

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi manusia sejak dulu, karena dengan pendidikan manusia mendapat kesejahteraan hidupnya. Melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga dapat mengatasi berbagai permasalahan dan memenuhi kebutuhan hidupnya.¹ Sumber daya manusia sangat bergantung pada pendidikan yang melatar belakanginya. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan karena pendidikan merupakan dasar dari sebuah perubahan peradaban. Berkembangnya suatu bangsa dapat berdasar dari sistem pendidikan yang dianut bangsa tersebut. Sistem Pendidikan dimulai sejak masa anak-anak hingga dewasa sehingga pribadi anak tersebut dapat berkembang. Pendidikan dapat berlangsung dalam jenjang sekolah maupun di luar sekolah. Pendidikan dapat berisi kegiatan pelatihan dan pembelajaran. Proses tersebut dapat membuat manusia mengetahui dan mengembangkan potensi dirinya.

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses dalam pendidikan yang memuat interaksi terhadap segala situasi. Pembelajaran adalah kegiatan pendidik secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat

¹ Hidayatulloh, *Hubungan Model Pembelajaran Cooperative Script Dengan Model Pembelajaran Cooperative SQ3R Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*, (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 2016) Vol. 3 No. 2, Hlm. 1.

belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.² Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan tingkah laku maupun kompetensi dari peserta didik yang diharapkan setelah melakukan proses pembelajaran berlangsung. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan adanya suatu sistem yang mengatur jalannya proses pembelajaran tersebut. Sistem tersebut biasa disebut dengan kurikulum.

Pasal 37 ayat 1 Undang-undang menyebutkan bahwa : kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus mencakup ilmu alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya adalah ilmu yang mempelajari lingkungan alam di sekitar manusia. Pembelajaran IPA memiliki peranan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan serta memfokuskan pada peningkatan pengetahuan peserta didik tentang diri sendiri dan alam sekitarnya. Pembelajaran IPA merupakan bekal bagi peserta didik mempunyai pengetahuan tentang hal-hal yang terjadi dalam kehidupan dan sangat melekat dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran IPA, peserta didik dibantu untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri, dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari.³ Proses pembelajaran IPA harus berjalan secara efektif dalam mencapai

² Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006) Hlm. 62

³ Ayu Nur Shawmi, *Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Dalam Pembelajaran Sains di SD/MI*. (Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 2015) Vol. 2 No. 2, Hlm. 230.

tujuan pembelajaran yang dapat berupa perubahan tingkah laku serta pengetahuan.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat diamati dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan tersebut dapat dilihat pada ranah-ranah kognitif, afektif dan psikomotor.⁴ Hasil belajar dapat dinyatakan dengan simbol, angka, maupun huruf. Berdasarkan wawancara dengan guru IPA serta daftar nilai peserta didik kelas VII SMP Islam Watulimo dapat diketahui bahwa nilai IPA siswa kelas VII tergolong masih rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran yang terkesan masih monoton yang hanya berpusat pada guru sehingga pembelajaran dinilai kurang bermakna bagi peserta didik dan mengakibatkan tingkat pemahaman peserta didik rendah yang ditandai dengan rendahnya nilai hasil belajar siswa.

Selain dilihat dari hasil belajar, tercapainya tujuan pembelajaran juga dapat diamati daya cipta peserta didik atau kreativitas. Dalam proses pembelajaran kreativitas sering dikaitkan dengan daya cipta peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai pendukung dari peningkatan pemahaman peserta didik. Terdapat 4 indikator kreativitas yakni *fleksibility*, *originality*, *elaboration*, dan *fluency*. Kreativitas termasuk salah satu aspek dari tercapainya tujuan pembelajaran. Saat ini, kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran dinilai kurang berkembang seperti halnya di SMP Islam

⁴ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran.....* Hlm. 205

Watulimo khususnya pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan observasi dan tanya jawab dengan guru IPA kelas VII SMP Islam Watulimo rendahnya kreativitas peserta didik ini dapat dilihat dari : rendahnya keingintahuan peserta didik pada materi yang diberikan serta kemauan untuk menyampaikan ide gagasan yang masih rendah. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan model belajar yang kurang mengeksplorasi daya berpikir kreatif siswa.

