

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan sehingga dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan siap bersaing di tingkat global. Dengan adanya perubahan dan inovasi dalam pendidikan memiliki harapan mampu mengembangkan potensi peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan adalah kunci untuk membangun negara yang maju.¹ Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditulis dalam Pasal 3 UU Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa,

Pendidikan nasional berfungsi menggambarkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Dari uraian di atas, didapat bahwa pendidikan adalah upaya untuk mengubah sudut pandang, pemikiran, sikap, dan perilaku individu, serta membentuk kebiasaan yang bertujuan mengembangkan kemampuan atau potensi yang dimiliki individu agar dapat menghasilkan hal-hal yang

¹ Desmawan, Deris. "Analisis Peran Pendidikan Terhadap Kualitas Sumber Daya Manusia Guna Meningkatkan Produktivitas Masyarakat Di DKI Jakarta." *Wawasan: Jurnal Ilmu Manajemen, Ekonomi dan Kewirausahaan* Vol. 1, No. 2, April 2023, hal. 214-224

² Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Undang-Undang Pendidikan: SISDIKNAS, Guru dan Dosen, Perguruan Tinggi Beserta Penjelasannya*, (Malang: Penerbit Literasi Nusantara, 2020), hal.4.

bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, dan negaranya. Pendidikan saat ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk menentukan proses pembelajaran sesuai dengan minat dan bakat mereka. Konsep ini membutuhkan peningkatan kualitas pendidikan dan pengembangan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan baik.³ Dengan demikian, kurikulum merdeka memberikan kesempatan kepada pendidik untuk menggunakan berbagai pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Model pembelajaran adalah salah satu aspek pembelajaran yang menjadi pedoman untuk melakukan langkah-langkah kegiatan. Dalam menerapkan langkah-langkah model pembelajaran terdapat pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik yang dipakai guru untuk mendukung pembelajaran. Sementara itu, model pembelajaran adalah tempat untuk melakukan segala bentuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.⁴ Jadi model pembelajaran adalah tempat untuk melakukan segala bentuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan inovatif, selain penggunaan model pembelajaran guru memiliki kemampuan dan keahlian untuk memilih berbagai media pembelajaran.

³Jean Salhuteru, dkk, "Model-Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *Jurnal Pendidikan DIDAXEI* Vol.4, No. 1 2023, hal. 539.

⁴ *Ibid.*, hal. 537.

Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran kegiatan dalam pembelajaran berlangsung dengan efektif.⁵

Fisika merupakan salah satu cabang sains yang mempelajari gejala alam atau fenomena alam dan interaksi yang menyertainya. Sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam dengan pengamatan, eksperimen, serta analisis. Sains ini dalam bahasa Indonesia juga disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).⁶

Mata Pelajaran fisika seringkali membingungkan siswa. Berdasarkan penelitian Bella Afrida dijelaskan bahwa siswa kebingungan dalam memahami pelajaran fisika dan menganggap fisika sebagai materi pelajaran yang sulit dan rumit karena banyak teori dan hitungannya, sehingga mereka merasa bosan dengan pelajaran fisika. Masih banyak siswa yang menganggap bahwa fisika itu adalah pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar.⁷

Motivasi belajar memiliki peranan yang penting dalam memberi stimulasi atau rangsangan, memiliki semangat dan rasa senang dalam belajar membuat siswa memiliki motivasi untuk belajar dalam pelaksanaan proses

⁵ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hal. 10.

⁶ Ni Ketut Lasmi, *IPA Fisika Untuk SMA/MA Kelas X*, (Jakarta: Erlangga, 2022), hal.3-4.

⁷ Bella Afrida Yanti, "Analisis Motivasi Belajar siswa pada pembelajaran Fisika Melalui Teknik Self Instruction di Kelas VII SMP Darussalam Pidie", (Pidie: Skripsi tidak diterbitkan,2021), hal. 40.

pembelajaran. Motivasi merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Semakin besar motivasi siswa maka semakin besar kesuksesan dalam belajar, sehingga berdampak pada meningkatnya prestasi dan hasil belajar siswa.⁸

