

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya atau usaha yang dilakukan guru kepada murid untuk mengembangkan nilai kepribadian baik dalam nilai kemanusiaan (etika, sosial, moral) maupun ketuhanan pada diri manusia.<sup>1</sup> Pendidikan berperan penting untuk mengembangkan potensi siswa terhadap ilmu pengetahuan yang terus berkembang dan meningkatkan prestasi siswa di segala aspek pendidikan. Pendidikan memiliki beberapa komponen penting yang saling berkaitan guna tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana untuk memudahkan tersalurkannya proses pembelajaran kepada siswa.<sup>2</sup> Media pembelajaran juga diartikan sebagai suatu jembatan yang bisa digunakan guru sebagai sarana strategis untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan siswa. Media pembelajaran mempunyai 2 fungsi, yaitu sebagai sumber/literatur dan alat penunjang belajar.<sup>3</sup> Pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam kegiatan pembelajaran akan memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Selain tepat, media yang menarik mampu mendorong siswa giat belajar dan aktif di dalam kelas sehingga memiliki hasil belajar yang baik. Media pembelajaran bisa diaplikasikan pada berbagai macam pelajaran, termasuk pada IPA.

IPA adalah salah satu pelajaran yang menjadi wadah untuk menggali lingkungan sekitar secara lebih mendalam dan membuka

---

<sup>1</sup> Mahmudi, *Ilmu Pendidikan Mengupas Komponen Pendidikan*, (Yogyakarta: Deepublish, 2022), hal. 31

<sup>2</sup> Septy Nurfadhillah, dkk., *Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak anggota IKAPI, 2021), hal. 15

<sup>3</sup> M. Ilyas Ismail, dkk., *Eknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), hal. 52

kesempatan untuk berlatih banyak keterampilan yang berguna di kemudian hari. Pelajaran IPA mencakup banyak materi, salah satunya adalah materi Klasifikasi Makhluk Hidup kelas VII. Siswa belajar terkait ciri-ciri makhluk hidup, kunci dikotomi, kunci determinasi, tingkatan takson, nama ilmiah makhluk hidup dan pengklasifikasian makhluk hidup. Banyaknya sub materi pada Klasifikasi Makhluk Hidup ini menyebabkan beberapa siswa sulit untuk mengingat dan memahami materi pelajaran sehingga siswa mendapat hasil belajar yang kurang baik. Selain itu, masih sedikitnya media pembelajaran yang dipakai berpengaruh pada sulitnya memahami materi yang diajarkan. Siswa akan cenderung pasif di kelas dan akhirnya tidak bisa mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan suatu permasalahan karena sulitnya memahami materi yang diajarkan.

Usaha yang bisa dilakukan untuk mengatasi siswa yang pasif dan mengalami kesulitan adalah dengan menyederhanakan materi pembelajaran. Penyederhanaan materi bisa dilakukan dengan menyajikan media khusus untuk pembelajaran yang cocok dengan bab Klasifikasi Makhluk Hidup. Guru bisa mencoba untuk menghadirkan spesimen makhluk hidup dari tingkat klasifikasi tertentu sehingga akan memudahkan pemahaman siswa dan memberi penguatan memori siswa melalui media jenis visual berupa herbarium.

Herbarium merupakan spesimen asli tumbuhan yang telah diawetkan melalui beberapa cara yang bermanfaat di bidang ilmu pengetahuan.<sup>4</sup> Herbarium ada yang basah dan ada pula yang kering.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Erda Muhartati dan Azza Nuzullah Putri, *Pengembangan Media Album Herbarium Tumbuhan Spermatophyta di Wilayah Kota Tanjungpinang*, Jurnal Pedagogi Hayati, 2020, Vol. 4, No. 2 hal.72

Pembuatan herbarium kering lebih mudah dari herbarium basah. Biasanya herbarium kering lebih sering digunakan sebagai media pembelajaran daripada herbarium basah. Adapun tumbuhan yang dijadikan herbarium merupakan tumbuhan yang sehat dan harus memiliki seluruh bagian tumbuhan yang lengkap. Apabila spesimen berupa tumbuhan kecil, maka yang dijadikan herbarium adalah keseluruhan bagian organnya. Sedangkan untuk pohon cukup diambil bagian cabang sepanjang 30-40 sentimeter dengan minimal memiliki 3 daun. Herbarium yang baik juga harus memuat keterangan lengkap tumbuhan seperti ciri-ciri, lokasi, habitat, warna (bunga & buah), manfaat dan nama lokal/ daerah.<sup>6</sup>