Pada pembelajaran IPA terdapat salah satu materi yakni interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Pada materi ini peserta didik mempelajari mengenai kondisi lingkungan sekitar beserta komponen-komponen lain yang menyertainya. Lingkungan terdiri dari berbagai macam komponen-komponen baik komponen makhluk hidup (biotik) maupun benda mati (abiotik). Komponen-komponen pada lingkungan ini saling mempengaruhi satu sama lain serta dapat membentuk pola-pola interaksi. Pada materi ini dijelaskan mengenai kelompok-kelompok makhluk hidup yang terbentuk sesuai dengan jenis, jumlah, dan pola yang terbentuk akibat hubungan-hubungan yang dapat menimbulkan interaksi satu sama lain. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dwi dan Fida materi ini sulit dipahami peserta didik karena banyaknya hafalan materi yang disampaikan oleh guru dalam bentuk ceramah sehingga pembelajaran terasa pemahaman pembelajaran kurang mendalam.⁵ Hal ini perlu adanya inovasi model pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman nyata serta perkembangan daya berpikir kreatif dalam penyelesaian masalah-masalah didalamnya.

⁵ Dwi Rahmawaty dan Fida Rachmadiarti. *Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII*. (Pensa E-Jurnal Pendidikan Sains. 2019) Vol 7 No. 3 Hlm. 318

Salah satu model belajar yang berkembang saat ini adalah model pembelajaran *project based learning* (PjBL). Model pembelajaran PjBL adalah pembelajaran yang inovatif dengan berpusat kepada peserta didik (*student centered*) dengan menempatkan guru sebagai fasilitator dan motivator sehingga siswa diberi peluang bekerja secara otonom dalam mengonstruksi proses pembelajaran yang berlangsung.⁶ Pembelajaran dengan model pembelajaran ini adalah dengan memberikan tugas nyata kepada peserta didik. Pemberian tugas ini berupa proyek yang dikerjakan baik secara individu maupun berkelompok. dengan demikian, peserta didik akan saling berinteraksi yang bertukar informasi mengenai materi pembelajaran guna menyelesaikan proyek sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Proyek ini dapat berupa pembuatan benda-benda yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar seperti halnya sebuah poster. Pembuatan proyek tersebut diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik serta meningkatkan daya cipta peserta didik. Langkah-langkah dari PjBL sendiri yakni : menentukan pertanyaan dasar, pembuatan perencanaan proyek, pembuatan jadwal penyelesaian proyek, memonitoring kerja peserta didik, penilaian proyek, evaluasi proses pembelajaran.

Hal ini selaras dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rona Taula Sari dan Siska Anggreni pada tahun 2018 tentang “Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas

⁶ Trianto Ibn B.A, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konstekstual : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013*, (Jakarta : Kencana, 2014), Hlm. 42

Mahasiswa”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa.⁷

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Kelas VII SMP Islam Watulimo”**

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Model pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran
- b. Berdasarkan daftar nilai siswa menunjukkan masih rendahnya hasil belajar sebagian siswa.
- c. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa tingkat kreativitas siswa masih rendah.
- d. Materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan masih sulit dipahami jika menggunakan model pembelajaran satu arah.

2. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat mencapai tujuan penelitian secara tepat maka penelitian ini terbatas pada masalah-masalah yakni :

⁷ Rona Taula Sari dan Siska Anggreni, *Penerapan Model) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa*, (Jurnal Varia Pendidikan, 2018) Vol 30. No. 1. Hal 79-83

- a. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) sebagai upaya untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.
- b. Hasil belajar merupakan nilai kognitif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VII pada Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan di SMP Islam Watulimo.
- c. Kreativitas siswa yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik dalam mencipta dan melatih ketrampilan siswa dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo?
- 2) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo?
- 3) Apakah ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dan kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui pengaruh model *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.
- 2) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.
- 3) Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dan kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo

E. Manfaat Penelitian

- 1) Manfaat teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan untuk menambah wawasan serta pengetahuan mengenai pentingnya penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) pada materi interaksi makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

- 2) Manfaat praktis

- a. Bagi kepala sekolah SMP Islam Watulimo :

- a) Hasil penelitian ini dapat digunakan sekolah sebagai tolak ukur untuk menentukan kegiatan pembelajaran sekolah.
 - b) Sebagai bahan pertimbangan dan masukan untuk pengembangan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk pembelajaran IPA.
- b. Bagi guru SMP Islam Watulimo :
- a) Sebagai bahan masukan guru untuk meningkatkan mutu pembelajaran.
 - b) Untuk meningkatkan variasi serta pemanfaatan model pembelajaran khususnya model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dalam menunjang proses pembelajaran di SMP Islam Watulimo.
 - c) Untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.
- c. Bagi siswa SMP Islam Watulimo :
- a) Untuk membuat proses pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna sehingga siswa menjadi paham mengenai materi pembelajaran.
 - b) Siswa tidak bosan di kelas karena mereka aktif diskusi bersama serta mengembangkan kreativitas mereka.
- d. Bagi peneliti :
- Untuk menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dari peneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa

- e. Bagi peneliti yang akan datang :
 - a) Sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian yang serupa.
 - b) Peneliti selanjutnya dapat memperbaiki dan menyempurnakan kekurangan yang ada pada penelitian ini.
 - c) Sebagai bahan perbandingan terhadap hasil penelitian yang serupa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian secara teoritis dan empiris dianggap paling mungkin dan paling tinggi kebenarannya. Hipotesis dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Hipotesis 1

H₀ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

2) Hipotesis 2

H₀ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning*

(PjBL) terhadap kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

3) Hipotesis 3

H₀ : Tidak ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dan kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

H₁ : Ada pengaruh model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) terhadap hasil belajar dan kreativitas materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.

