nya anggaran dana Pendidikan, adanya visi, misi dan tujuan Pendidikan yang jelas, adanya peningkatan profesionalisme tenaga pendidik (guru), sarana dan pra-sarana yang digunakan, serta di dukung oleh kurikulum yang matang dan mudah di akses oleh seluruh pelaksana Pendidikan di berbagai satuan Pendidikan yang ada.

Melahirkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas merupakan salah satu tujuan Pendidikan pada era globalisasi seperti sekarang ini. Pemerintah perlu berperan aktif dalam membantu menghasilkan SDM yang berkualitas ini, salah satu usaha yang bisa dilakukan pemerintah adalah dengan adanya pengembangan dan pembaharuan kurikulum yang digunakan. Kurikulum tahun 2006 (KTSP) dikembangkan dan diperbaharui menjadi Kurikulum 2013. Namun, kurikulum 2013 yang serentak mulai diberlakukan di seluruh Indonesia mulai tahun 2014/2015 ini ternyata masih memiliki berbagai kelemahan-kelemahan yang perlu dikaji ulang. Dengan demikian, pemerintah mengeluarkan surat edaran Menteri yang ditindak lanjut dengan dikeluarkannya Permendikbud Nomor 160 Tahun 2014 tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 (KTSP) dan Kurikulum 2013. Banyak perkembangan dan pembaharuan yang terdapat dalam Kurikulum 2013, meskipun Kurikulum 2013 ini masih harus diperbaiki lagi. Kurikulum 2013 menekankan pada peningkatan dan keseimbangan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Katimo, *dkk* (2016, hlm. 87) Prinsip-prinsip kegiatan pembelajaran yang diatur dalam Permendikbud No. 81 A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum 2013 yaitu: (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; (4) bermuatan nilai, etika, estetika, logika dan kinestetika; (5)

menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna.

Implementasi kurikulum dapat dimaknai sebagai berikut: *pertama*, implementasi sebagai aktualisasi rencana atau konsep kurikulum. *Kedua*, implementasi kurikulum sebagai proses pembelajaran. *Ketiga*, implementasi kurikulum sebagai proses perubahan perilaku peserta didik. Dengan demikian wujud nyata dari implementasi kurikulum adalah aktivitas belajar mengajar di kelas, dengan kata lain aktivitas belajar mengajar di kelas merupakan operasionalisasi dari kurikulum tertulis atau disebut juga dengan kurikulum aktual.

Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum, atau prinsip yang ditemukan.

Kurikulum 2013 menerapkan pendekatan Saintifik atau pendekatan ilmiah di dalam proses pembelajaran nya. Dalam Kurikulum 2013 terdapat komponen-komponen seperti: mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan menciptakan. Adapun menurut Alamsyah (2016, hlm. 82) Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat (2) menegaskan bahwa: Kurikulum pada semua jenjang dan jenis Pendidikan dikembangkan dengan prinsip di verifikasi sesuai dengan satuan Pendidikan, potensi daerah dan peserta didik. Atas dasar pemikiran tersebut, maka perlu dikembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), sebagai dasar dan pedoman bagi guru untuk menggunakan metode yang menarik dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar yaitu pembelajaran melalui pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*).

Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*) merupakan salah satu pendekatan yang selama ini dianggap berpusat pada siswa.

Dhika Setia Mahardhika, 2019

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Permendikbud No. 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah telah mengisyaratkan tentang perlunya proses pembelajaran yang dipandu dengan kaidah-kaidah pendekatan Saintifik atau pendekatan ilmiah. Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*) merupakan konsep dasar yang mewadahi, menginspirasi, menguatkan dan melatari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori tertentu (Kemendikbud, 2013).

Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru saja. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Menurut Machin (2014, hlm. 28). Pembelajaran melalui pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang ditemukan.

Dalam proses pembelajaran peran seorang guru memang sangatlah penting. Akan tetapi peran guru harus semakin berkurang pada saat proses pembelajaran itu berlangsung. Sebab, di dalam kurikulum 2013 pembelajaran satu arah (guru-siswa) kini menjadi dua arah (guru-siswa dan siswa-guru), kemudian disangkutkan dengan lingkungan peserta didik sehingga pada saat proses pembelajaran itu berlangsung siswa dituntut untuk lebih aktif.