Herbarium memiliki banyak manfaat diantaranya bisa dijadikan sebagai bahan belajar siswa, sebagai bahan dasar untuk studi flora dan vegetasi, sebagai sarana penting dalam identifikasi tumbuhan dan dapat digunakan untuk menyusun kunci determinasi. Penggunaan herbarium dalam pembelajaran IPA bisa membantu siswa melihat dan mengamati ciri-ciri tumbuhan, bentuk dari organ-organ tumbuhan, pengelompokan tumbuhan dan bisa mengembangkan informasi serta meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi tumbuhan melalui observasi langsung.

Dalam kegiatan pembelajaran, herbarium bisa menjadi inovasi baru untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mampu mengekspresikan kreativitas.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Elis Syifa Salsabila dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran Herbarium IPA di MI/SD*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2022, Vol. 11, No. 11, hal. 2698

<sup>6</sup> Fadly Husain, dkk., *Berbagi Pengetahuan Tentang Herbarium: Kolaborasi Dosen, Guru dan Siswa di MA Al-Asror Patemon Gunungpati*, Jurnal Puhurita, 2019, Vol. 1, No. 1, hal 82

<sup>7</sup> Khilma Vita Nurmayasari dkk., *Studi Kemampuan Kolaborasi Siswa dalam Pembuatan Herbarium Materi Klasifikasi Makhluk Hidup*, Jurnal Education and Development, 2022, Vol. 10, No. 2 hal. 250

Kreativitas siswa merupakan kemampuan dalam mencari atau membuat cara baru untuk menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran.<sup>8</sup> Kreativitas merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk memudahkan pemahaman terhadap pelajaran yang susah dipahami.

Kreativitas memiliki ciri-ciri utama yang dibedakan menjadi dua, yaitu ciri *aptitude traits* (kognitif) yang terdiri dari kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir & terperinci dan *non-aptitude traits* (afektif) yang berkaitan dengan sikap ulet, mandiri, percaya diri dan mampu mengapresiasi dengan baik.<sup>9</sup> Kreativitas bisa diukur melalui beberapa tes yang telah mencakup *aptitude traits* dan *non-aptitude traits*. Menurut Munandar, ada empat aspek yang menjadi indikator pengukuran kreativitas, berupa kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dalam berpikir dan elaborasi. Dari empat aspek tersebut, di dalamnya masih terbagi lagi menjadi beberapa sub indikator.

Pemilihan indikator kreativitas disesuaikan dengan permasalahan yang terjadi di sekolah. Peneliti memutuskan untuk menggunakan empat aspek kreativitas (*fluency, flexibility, originality* dan *elaboration*) beserta beberapa sub indikator di dalamnya yang sesuai dengan permasalahan kreativitas yang terjadi di sekolah. Adapun beberapa permasalahan kreativitas yang terjadi di sekolah seperti tidak sedikit siswa yang takut untuk bertanya dan berpendapat, rendahnya rasa ingin tahu siswa, rendahnya kemampuan untuk mengemukakan gagasan atau usul terhadap suatu permasalahan, dan banyaknya siswa yang masih kurang aktif saat

---

<sup>8</sup> Martini Jamaris, *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Grasindo, 2006), hal. 57

<sup>9</sup> Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberkatan: Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 12

pembelajaran. Beberapa permasalahan tersebut diharapkan bisa diperbaiki dengan adanya herbarium sebagai media pembelajaran.

