

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara, perbuatan mendidik.<sup>1</sup> Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang.<sup>2</sup> Pendidikan di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.<sup>3</sup>

Pendidikan menurut Ki Hajar Dewantara memiliki tujuan sebagai proses pembudayaan kodrat alam setiap individu yang kemampuan-kemampuan bawaan untuk dapat mempertahankan hidup, yang tertuju

---

<sup>1</sup> KBBI V, Online 1 September 2020 19.45

<sup>2</sup> Binti Maunah, *Landasan Pendidikan* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 5.

<sup>3</sup> Unpad, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Online <https://www.unpad.ac.id> 1 September 2020 20.38

pada pencapaian kemerdekaan lahir dan batin, sehingga memperoleh keselamatan dalam hidup batiniah.<sup>4</sup> Untuk mencetak generasi penerus bangsa yang memiliki sumber daya manusia sesuai dengan tujuan pendidikan Indonesia, pemerintah terus melakukan perbaikan tatanan pendidikan. Perbaikan tatanan pendidikan oleh pemerintah dilakukan secara terus-menerus dari tahun ke tahun. Salah satu perbaikan yang nampak adalah perbaikan kurikulum.

Kurikulum menurut Sukmadinata sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang cukup sentral dalam seluruh kegiatan pendidikan, menentukan proses pelaksanaan dan hasil pendidikan.<sup>5</sup> Kurikulum yang berlaku saat ini adalah kurikulum 2013 atau yang dikenal dengan K-13. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu.<sup>6</sup>

Kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan pada tantangan dan kompetensi masa depan, persepsi masyarakat, perkembangan pengetahuan dan pedagogi serta fenomena negatif yang mengemuka.<sup>7</sup> Inti dari kurikulum 2013 ada pada upaya penyederhanaan dan tematik-integratif. Titik beratnya adalah mendorong peserta didik mampu lebih baik dalam

---

<sup>4</sup> Maunah, *Landasan Pendidikan ...*, hal. 227

<sup>5</sup> Teguh Triwiyanto, *Manajemen Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hal. 20.

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 13.

<sup>7</sup> Wakil Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Bidang Pendidikan, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), hal. 3-5.

melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan atau mempresentasikan apa yang mereka peroleh atau ketahui setelah memperoleh materi pembelajaran.<sup>8</sup>

Aktivitas peserta didik yang mencakup melakukan observasi, bertanya, bernalar dan mengkomunikasikan atau mempresentasikan merupakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pada pendekatan saintifik, pembelajaran berpusat pada peserta didik. Pembelajaran dengan pendekatan ini dapat mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk berpikir kritis, analitis dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga akan mampu memahami, menerapkan serta mengembangkan pola berpikir rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.<sup>9</sup>

Kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif apabila ada keikutsertaan dan keantusiasan peserta didik. Peserta didik yang merasa senang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran umumnya akan lebih cepat dalam memahami materi atau konsep suatu pelajaran. Tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dinilai masih tergolong rendah, salah satunya dalam pembelajaran matematika. Fakta yang ada di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang rendah karena memiliki persepsi bahwa materi sulit dipahami dan

---

<sup>8</sup> Muhammedi, "Perubahan Kurikulum di Indonesia: Studi Kritis Tentang Upaya Menemukan Kurikulum Pendidikan Islam yang Ideal," dalam *Jurnal Raudah* Vol. 4 No. 1 2016, hal. 59.

<sup>9</sup> Wuwuh Asrining Surasmi, *Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Proses Pembelajaran Kurikulum 2013*, hal. 8.

membingungkan. Selain itu, pembelajaran terlalu monoton sehingga tidak disukai oleh peserta didik. Mereka yang sedari awal sudah tidak suka dengan pembelajaran yang diberikan, maka akan berdampak pada tidak adanya dorongan untuk belajar. Sehingga materi pelajaran tidak dapat dipahami dengan baik.