Pembelajaran menggunakan pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*) adalah pendekatan yang memiliki karakteristik yaitu berpusat pada siswa, melibatkan keterampilan proses sains dan mengkontruksi konsep, hukum atau prinsip, melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dan juga dapat mengembangkan karakter siswa. Dalam pelaksanaan proses-proses pendekatan Saintifik tersebut, peranan guru tetaplah

Dhika Setia Mahardhika, 2019

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diperlukan akan tetapi peran guru dalam proses pembelajaran harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasa nya siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

Menurut Daryanto (2014, hlm. 51) “Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*) dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu berbagai sumber melalui observasi dan tidak terpaku kepada guru saja”.

Tujuan pembelajaran dengan pendekatan Saintifik didasarkan pada keunggulan pendekatan tersebut, antara lain: (1) meningkatkan kemampuan intelek, khususnya kemampuan berpikir tingkat tinggi, (2) untuk membentuk kemampuan siswa dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) terciptanya kondisi pembelajaran dimana siswa merasa bahwa belajar itu merupakan suatu kebutuhan, (4) diperolehnya hasil belajar yang tinggi, (5) untuk melatih siswa dalam mengomunikasikan ide-ide, (6) untuk mengembangkan karakter siswa.

Dalam implementasi pendekatan Saintifik di sekolah haruslah dibarengi dengan kesiapan baik dari peserta didik maupun tenaga pendidik itu sendiri. Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani guru seringkali mengalami kebingungan dalam memilih metode yang tepat untuk mengajar dalam kurikulum 2013 agar selama pembelajaran berlangsung dapat berjalan dengan efektif dan siswa dapat tetap kondusif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tak terpisahkan dari Pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses Pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui aktivitas jasmani yang intensif dalam memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan kecerdasan dan pembentukan watak. Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, pada proses pelaksanaannya memiliki metodik pembelajaran yang spesifik yaitu dengan bentuk aktivitas jasmani yang lebih menekankan pada aspek psikomotor.

Dhika Setia Mahardhika, 2019

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang seringkali menjadi pembelajaran yang di senangi oleh siswa di sekolah. Pada dasarnya materi pembelajaran Pendidikan jasmani di sekolah sering di berikan dan di kemas melalui permainan dan pembelajaran yang diberikan melalui permainan ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran sesuai dengan yang di harapkan.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami tahap perkembangan anak yang kompleks.

Permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan yang digemari anak-anak, terutama dalam pembelajaran Pendidikan jasmani. Oleh sebab itu, permainan atau bermain mempunyai tugas dan tujuan yang sama dengan tugas dan tujuan Pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kualitas manusia, atau membentuk manusia seutuhnya, yang mempunyai sasaran keseluruhan aspek pribadi manusia. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rusli Lutan, (2003, hlm. 32), bermain itu sendiri pada hakikatnya bukan suatu hal yang real sehingga bermain pada anak berlangsung dalam keadaan yang tidak sungguh-sungguh, tetapi dengan bermain terdapat kesungguhan yang menyerap segenap konsentrasi dan tenaga mereka ketika sedang bermain.

Bermain diterapkan dalam Pendidikan khususnya pada pembelajaran Pendidikan jasmani mungkin pembelajaran akan terlaksana dan melalui bermain potensi siswa akan keluar dengan sendirinya, baik dari segi gerak, sikap, maupun perilaku karena bermain membuat individu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam pelajaran Pendidikan jasmani yang diberikan melalui bermain atau permainan kepada siswa merupakan stimulasi yang bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Sejalan dengan apa yang Rachmawati dan Kurniati kemukakan (2011, hlm.48) yaitu:

Melalui aktivitas bermain, perkembangan kreativitas anak dapat meningkat, karena melalui bermain anak dibebaskan melakukan

Dhika Setia Mahardhika, 2019

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

aktivitas tanpa adanya paksaan ataupun aturan sehingga anak dapat menyalurkan seluruh imajinasinya. Saat melakukan aktivitas bermain, anak dapat menciptakan sesuatu yang baru dan berbeda dari yang lain. Hal tersebut akan memberikan perasaan puas kepada anak, sehingga kemampuan anak dalam menciptakan produk dapat berkembang secara optimal.