Pembuatan herbarium bisa merangsang siswa untuk berpikir kreatif dan bekerja sama dalam merancang, melaksanakan dan mengomunikasikan hasil percobaan serta berbagai temuan secara sistematis, menarik dan ilmiah. Pembuatan herbarium termasuk hal baru di sekolah yang bisa mengasah kreativitas siswa dalam menghasilkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran IPA. Dengan adanya media herbarium, diharapkan bisa menjadi wadah untuk memecahkan beberapa kendala kreativitas di sekolah. Penggunaan media herbarium sudah diterapkan di beberapa sekolah dengan adanya permasalahan terkait keterampilan, rendahnya pemahaman, rendahnya kreativitas, dan rendahnya hasil belajar. Berdasarkan penelitian dari Dea Asri Pujiasti, dkk bisa ditarik kesimpulan bahwa herbarium sangat cocok untuk meningkatkan kreativitas dengan presentase 70% kreatif dan 30% sangat kreatif.<sup>10</sup>

Herbarium juga berperan dalam memperbaiki hasil belajar siswa baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan keahlian berpikir siswa dalam mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan mengevaluasi. Aspek afektif berkaitan dengan perilaku mengekspresikan emosi siswa. Sedangkan aspek psikomotorik berkaitan dengan keterampilan motorik siswa.<sup>11</sup> Kemampuan kognitif siswa bisa dipengaruhi oleh suasana belajar, cara guru mengajar dan juga media pembelajaran yang digunakan.

---

<sup>10</sup> Dea Asri Pujiasti, dkk., “*Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Herbarium dalam Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*”, Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2021, Vol. 1 No. 1, hal. 23

<sup>11</sup> Tim Pengembangan MKDP Kurikulum dan Pembelajaran, *Kurikulum & Pembelajaran* (Depok: Rajawali Pers, 2017), hal. 126

Media herbarium diketahui bisa digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Peningkatan kemampuan kognitif ini bisa diketahui melalui pemberian soal latihan, ulangan harian, soal *pretest* dan *posttest*, dan lain sebagainya. Berkaitan dengan ini, Nurlia dkk telah melakukan penelitian yang memperoleh hasil bahwa kegiatan pelatihan pembuatan herbarium berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterampilan siswa pada bab Keanekaragaman Hayati.<sup>12</sup>

Beberapa penelitian penggunaan media herbarium yang sudah diterapkan di beberapa sekolah mendukung adanya penelitian dari peneliti, mengingat perlunya perbaikan kreativitas dan hasil belajar siswa di SMP IT Sunan Kalijaga. Selain itu, media pembelajaran herbarium masih belum pernah digunakan di SMP IT Sunan Kalijaga. Pembuatan herbarium yang bisa dilakukan di luar ruang laboratorium juga memungkinkan diterapkan di sekolah yang masih terkendala dengan ruang laboratorium ataupun keterbatasan dalam penyediaan alat dan bahan praktikum. Pembuatan herbarium yang mudah dan tidak memerlukan keahlian khusus juga memudahkan guru dalam praktikum. Hal ini sangat sesuai dengan kondisi nyata yang terjadi di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.

SMP IT Sunan Kalijaga Blitar merupakan lembaga mitra sekolah yang berbasis pondok pesantren. Pembelajaran IPA di sekolah ini dirasa masih belum bisa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masih banyak siswa yang mengaku kesusahan saat memahami materi pelajaran dan masih cenderung bersikap pasif di kelas. Peneliti melakukan wawancara dengan guru pelajaran IPA kelas VII yaitu Ihda Nuria Afidah, S.Pd pada tanggal 23 November 2023 mendapatkan hasil bahwa metode pembelajaran yang dipakai di

---

<sup>12</sup> Nurlia, dkk., *Identifikasi Tumbuhan....*, hal. 138

kelas hanya berupa buku paket dan LKS serta belum menekankan pada penggalian kreativitas siswa.<sup>13</sup>

Proses pembelajaran selama ini diawali dengan memberikan persoalan untuk diselesaikan terlebih dahulu oleh siswa, kemudian jika ada materi yang belum paham bisa ditanyakan. Hal ini dilakukan dengan tujuan mempersingkat waktu pembelajaran dan mendorong siswa untuk bersikap kritis juga kreatif pada saat menyelesaikan suatu masalah. Kenyataannya, sebagian besar siswa masih sangat pasif ketika siswa diminta untuk mengemukakan pendapat terkait suatu permasalahan maupun penyelesaian soal hanya sebagian kecil siswa yang merespon. Masih banyak siswa yang lebih memilih diam saat menemui kesulitan ketika mempelajari suatu materi dan berujung pada nilai pembelajaran siswa yang kurang baik.