Hasil belajar menurut Winkel merupakan keberhasilan yang dicapai oleh siswa yakni prestasi belajar siswa di sekolah yang mewujudkan dalam bentuk angka. Adapun menurut Sudjana pengertian hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.⁹ Hasil belajar siswa dapat dilihat dalam berbagai bentuk, mulai dari hasil ujian semester, ujian kenaikan kelas, bahkan penilaian harian. Berdasarkan hasil penelitian Neng Dyah, dkk, pada kelas XII IPA 6 SMA Negeri 1 Syamtalira Bayu diketahui hasil belajar fisika siswa rendah atau sebagian besar siswa tidak dapat mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada materi fisika. Dimana persentase siswa yang mencapai KKM secara umum siswa masih belum tuntas dan masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes materi usaha dan energi. Siswa paling mengalami kesulitan dalam menguasai sub materi hukum kekekalan energi ketika mencari ketinggian minimum dengan persentase rata rata skor yang didapat siswa yaitu 0,37 %, dan juga pada materi hukum kekekalan energi ketika mencari kecepatan objek dengan persentase rata rata skor yang didapat siswa yaitu 3,4 %.¹⁰ Hal ini

⁸ Amelia Safira Ramadhani dan Dwi Sulisworo, "Peningkatan motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fisika dengan Model Pembelajaran ARCS", *Jurnal Genesis Indonesia*, Vol. 1, No. 2, Desember 2022, hal. 95.

⁹ *Ibid.*, hal. 211.

¹⁰ Neng Diah, dkk, "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memecahkan Masalah Fisika Materi Usaha dan Energi", *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, Vol.2, No.2, hal. 87.

didapat bahwa pada materi energi hal yang paling susah adalah pada materi hukum kekekalan energi, yang terbukti bahwa banyak siswa yang kurang termotivasi dan hasil belajarnya rendah.

Hal ini sama halnya saat observasi di SMA 1 Kalidawir, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah pada materi fisika hukum kekekalan energi. Yang menunjukkan motivasi belajar siswa rendah terlihat masih banyak siswa yang belum mengerjakan atau baru mengerjakan tugas saat pengumpulan terakhir, kurangnya partisipasi keseluruhan siswa dalam kegiatan kelompok hanya beberapa kelompok yang aktif, selain itu siswa juga ada yang tertidur di kelas saat guru menjelaskan.

Saat wawancara dengan guru fisika SMAN 1 Kalidawir menjelaskan bahwa banyak yang kurang termotivasi belajarnya saat pembelajaran fisika. Di SMAN 1 Kalidawir media pembelajaran masih terbatas khususnya belum tersedianya proyektor untuk presentasi. Sehingga guru mengeluhkan ketika menerapkan model pembelajaran discovery learning atau problem based learning namun tidak adanya proyektor untuk presentasi bergambar atau video guru jadi sedikit kesulitan memotivasi siswa saat pembelajaran dikelas. Hal ini juga dikeluhkan siswa yang sulit memahami materi IPA terutama fisika karena sulit membayangkan contoh penerapan fisika dan beranggapan fisika sulit dipahami. Sehingga guru terpaksa menggunakan model pembelajaran konvensional dengan media seadanya yaitu papan tulis dan buku.

Berdasarkan wawancara langsung dengan guru fisika SMAN 1 Kalidawir selain motivasi belajar, hasil belajar siswa di kelas X pada materi

hukum kekekalan energi masih kurang dan belum optimal. Saat mewawancarai beberapa siswa kelas XI IPA yang sudah memperoleh pembelajaran materi hukum kekekalan energi, fisika diasumsikan sebagai materi pembelajaran yang sulit dipahami dan tidak menyenangkan salah satunya hukum kekekalan energi. Sekitar 10% siswa kelas x yang mendapat nilai dibawah KKM, hal ini menunjukkan hasil belajar secara keseluruhan siswa pada materi hukum kekekalan energi masih kurang.

Dari pemaparan saat observasi dan wawancara, dengan guru dan siswa di SMAN 1 Kalidawir didapat masalah bahwa motivasi belajar siswa kurang saat pembelajaran berlangsung selain itu hasil belajar sebagian siswa juga masih rendah pada materi fisika hukum kekekalan energi. Faktor utama yang menyebabkan adalah kurangnya media pembelajaran, serta model pembelajaran yang digunakan guru saat mengajar materi hukum kekekalan energi belum bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu perlu model dan media pembelajaran untuk mengatasi hal tersebut.