Memahami konsep merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang harus dicapai dalam pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika adalah agar peserta didik mampu memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, memecahkan masalah matematika, mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah, memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. Dari tujuan pembelajaran matematika tersebut, pemahaman konsep merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki peserta didik sebagai standar yang harus dikembangkan.<sup>10</sup> Susanto menyatakan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan menjelaskan suatu situasi dengan kata-kata yang berbeda dan dapat menginterpretasikan atau menarik kesimpulan dari tabel, data, grafik dan sebagainya.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Yanti Nazmai Ekaputri, "Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas VIII MTsN di Kabupaten Pesisir Selatan," dalam *Jurnal* Vol. 1 No. 1 2016, hal. 58.

<sup>11</sup> Achmad Gilang Fahrudin, dkk, "Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui *Realistic Mathematic Education* Berbantu Alat Peraga *Bongpas*," dalam *Anargya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* Vol. 1 No. 1 2018, hal. 15.

Berdasarkan pendapat tersebut, diketahui bahwa pemahaman konsep lebih dari sekedar menghafal. Sedangkan ketika melihat fakta di lapangan saat ini, kebanyakan peserta didik yang belajar matematika masih menghafal. Pembelajaran yang sifatnya hanya menghafal konsep atau fakta tidak dapat melatih pola pikir peserta didik. Hal tersebut dikarenakan mereka hanya akan mengingat dan menimbun informasi yang diperoleh tanpa memahami dan menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Pernyataan tersebut didukung oleh pendapat Dahar yang mengatakan bahwa jika peserta didik menghafal informasi atau materi baru tanpa mengaitkan dengan pengetahuan yang dimilikinya atau bisa disebut belajar dengan cara hafalan, maka materi tidak akan bertahan lama dalam ingatan peserta didik.<sup>12</sup>

Materi pelajaran yang diingat oleh peserta didik tanpa harus menghafal akan memudahkan mereka dalam memahami konsep. Hal tersebut juga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar.<sup>13</sup> Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku setelah pembelajaran.<sup>14</sup> Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil pencapaian peserta didik dalam

---

<sup>12</sup> Rahmita Yuliana Gazali, "Pembelajaran Matematika yang Bermakna," dalam *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika* Vol. 2 No. 3 2016, hal. 185.

<sup>13</sup> Ririn Windasari dan Muhammad Istiqlal, "Hasil Belajar Matematika dan Keaktifan Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 8 Salatiga dengan Model RME Tahun Pelajaran 2018/2019," dalam *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika (JPPM)* Vol. 2 No. 1 2020, hal. 14.

<sup>14</sup> M. Yusuf T. Dan Mutmainnah Amin, "Pengaruh *Mind Map* dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," dalam *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu tarbiyah* Vol. 1 No. 1 2016, hal. 87.

pembelajaran berupa skor dalam bentuk angka setelah menyelesaikan tes yang diberikan.

Untuk mendukung pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik, pendidik dituntut memiliki cara menyampaikan materi yang menarik, efektif dan efisien. Apalagi materi dalam pelajaran matematika bersifat abstrak. Untuk menjembatani hal tersebut, bisa digunakan suatu metode untuk mendukung pembelajaran. Model pembelajaran merupakan suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam *setting* pengajaran atau lainnya.<sup>15</sup> Salah satu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*).

Model pembelajaran PACE merupakan model pembelajaran yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu aktivitas (*activity*), pembelajaran kooperatif (*cooperative*), latihan (*exercise*) dan proyek (*project*). Model pembelajaran ini dikembangkan oleh Lee pada tahun 1999. Model pembelajaran PACE dinilai sesuai dengan karakteristik pembelajaran dalam kurikulum 2013. Pembelajaran ini menempatkan peserta didik sebagai pusat belajar dan guru sebagai fasilitator yang memimpin dan memandu peserta didik untuk menemukan serta memahami konsep baru.