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digunakan baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah. Kreativitas adalah sesuatu yang berhubungan dengan penemuan sesuatu, yaitu sesuatu yang telah ada kemudian dimodifikasi untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Dalam pembelajaran Pendidikan jasmani kreativitas digunakan untuk menciptakan permainan yang khususnya sesuatu yang baru untuk diri sendiri dan orang lain atau dunia pada umumnya. Dalam mata pelajaran Pendidikan jasmani bukan hanya guru saja yang dituntut untuk kreatif dalam mengolah kelas, menciptakan permainan dan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif tetapi siswa juga harus bisa kreatif dalam pembelajaran Pendidikan jasmani dan menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Menurut Suryana (2003, hlm.10) bahwa kreativitas adalah berfikir sesuatu yang baru dan sebagai kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan untuk menemukan cara-cara baru dalam memecahkan persoalan dalam menghadapi peluang.

Kreativitas sangat penting bagi perkembangan siswa karena berpengaruh besar terhadap totalitas kepribadian seseorang. Kreativitas dapat menjadi kekuatan yang menggerakkan manusia dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari pasif menjadi aktif, dan sebagainya. Masalah kreativitas belajar siswa sudah mendapat perhatian besar dari pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum Pendidikan yang lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersamaan dengan lahirnya manusia tersebut. Kreativitas tidak akan terlepas dari proses berpikir, karena berpikir merupakan salah satu cara melukiskan proses kreativitas. Proses kreativitas merupakan perwujudan dari jenis berpikir

kreatif, divergen, dan imajinatif, dibedakan dari berpikir konvergen dan logis analisis. Maka dari itu, kreativitas merupakan bekal yang sangat mendasar dalam menciptakan suatu inovasi dan pembaharuan dalam segala wahana kehidupan umat manusia. Menurut Stenberg (1999, hlm.7) bahwa Kreativitas di definisikan sebagai sesuatu yang baru, berharga dan bermanfaat bagi seseorang atau kelompok tertentu. Dalam perspektif Stenberg, kreativitas terkait dengan seseorang yang memberikan nilai pada hal-hal baru.

Penelitian terdahulu mengenai implementasi Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kreativitas yang dilakukan oleh Nur Alamsyah (2016, hlm.86) mengemukakan bahwa, pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan pendekatan saintifik menunjukkan peningkatan dan berdampak positif terhadap tercapainya tahapan-tahapan dalam pembelajaran yaitu mendorong siswa untuk melakukan pengamatan, mengadakan percobaan, membimbing siswa dalam menalar, dan mendorong siswa untuk bertanya serta menyajikan materinya dari hasil diskusi kelompoknya dan ini dapat mendorong siswa untuk memiliki rasa keingintahuan. Kemudian Alamsyah mengemukakan bahwa hasil kreativitas siswa menunjukkan dimulai tes pada tes awal hanya terdapat 2 siswa yang berkategori kreatif atau hanya sebesar 7,69%, pada siklus I menunjukkan perubahan terdapat sudah 15 siswa yang memiliki kategori kreatif atau 57,69% ada peningkatan 50% dari tes awal siswa. Pada siklus II menunjukkan peningkatan secara signifikan, terdapat 20 siswa sudah berkategori kreatif atau 76,92%. Sedangkan pada siklus III menunjukkan seluruh siswa sudah berkategori kreatif. Dengan demikian pembelajaran dengan menggunakan penerapan pendekatan saintifik ini dinyatakan tuntas.

Sama halnya dengan penelitian sebelumnya dalam jurnal yang dilakukan oleh Ida Ayu, *dkk* (2014). Berdasarkan hasil analisis penelitiannya, dapat dikatakan bahwa penggunaan pendekatan saintifik lebih baik dan efektif untuk meningkatkan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan saintifik memberikan kesempatan serta peluang kepada siswa untuk lebih berpikir dan bernalar tentang apa yang sedang dipelajari. Pendekatan ini juga mendorong anak untuk melakukan keterampilan-keterampilan ilmiah seperti mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan dan mengomunikasikan. Dimana anak dituntut harus aktif melakukan keterampilan ilmiah. Pendekatan ilmiah