Model yang sering digunakan pada mata pelajaran fisika saat ini adalah *Problem Based Learning* dan *Discovery Learning*. Namun hal ini berbeda di lapangan, saat observasi beberapa siswa kurang termotivasi belajar walaupun model pembelajaran yang digunakan guru *Problem Based Learning*. Melalui wawancara dengan guru fisika, model pembelajaran *Discovery Learning* atau *Problem Based Learning* belum efektif karena masih banyak siswa yang tidak aktif, kurang kompak dalam kerjasama kelompok, dan kurang termotivasi. Sehingga guru sering menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* atau

pembelajaran konvensional, yang hasilnya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa namun motivasi belajar siswa di kelas kurang, terutama pada materi hukum kekekalan energi.

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan mainan berupa kotak-kotak kosong yang akan diisi untuk menemukan jawaban. Media *Crossword Puzzle* dijadikan media pembelajaran, karena media ini dapat membuat suasana dalam belajar menjadi menyenangkan, hidup, bahagia, dan santai namun masih tetap dalam suasana belajar yang kondusif. Suasana kondusif dan menyenangkan inilah akan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar serta kemampuan berpikir kritis yang baik maka hasil belajar akan meningkat.¹¹ Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Riswanto, yang menerangkan bahwa penggunaan media *crossword puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.¹² Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa media *crossword puzzle* model pembelajaran yang digunakan guru juga mempengaruhi hasil belajar siswa maupun motivasi siswa.

Sehingga solusi yang ditawarkan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang motivasi, keaktifan siswa sehingga berdampak pada hasil belajar. Model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) merupakan pembelajaran kooperatif yang memberi

¹¹ Iswanto A Y, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* Dengan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang Bunyi di SMAN 1 Boliyohuto," *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, Vol. 7, No. 2, 2021, hal. 208.

¹² *Ibid.*, hal. 211.

pengalaman kepada seluruh siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya.¹³ Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk saling membantu sehingga terjalin kerjasama antar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Berdasarkan analisis penelitian Tri Purnomo Aji pada mata pelajaran IPA model pembelajaran kooperatif *Two Stay Two Stray* yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat digunakan disemua jenis mata pelajaran dan jenjang pendidikan.¹⁴ Berdasarkan hasil penelitian Dian Mayasari, bahwa penerapan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan komunikasi matematis dan motivasi belajar siswa.¹⁵ Berdasarkan pemaparan penelitian sebelumnya, disimpulkan bahwa model pembelajaran *Two Stay Two Stray* dapat mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Namun pada penelitian sebelumnya belum ada yang meneliti model pembelajaran *Two Stay Two Stray* secara spesifik pada materi fisika hukum kekekalan energi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti perlu menerapkan media pembelajaran dan model pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar kognitif pada materi fisika hukum kekekalan energi, sehingga

¹³ Agus Krisno, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning* (Malang: Tlogomas, 2016), hal. 151.

¹⁴ Tri Purnomo Aji, "Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Two Stay Two Stray* Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal JOSEP*, Vol. 1, No. 3, 2021, hal. 347.

¹⁵ Dian Mayasari, "Penerapan Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis dan Motivasi Siswa", *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UMS, 2015, hal. 110.

peneliti melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Hukum Kekekalan Energi Kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas beragam masalah diidentifikasi sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan guru belum meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara keseluruhan pada materi hukum kekekalan energi
2. Media pembelajaran yang digunakan guru belum mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar siswa
3. Motivasi belajar siswa rendah pada mata pelajaran fisika hukum kekekalan energi
4. Hasil belajar kognitif siswa pada materi hukum kekekalan energi masih kurang
5. Materi hukum kekekalan energi yaitu pada teori hukum kekekalan energi dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah hanya berkaitan pada:

1. Dikelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle*

2. Dikelas kontrol menggunakan model dan media pembelajaran kontekstual, adalah *direct intruction* dan papan tulis serta buku tulis siswa
3. Kelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama menggunakan media papan tulis dan bahan ajar sama materi hukum kekekalan energi
4. Motivasi belajar siswa menggunakan indikator motivasi belajar Hamzah B Uno.
5. Hasil belajar menggunakan hasil belajar kognitif taksonomi bloom C1-C5.
6. Materi pada penelitian ini adalah hukum kekekalan energi pada kelas X SMA Fase E Kurikulum Merdeka

C. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa materi hukum kekekalan energi Kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi Kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi Kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa materi hukum kekekalan energi kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.
2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi Kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.
3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.

E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis pada rencana penelitian ini adalah.

1. Ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar siswa materi hukum kekekalan energi kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.