---

<sup>15</sup> Ninik Sri Widayati dan Hafis Muaddab, *29 Model-model Pembelajaran Inovatif* (Surabaya: Garuda Mas Sejahtera, 2012), hal. 33-34.

Selain penggunaan model pembelajaran, sebagai pendukung keberhasilan proses pembelajaran, perlu juga digunakan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, koran, majalah dan sebagainya.<sup>16</sup> Pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi.<sup>17</sup> Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

Media pembelajaran berbasis ICT adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).<sup>18</sup> Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT sangat sesuai dengan kurikulum 2013 yang berbasis teknologi informasi. Dimana pada kurikulum tersebut, penggunaan teknologi informasi diterapkan pada semua mata pelajaran. Media pembelajaran berbasis ICT yang bisa digunakan berupa pembelajaran berbasis web (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer, pembelajaran berbasis komputer, ataupun pembelajaran berbasis Audio-Visual.

---

<sup>16</sup> Irma Sakti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihadd Makassar," dalam *Phydagogic: Jurnal Fisika dan Pembelajarannya* Vol. 1 No. 2 2019, hal. 50.

<sup>17</sup> Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Grasindo, 2007), hal. 14.

<sup>18</sup> Ranti Eka Putri, "Penerapan Model Pembelajaran Matematika Berbasis ICT," dalam *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science* Vol. 1 No. 1 2018, hal. 91.

Penggunaan model dan media pembelajaran ini dalam pelajaran matematika yang konsepnya abstrak, dinilai akan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Peserta didik yang memiliki pemahaman konsep yang baik, diharapkan juga dapat memberikan dampak pada meningkatnya hasil belajar. Salah satunya dalam materi program linear. Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran matematika, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information And Communication Technology*) terhadap Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar pada Materi Program Linear Kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar.”

## **B. IDENTIFIKASI DAN BATASAN MASALAH**

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

- a. Persepsi peserta didik bahwa pembelajaran matematika tergolong sulit dipahami dan membingungkan.



- b. Pembelajaran di kelas yang monoton membuat peserta didik mudah bosan.
- c. Rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran
- d. Tingkat pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik masih tergolong rendah.

## 2. Batasan Masalah

Penelitian ini terbatas pada penggunaan model pembelajaran PACE dan media pembelajaran berbasis ICT berupa aplikasi *GeoGebra* dan *slide powerpoint*. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Kademangan Blitar serta subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar

## C. RUMUSAN MASALAH

Dari identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap pemahaman konsep pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap

hasil belajar pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar?

3. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap pemahaman konsep pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar?
4. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar?

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap pemahaman konsep pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar.
2. Untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media

pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar.

3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap pemahaman konsep pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar pada materi program linear kelas XI di SMAN 1 Kademangan Blitar.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan hal positif untuk keilmuan pendidikan matematika, khususnya pada materi program linear. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dan inovasi dalam memberikan pembelajaran yang efektif. Penelitian ini memberikan informasi terkait model pembelajaran PACE (*Project,*

*Activity, Cooperative, Exercise*) dan media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*).

2. Secara praktis

a. Bagi institusi pendidikan

Sebagai pengetahuan dan wawasan dalam dunia pendidikan, serta bahan pertimbangan dalam menentukan kebijakan-kebijakan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

b. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk pemilihan pembelajaran yang lebih variatif, terutama pada model dan media pembelajaran. Selain itu, sebagai metode untuk meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik.

c. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memudahkan belajar, meningkatkan minat, pemahaman konsep dan hasil belajar, khususnya materi program linear.

d. Bagi peneliti lainnya atau pembaca

- 1) Menambah wawasan baru dalam bidang pendidikan matematika, khususnya menyangkut penelitian ini.
- 2) Menambah informasi tentang model dan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik kelas XI dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar.

- 3) Menginspirasi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjut.