Dhika Setia Mahardhika, 2019

**IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diyakini dapat mengembangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah diterapkan dengan menggunakan kurikulum 2013. Melalui Pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) yang menuntut siswa agar terampil dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, memiliki pemikiran yang luas dan daya kreatif yang tinggi. Berdasarkan penjelasan yang telah di kemukakan sehingga peneliti tertarik dan timbul rasa penasaran untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Permainan Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Sebelum peneliti menetapkan rumusan masalah, peneliti terlebih dahulu meng-identifikasi berbagai permasalahan yang sering terjadi dalam pembelajaran, seperti:

1. Metode dan strategi guru yang monoton pada saat memaparkan materi pembelajaran
2. Guru kurang memiliki kreativitas pada saat proses pembelajaran berlangsung karena guru kurang memanfaatkan media yang tersedia dan sarana dan pra-sarana yang kurang mendukung
3. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya kreativitas dari pendidik
4. Kreativitas siswa sulit berkembang dikarenakan siswa tidak memiliki motivasi belajar dan minat belajar yang tinggi sehingga siswa tidak pernah berkembang maju
5. Guru sering mengalami kesulitan dalam pembuatan skenario pembelajaran yang menarik karena keterbatasan sarana dan pra-sarana, juga siswa yang kurang memiliki motivasi belajar

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian diatas, maka rumusan penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh dari implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan terhadap peningkatan kreativitas siswa?
2. Apakah terdapat pengaruh dari pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa?

3. Adakah perbedaan pengaruh antara implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dengan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa?

Batasan penelitian ini dibatasi hanya terkait dengan Implementasi Pendekatan Saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas terhadap Siswa SMA kelas XI IPA di SMA Negeri 1 Ciemas.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan yang telah diuraikan di atas, maka secara umum peneliti menerapkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk:

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menambah pengetahuan bagi penulis maupun pembaca mengenai pendekatan saintifik dan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa yang diterapkan oleh guru penjas di sekolah.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian eksperimen ini yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan terhadap peningkatan kreativitas siswa
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa
3. Untuk mengetahui manakah yang lebih baik antara implementasi pendekatan saintifik berbasis permainan dengan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan kreativitas siswa

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan ilmu didaktik metodik terutama aspek teori tentang pendekatan dalam Pendidikan jasmani yaitu pendekatan saintifik berbasis permainan yang berkaitan dengan kreativitas. Secara terperinci manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Segi Teoritis

Penelitian ini bermanfaat dalam kaitannya terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang Pendidikan

Dhika Setia Mahardhika, 2019

IMPLEMENTASI PENDEKATAN SAINTIFIK BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

jasmani terkait pendekatan pembelajaran dalam Pendidikan jasmani khususnya yang berkaitan dengan pendekatan saintifik terhadap peningkatan kreativitas siswa.

1.4.2 Segi Kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pengembangan pendidikan bagi sekolah untuk diterapkan, berkaitan dengan pembelajaran melalui implementasi pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

1.4.3 Segi Praktik

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dorongan dan panduan sebagai acuan dalam meningkatkan mutu pembelajaran melalui pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa.
- b. Memberikan masukan kepada guru agar lebih kreatif dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar melalui pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa.

1.4.4 Segi Isu serta aksi sosial

Memberikan informasi dan wawasan baru kepada semua pihak mengenai pembelajaran dalam Pendidikan jasmani, khususnya pendekatan saintifik berbasis permainan untuk meningkatkan kreativitas siswa, sehingga dapat menjadi bahan referensi untuk lembaga-lembaga tertentu dan bisa di manfaatkan oleh masyarakat.

1.5 Struktur Organisasi

Harapan penulis adalah penelitian ini dapat tersusun dengan rinci, maka diperlukan suatu penyusunan acara yang terstruktur. Oleh karena itu, penulis memaparkan apa yang dimaksud sebagai berikut:

- 1.5.1** Dalam BAB I Pendahuluan: (Latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi)
- 1.5.2** Pada BAB II Kajian Pustaka: (Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian)

1.5.3 Selanjutnya BAB III Metode Penelitian: Penjelasan yang terperinci mengenai metode yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

- a) Desain Penelitian
- b) Lokasi, Populasi, dan Sampel
- c) Instrumen Penelitian
- d) Prosedur Penelitian
- e) Analisis Data

1.5.4 Kemudian BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang terdiri sebagai berikut:

- a) Pengolahan Data
- b) Pembahasan Hasil Temuan

1.5.5 Terakhir BAB V Kesimpulan dan Saran (makna dari penelitian terhadap hasil temuan)