3. Ada pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi hukum kekekalan energi kelas X SMAN 1 Kalidawir Tulungagung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menyampaikan informasi tentang pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa, yaitu untuk model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* dapat berpengaruh secara efektif motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa.
- b) Bagi guru, yaitu untuk memberikan gambaran tentang model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- c) Bagi sekolah, yaitu untuk memberikan informasi tentang model pembelajaran *two stay two stray* berbantuan media *crossword puzzle* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran.
- d) Bagi peneliti, yaitu untuk mengetahui kondisi objektif pada siswa dan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi belajarnya, yaitu dari segi motivasi belajar dan hasil belajar.

G. Definisi Istilah

Untuk memastikan agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran yang digunakan pada penelitian ini, istilah tersebut diklasifikasi sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) merupakan pembelajaran kooperatif yang memberi pengalaman kepada seluruh siswa untuk berbagi pengetahuan baik di dalam kelompok maupun dalam kelompok lainnya.¹⁶

b. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media pembelajaran *crossword puzzle* merupakan mainan berupa kotak-kotak kosong yang akan diisi untuk menemukan jawaban. Media *crossword puzzle* dijadikan media pembelajaran, karena media ini dapat membuat suasana dalam belajar menjadi menyenangkan, hidup, bahagia, dan santai namun masih tetap dalam suasana belajar yang kondusif.¹⁷

c. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar adalah salah satu faktor pendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau memiliki motif untuk berpikir, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan belajar.¹⁸

¹⁶ Agus Krisno, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran...*, hal. 151

¹⁷ Iswanto A Y, dkk, "Pengaruh Media Pembelajaran...", hal. 208.

¹⁸ Kompri, *Belajar Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jambi: Media akademi, 2017), hal. 115.

d. Hasil Belajar Siswa

Hasil Belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah.¹⁹

e. Materi Hukum Kekekalan Energi

Materi Hukum Kekekalan Energi merupakan materi tentang energi dimana hukum kekekalan energi berbunyi "Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, energi hanya dapat diubah dari satu bentuk energi ke bentuk energi yang lain."²⁰

2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray*

Model Pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran kooperatif yang menyenangkan dan memberi pengalaman belajar.

b. Media Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Media Pembelajaran *Crossword Puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk permainan kata yang menyenangkan bagi siswa.

c. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi belajar merupakan faktor pendorong siswa dalam belajar. Motivasi belajar ini didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan siswa untuk belajar.

d. Hasil Belajar Siswa

¹⁹ Putu Suka Arsa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Singaraja: Media Akademi, 2015), hal. 2.

²⁰ Sarwono, Sunaroso, dan Suyatman, *Fisika 2*, (Jakarta: Kepala Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2022), hal. 89

Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran siswa dan menunjukkan sejauh mana murid, guru, proses pembelajaran, dan lembaga pendidikan telah mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.

e. Materi Hukum Kekekalan Energi

Materi hukum kekekalan energi adalah sub bab materi dari energi alternatif pada mata pelajaran fisika fase E kelas X SMA. Materi hukum kekekalan energi kelas X fase E, membahas hukum kekekalan energi dan penerapan hukum kekekalan energi dalam kehidupan sehari-hari.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan skripsi dalam penelitian ini terdiri dari bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, abstrak.

Bagian inti terdiri dari BAB I-BAB VI. BAB I atau pendahuluan, memuat: latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, sistematika pembahasan. BAB II atau kajian teori, memuat: uraian teori-teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir penelitian. BAB III atau metode penelitian memuat, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data. BAB IV atau hasil penelitian,

memuat, deskripsi data, analisis data, rekapitulasi hasil penelitian. BAB V atau pembahasan, memuat, pembahasan rumusan masalah 1, pembahasan rumusan masalah 2, pembahasan rumusan masalah. BAB VI atau penutup, memuat: kesimpulan dan saran.

Bagian sistematika pembahasan yang terakhir pada skripsi ini adalah daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup. Daftar rujukan berisi tentang daftar yang dirujuk langsung dalam teks (buku, jurnal, skripsi terdahulu, media daring). Lampiran berisi tentang keterangan-keterangan penting untuk skripsi seperti instrumen penelitian, data mentah hasil penelitian, rumus-rumus statistik, surat izin, hasil perhitungan statistik, bukti melaksanakan penelitian, dan lampiran lain yang dianggap perlu. Daftar riwayat hidup berisi daftar riwayat hidup peneliti meliputi: nama, tempat tanggal lahir, alamat, riwayat pendidikan, dan lain sebagainya.