G. Penegasan Istilah

Dalam penelitian ini terdapat dua penegasan istilah yaitu konseptual dan operasional

a. Definisi konseptual

1. Model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning merupakan salah satu model pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan

memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. Pada pembelajaran berbasis proyek, kegiatan pembelajaran berlangsung secara kolaboratif dalam kelompok yang heterogen.⁸

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu proses dalam menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan pengukuran maupun penilaian pembelajaran sebagai indikator keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran yang dinyatakan dengan skala nilai.⁹

3. Kreativitas siswa

Kreativitas adalah suatu proses yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Beberapa aspek yang ketika digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan. Kreatifitas berkaitan dengan pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif dan dukungan juga dorongan dari lingkungan penghasil produk kreatif.¹⁰

⁸ Subiki. Dkk, *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Di SMA*, (Jurnal Pembelajaran Fisika, 2016), Vol. 5 No. 2

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran....*Hlm. 200

¹⁰ Agus Makmur, *Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N 10 Padangsidempuan*, (Jurnal EduTech, 2015) Vol .1 No 1. Hlm 158

4. Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan

Lingkungan hidup adalah suatu kesatuan hidup antara kondisi fisik yang mencakup keadaan sumber daya alam, seperti tanah, air, energi surya, mineral, serta flora dan fauna yang tumbuh di atas tanah maupun di dalam lautan, dengan kelembagaan yang meliputi ciptaan manusia seperti keputusan bagaimana menggunakan lingkungan fisik tersebut. Lingkungan hidup terdiri atas dua bagian, yakni lingkungan abiotik dan lingkungan biotik. Lingkungan abiotik adalah segala sesuatu yang tidak bernyawa seperti tanah, udara, air, iklim, kelembapan, cahaya, dan bunyi. Lingkungan hidup biotik adalah segala sesuatu yang bernyawa, seperti tumbuhan, hewan, manusia, dan mikroorganisme (virus dan bakteri). Hubungan kehidupan dari lingkungan hidup digambarkan ekosistem. Ekosistem adalah suatu sistem ekologi yang terbentuk dari hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem dapat dikatakan juga suatu tatanan kesatuan secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup yang saling memengaruhi. Ekosistem merupakan suatu interaksi yang kompleks dan memiliki penyusun yang beragam. Di bumi ada bermacam-macam ekosistem.¹¹

¹¹ Wahono Widodo, dkk., *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*, (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2016) hlm 175

b. Definisi operasional

1. Model pembelajaran *project based learning*

Model pembelajaran *project based learning* dalam penelitian ini adalah pemberian tugas nyata (proyek) kepada peserta didik yang dikerjakan secara kolaboratif dalam menghasilkan produk kerja yang berupa poster.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran IPA pada materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan. Hasil belajar diukur dengan tes tulis yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

3. Kreativitas siswa

Kreativitas dalam penelitian ini adalah kreativitas peserta didik dalam mencipta poster yang diukur menggunakan angket yang terdiri dari pernyataan positif dan negatif.

4. Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan

Interaksi makhluk hidup dengan lingkungan dalam penelitian ini adalah salah satu materi pembelajaran IPA yang diajarkan pada kelas VII semester genap dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)
KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya	3.7 Menganalisis interaksi antara makhluk hidup dan lingkungannya serta

tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	dinamika populasi akibat interaksi tersebut
KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	4.7 Menyajikan karya tentang dampak rotasi dan revolusi bumi dan bulan bagi kehidupan di bumi, berdasarkan hasil pengamatan atau penelusuran berbagai sumber informasi.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu: bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir dengan rincian sebagai berikut :

1. Bagian awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. Bagian inti

Bagian inti terdiri dari 6 bab yakni :

BAB I : Pendahuluan, terdiri dari :

- a) Latar belakang masalah, pada bagian ini membahas problematika pembelajaran yang terjadi di kelas VII SMP Islam Watulimo hingga diberikannya solusi model pembelajaran yang peneliti

gunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran IPA materi interaksi makhluk hidup dengan lingkungan pada khususnya.