## F. PENEGASAN ISTILAH

Penegasan istilah disusun sebagai upaya menghindari kesalahan pemahaman konsep pada judul. Penegasan istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara konseptual
  - a. Pengaruh merupakan daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.<sup>19</sup>
  - b. Model pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) merupakan model pembelajaran yang terdiri atas 4 taapan, berupa proyek (*project*), aktivitas (*activity*), pembelajaran kooperatif (*cooperative*) dan latihan (*exercise*).
  - c. Media pembelajaran berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) adalah media belajar yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam penggunaannya.
  - d. Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik sehingga dapat menerjemahkan, menafsirkan, dan menyimpulkan

---

<sup>19</sup> KBBI V (Online)

suatu konsep dalam matematika berdasarkan pembentukan pengetahuannya sendiri, bukan sekedar menghafal.

- e. Hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik terhadap pelajaran yang diperoleh melalui pengalaman-pengalaman dan latihan-latihan selama pembelajaran yang menggambarkan penguasaan terhadap materi pelajaran.

## 2. Secara operasional

- a. Proyek (*project*) adalah tahapan pembelajaran berupa penugasan yang dilakukan dalam kelompok dengan peserta didik berkemampuan heterogen. Penugasan diberikan melalui lembar proyek (LP).
- b. Aktivitas (*activity*) adalah tahapan dimana peserta didik diberi kesempatan menemukan konsep yang akan dipelajari secara mandiri. Pada tahap ini, aktivitas peserta didik dipandu melalui lembar aktivitas (LA).
- c. Pembelajaran kooperatif (*cooperative*) adalah tahapan diskusi bersama anggota kelompok menggunakan lembar diskusi (LD). Peserta didik dapat saling melengkapi konsep yang telah diperoleh dalam tahap aktivitas.
- d. Latihan (*exercise*) adalah tahapan latihan secara individu melalui lembar latihan (LL) untuk memperkuat konsep. Dalam penelitian ini, latihan diberikan dalam bentuk *post test*.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibuat agar memudahkan pembaca untuk mengetahui hal apa saja yang ada dalam skripsi ini. Hal-hal tersebut adalah sebagai berikut:

### 1. Bagian Awal

Bagian ini terdiri atas halaman sampul depan, judul, persetujuan pembimbing, pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar tabel, daftar gambar, daftar lambang dan singkatan, daftar lampiran, abstrak serta daftar isi.

### 2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Identifikasi dan Batasan Masalah, (c) Rumusan Masalah, (d) Tujuan Penelitian, (e) Manfaat Penelitian, (f) Penegasan Istilah, serta (g) Sistematika Pembahasan.

BAB II Landasan Teori, terdiri dari: (a) Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*), (b) Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*), (c) Pemahaman Konsep, (d) Hasil Belajar, (e) Materi Program Linear, (f) Penelitian Terdahulu, dan (g) Kerangka Berpikir.

BAB III Metodologi Penelitian, terdiri dari: (a) Rancangan Penelitian, (b) Variabel Penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Teknik

Sampling, (d) Kisi-kisi Instrumen Penelitian, (e) Instrumen Penelitian, (f) Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, dan (h) Teknik Analisis Data.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari : (a) Deskripsi Data, (b) Analisis Data Hasil Penelitian, dan (c) Rekapitulasi Hasil Penelitian.

BAB V Pembahasan, terdiri dari (a) Pengaruh Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Pemahaman Konsep, (b) Pengaruh Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Hasil Belajar, (c) Besar Pengaruh Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap Pemahaman Konsep, dan (d) Besar Pengaruh Model Pembelajaran PACE (*Project, Activity, Cooperative, Exercise*) Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis ICT (*Information and Communication Technology*) terhadap hasil belajar.

BAB VI Penutup, terdiri dari : (a) Kesimpulan, dan (b) Saran

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri atas daftar rujukan dan lampiran-lampiran yang disertai biografi penulis.