Proses pembelajaran di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar yang selalu berada di dalam kelas tanpa adanya kegiatan literasi di lingkungan sekitar seperti kegiatan observasi maupun praktikum juga mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, terlebih pada konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. Hasil wawancara dengan beberapa siswa pada tanggal 27 November 2023 di depan kelas mengenai pemahaman Klasifikasi Makhluk Hidup menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa menyebutkan ciri-ciri dari suatu tumbuhan, ciri-ciri tumbuhan monokotil dan dikotil, bahkan ada yang tidak mengetahui nama dari suatu tumbuhan. Penyebabnya dikarenakan siswa belum pernah mengamati makhluk hidup itu secara langsung. Terkait dengan kreativitas, dilihat dari keaktifan dalam bertanya, berpendapat, dan menemukan gagasan baru dalam penyelesaian masalah ketika pembelajaran hanya sekitar 15% siswa dengan keaktifan bertanya, berpendapat juga menemukan gagasan

---

<sup>13</sup> Wawancara dengan Ihda Nuria Afidah, tanggal 23 November 2023 di Ruang Guru SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.

baru.<sup>14</sup> Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan praktikum biologi untuk menunjang kreativitas dan hasil belajar murid terlebih dalam bab Klasifikasi Makhluk Hidup melalui pembuatan herbarium.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, alasan dipilihnya media pembelajaran herbarium adalah untuk meringankan murid mempelajari Klasifikasi Makhluk Hidup dan meningkatkan kreativitas dan nilai hasil belajar (kognitif) siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan latar belakang itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Herbarium Terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, bisa ditemukan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dipakai guru kurang bervariasi karena masih memakai buku paket dan LKS.
2. Belum adanya penggunaan media herbarium dalam pembelajaran IPA di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.
3. Kurangnya media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya kreativitas siswa.
4. Kurangnya media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Adapun batasan masalah dari penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

1. Materi yang digunakan adalah materi Klasifikasi Makhluk Hidup.

---

<sup>14</sup> Wawancara dengan beberapa siswa, tanggal 27 November 2023 di depan kelas VII SMP IT Sunan Kalijaga.



2. Siswa yang menjadi objek penelitian ini adalah siswa kelas VII A & VII B. Pemilihan ini berdasarkan keadaan awal antara 2 tidak mempunyai perbedaan yang signifikan.
3. Indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini ada empat, yaitu kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), originalitas dalam berpikir (*originality*) dan terperinci (*elaboration*). Dari keempat aspek, masih terdapat beberapa sub indikator di dalamnya yang akan digunakan. Sedangkan hasil belajar siswa dilihat dari sudut kognitif melalui pemberian soal *pretest* dan *posttest*.

### **C. Rumusan Masalah**

Beberapa rumusan masalah dari penelitian ini:

1. Adakah pengaruh media herbarium terhadap kreativitas siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar?
2. Adakah pengaruh media herbarium terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar?
3. Adakah pengaruh media herbarium terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ada, diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Menganalisis pengaruh media herbarium terhadap kreativitas siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.

2. Menganalisis pengaruh media herbarium terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.
3. Menganalisis pengaruh media herbarium terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII pada materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Ada 3 hipotesis pada penelitian ini, diantaranya:

1. Hipotesis 1  
 $H_1$  : Ada pengaruh media herbarium terhadap kreativitas belajar siswa kelas VII pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.
2. Hipotesis 2  
 $H_1$  : Ada pengaruh media herbarium terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.
3. Hipotesis 3  
 $H_1$  : Ada pengaruh media herbarium terhadap kreativitas dan hasil belajar siswa kelas VII pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP IT Sunan Kalijaga Blitar.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini dibagi 2, yaitu kegunaan teoritis dan praktis. Kegunaan teoritis merujuk pada kontribusi penelitian yang memiliki manfaat jangka panjang terhadap pemahaman teori pembelajaran yang sudah ada. Sedangkan kegunaan praktis

berhubungan dengan kontribusi penelitian yang berdampak langsung terhadap komponen-komponen pembelajaran.<sup>15</sup>

### **1. Kegunaan teoritis**

Penelitian ini semoga mampu menggambarkan terkait pengaruh media herbarium terhadap kreativitas juga hasil belajar (kognitif) siswa. Dengan begitu, penelitian ini berguna sebagai bekal pengetahuan dan tambahan wawasan akademik.