- b) Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, pada bagian membahas mengenai fokus penelitian yang dilakukan oleh peneliti.
- c) Rumusan masalah, pada bagian ini berisi pertanyaan mengenai fokus penelitian yang dilakukan peneliti.
- d) Tujuan penelitian, pada bagian ini berisi tentang tujuan dilakukannya penelitian berdasarkan rumusan masalah mengenai pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Islam Watulimo, pengaruh model pembelajaran *project based learning* terhadap kreativitas siswa kelas VII SMP Islam Watulimo.
- e) Manfaat penelitian, pada bagian ini berisi tentang manfaat dilakukannya penelitian di SMP Islam Waatulimo baik secara teoritis maupun praktis.
- f) Hipotesis penelitian, pada bagian ini membahas tentang dugaan sementara mengenai hasil penelitian yang dilakukan peneliti pada kelas VII SMP Islam Watulimo berdasarkan rumusan masalah.
- g) Penegasan istilah, pada bagian ini membahas tentang penjelasan mengenai variabel bebas dan variabel terikat baik secara konseptual maupun operasional

- h) Sistematika pembahasan, pada bagian ini berisi tentang bagian-bagian dalam penulisan skripsi yang terdiri dari bagian awal, bagian ini, dan bagian akhir.

BAB II : Landasan Teori, terdiri dari :

- a) Deskripsi teori, pada bagian ini membahas tentang deskripsi teoritis berkaitan dengan variabel penelitian dengan kajian teori yang mendalam.
- b) Penelitian terdahulu, pada bagian ini berisi tentang hasil dan pembahasan serta perbedaan dan persamaan dari hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini.
- c) Kerangka berpikir, pada bagian ini berisi tentang skema dari penelitian yang disusun berdasarkan kajian-kajian teoritis dan kegiatan observasi.

BAB III : Metode Penelitian, terdiri dari :

- a) Rancangan penelitian, pada bagian ini membahas tentang pendekatan penelitian dan jenis penelitian yang dilakukan peneliti.
- b) Variabel penelitian, pada bagian ini berisi tentang faktor-faktor yang berperan dalam fokus penelitian.
- c) Populasi, sampel, dan sampling, pada bagian ini berisi tentang keseluruhan subjek yang diteliti serta teknik pengambilan sampel yang digunakan peneliti di SMP Islam Watulimo.

- d) Kisi-kisi instrumen, pada bagian ini membahas tentang indikator pada tes hasil belajar dan angket kreativitas siswa yang digunakan untuk menyusun instrumen penelitian.
- e) Instrumen penelitian, pada bagian ini berisi tentang soal-soal *posstest* serta pernyataan pada angket kreativitas siswa
- f) Data dan sumber data, pada bagian ini berisi data dan sumber data pada kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SMP Islam Watulimo.
- g) Teknik pengumpulan data, pada bagian ini berisi tentang teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan metode tes dan angket.
- h) Analisis data, pada bagian ini membahas tentang tahapan-tahapan pengolahan data yang dilakukan peneliti setelah data terkumpul

BAB IV : Hasil Penelitian, berisi tentang :

- a) Deskripsi data, pada bagian ini berisi tentang pembahasan masing-masing variabel penelitian yang berupa hasil penelitian yang diolah dengan teknik deskriptif.
- b) Pengujian hipotesis, pada bagian ini berisi tentang pemaparan dari hasil pengujian hipotesis untuk masing-masing variabel.

BAB V : Pembahasan, terdiri dari :

- a) Pembahasan rumusan masalah I, pada bagian ini berisi tentang pembahasan yang menjawab masalah penelitian berdasarkan rumusan masalah I.

- b) Pembahasan rumusan masalah II, pada bagian ini berisi tentang pembahasan yang menjawab masalah penelitian berdasarkan rumusan masalah II.
- c) Pembahasan rumusan masalah III, pada bagian ini berisi tentang pembahasan yang menjawab masalah penelitian berdasarkan rumusan masalah III.

BAB VI : Penutup, terdiri dari :

- a) Kesimpulan, pada bagian ini berisi tentang pernyataan singkat mengenai hasil penelitian dan pembahasan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis penelitian yang dilakukan.
 - b) Saran, pada bagian ini berisi tentang suatu implikasi dari hasil penelitian yang dilakukan di SMP Islam Watulimo.
3. Bagian akhir

Bagian akhir dari penelitian ini terdiri dari:

- a) daftar pustaka, bagian ini berisi daftar dari bahan-bahan rujukan yang digunakan peneliti
- b) lampiran-lampiran, pada bagian ini berisi keterangan-keterangan penting seperti instrumen penelitian, dan lampiran-lampiran lain yang diperlukan oleh peneliti.
- c) daftar riwayat hidup, pada bagian ini berisi tentang daftar riwayat hidup penulis skripsi.