### **2. Kegunaan praktis**

Hasil penelitian ini akan berguna bagi beberapa kalangan:

a. Bagi siswa

Siswa diharapkan bisa memahami dan mengingat materi terkait Klasifikasi Makhluk Hidup lebih mudah dan mampu menggali kreativitas dengan adanya media herbarium sehingga bisa memperbaiki kreativitas dan hasil belajar.

b. Bagi guru

Sebagai alternatif dan inovasi media pembelajaran yang bisa dipakai guru guna tercapainya kompetensi dasar maupun tujuan dari pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Sekolah dapat menjadikan penelitian ini untuk saran dan solusi dalam meningkatkan kinerja pendidik dan mutu pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Sebagai tambahan literasi terkait media herbarium di bidang pendidikan dan sumber rujukan untuk peneliti yang akan datang.

### **G. Penegasan Istilah**

Penegasan istilah meliputi penegasan konseptual dan operasional.

---

<sup>15</sup> Iqbal Ramadhani Mukhlis, dkk., *Teknik Penulisan Karya Ilmiah: Panduan Praktis Penulisan Karya Ilmiah Skripsi, Thesis, Disertasi dan Jurnal*, (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), hal. 70

## 1. Penegasan konseptual

- a. Media pembelajaran adalah perantara yang bisa merangsang belajar siswa dan sebagai alat interaksi dan komunikasi guru dengan peserta didik.<sup>16</sup>
- b. Herbarium adalah awetan spesimen tanaman yang sudah ditempel dan diberi identitas pada kertas.<sup>17</sup>
- c. Kreativitas merupakan usaha yang melibatkan keahlian berpikir sehingga mendapatkan penyelesaian dengan teknik baru, langka dan unik.<sup>18</sup>
- d. Hasil belajar yaitu keahlian (*skill*) yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>19</sup>

## 2. Penegasan operasional

- a. Media pembelajaran merupakan jembatan yang dipakai saat proses pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa berupa herbarium kering.
- b. Herbarium merupakan spesimen tumbuhan dari kelompok dikotil, monokotil, dan beberapa tumbuhan paku yang diawetkan

---

<sup>16</sup> Debora Kristiani Rahardjo, *Review Media Pembelajaran Materi Klasifikasi Makhluk Hidup*, Kastara Karya: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan 2, 2022, Vol. 2 No. 3, hal. 125

<sup>17</sup> Dahlia, *Development of Herbarium Book as Biology Instructional Media in Plant Morphology Subject for Biology Education Undergraduate Students, University of Pasir Pangaraian*, Bioeducation Journal, 2020, Vol. 4, No. 1, hal. 11

<sup>18</sup> Suhendra, dkk., *Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 2021, Vol. 3, No. 4, hal. 1410

<sup>19</sup> Sobron Adi Nugraha, dkk., *Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV [Study of the Effect of Online Learning on Grade IV Maths Learning Outcomes]*, Jurnal Inovasi Penelitian [Journal of Research Innovation], 2020, Vol. 1, No. 3 hal. 267

dan ditempel pada kertas disertai dengan karakterisasi spesimen tumbuhan.

- c. Kreativitas adalah kemampuan siswa yang terdiri dari beberapa aspek berupa kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas dalam berpikir dan elaborasi.
- d. Hasil belajar merupakan buah dari serangkaian kegiatan belajar mengajar yang dilihat dari kemampuan kognitif dalam menyelesaikan *pretest* dan *posttest* tentang Klasifikasi Makhluk Hidup dengan media pembelajaran herbarium.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Pembahasan masalah dalam penelitian ini ditulis dengan sistematika yang bisa dijabarkan seperti:

### **1. Bagian awal**

Skripsi dari bagian pertamanya berisi sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, berbagai daftar isi, tabel, gambar dan lampiran juga abstrak.

### **2. Bagian utama**

Skripsi ini mempunyai 6 bab utama, diantaranya:

- a. Bab I: Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.
- b. Bab II: Landasan Teori, berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.
- c. Bab III: Metode Penelitian, berisi rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan sampling, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan analisis data.
- d. Bab IV: Hasil Penelitian, berisi deskripsi data dan pengujian hipotesis.

- e. Bab V: Pembahasan, berisi pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II dan pembahasan rumusan masalah III.
- f. Bab VI: Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

### **3. Bagian akhir**

Pada akhir skripsi dicantumkan daftar rujukan, lampiran penelitian dan biografi penulis.