

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Permasalahan pendidikan di Indonesia seolah-olah tidak ada habisnya untuk dibicarakan. Masalah-masalah yang akhir-akhir ini mencuat yaitu mutu pendidikan, perubahan kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan, dan masalah-masalah lain yang menjadi proses belajar mengajar. Persoalan dalam pembelajaran merupakan suatu dinamika kehidupan guru dan murid di sekolah. Masalah itu tidak akan pernah habis untuk dikupas dan tidak pernah tuntas dibahas.

Namun, menurut Djojonegoro (1992) mutu pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih harus diperbaiki agar ketertinggalan dari bangsa-bangsa lain tidak semakin jauh. Lebih penting lagi adalah agar kita mampu mengatasi persaingan ketat dalam era globalisasi yang sedang dan akan kita rasakan pengaruhnya.

Menurut Ahmadi (1991) sejak digunakannya metode ilmiah di dalam penelitian ilmiah, dimulailah IPA modern yang kemudian berkembang sangat pesat. Perintis-perintis IPA modern ialah Galileo Galilei (1564-1642), Isaac Newton (1642-1727) dan Robert Boyle (1626-1691).

Disamping itu, menurut Ahmadi (1991) ilmu pengetahuan adalah ilmu yang mempelajari alam dengan segala isinya. Ilmu pengetahuan juga mempunyai bentuk yang mantap sebagai ilmu baru yang terjadi menjelang abad XVI. Sebelumnya masih merupakan kumpulan pengetahuan alam yang cara memperolehnya belum menggunakan cara yang dapat diandalkan.

Mutu pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih harus diperbaiki agar ketertinggalan dari bangsa-bangsa lain tidak semakin jauh. Lebih penting lagi adalah agar kita mampu mengatasi persaingan ketat dalam era globalisasi yang sedang dan akan kita rasakan pengaruhnya.

Berbicara tentang perbaikan mutu pendidikan, menurut Dahar (1985), hendaknya perbaikan dimulai dari tingkat dasar yaitu dari sekolah dasar (SD). Hal ini dimaksudkan agar lebih banyak yang dapat menikmati kegunaannya. Apalagi bagi mereka yang dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, merasa diuntungkan karena memperoleh ilmu dan pengetahuan yang lebih baik sebagai dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Sedangkan alasan lain mengapa perbaikan pendidikan dimulai dari tingkat SD karena menurut Ormond dan Duckworth (dalam Dahar, 1985) bahwa usia kritis yang dapat dipengaruhi dalam hal sikap anak berada di antara 8 - 13 tahun. Usia ini setara dengan usia anak SD, karena masa rentang usia SD tersebut harus dimanfaatkan secara maksimal untuk menanamkan sikap dan motivasi anak agar senang mempelajari ilmu dan memperoleh pengetahuan, sehingga pada akhirnya terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

Menurut Sumiyati (2011) banyak orang beranggapan bahwa yang dimaksud dengan belajar adalah mencari ilmu atau menuntut ilmu. Ada juga yang secara lebih khusus mengartikan belajar adalah menyerap pengetahuan.

Alasan lain mengapa perbaikan mutu pendidikan dimulai dari tingkat SD dikemukakan oleh Ormond dan Duckworth (dalam Widiasih, 2007) yang percaya bahwa usia kritis yang dapat mempengaruhi sikap terjadi pada anak di antara usia

8–13 tahun. Usia ini setara dengan usia anak SD. Oleh karena itu rentang usia SD harus dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk menanamkan sikap dan motivasi agar anak senang mempelajari ilmu dan memperoleh pengetahuan.

IPA sebagai suatu pembelajaran memiliki permasalahan tersendiri yang ikut andil menjadi sebuah problematika wajah pendidikan tanah air. Ilmu pengetahuan Alam atau IPA adalah sebuah mata Pelajaran di sekolah dasar (SD). Pelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA ini sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA ini diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

Pelajaran IPA adalah sebuah mata pelajaran di sekolah dasar (SD). IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia.

Menurut Ahmadi (1991), awal dari ilmu pengetahuan alam dimulai pada saat manusia memperhatikan gejala-gejala alam, mencatatnya dan kemudian mempelajarinya. Pengetahuan yang diperoleh mulanya terbatas pada hasil pengamatan terhadap gejala alam yang ada kemudian makin bertambah dengan pengetahuan yang diperoleh dari hasil pemikirannya. Selanjutnya dari peningkatan kemampuan daya. Dan setelah itu kemampuan daya pikirnya, manusia mampu melakukan eksperimen untuk membuktikan dan mencari kebenaran dari suatu pengetahuan.

Selain itu, IPA sebagai suatu penopang pembelajaran memiliki permasalahan tersendiri yang ikut andil menjadi sebuah problematika wajah pendidikan tanah air. Ilmu pengetahuan IPA adalah sebuah mata Pelajaran di sekolah dasar (SD). Pelajaran IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA ini sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan teknologi. Pembelajaran IPA ini diharapkan bisa menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar serta pengembangan lebih lanjut dalam penerapan kehidupan sehari-hari.

Di dalam Depdiknas (2004) salah satu mata pelajaran SD yang perlu mendapat perhatian khusus adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains. IPA adalah serangkaian hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan, konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan-gagasan.

Dari pengertian di atas jelaslah bahwa IPA bukan hanya produk tetapi juga proses seperti juga dikemukakan oleh Newton (1992), bahwa IPA diajarkan sebagai pengetahuan dan cara kerjanya yaitu merupakan proses dan produk.

Menurut Mubarok (2008) disisi lain, kebudayaan yang ada tidak saja mengandung aspek positif tapi terkadang mengandung aspek negatif. Salah satu sisi dari kebudayaan yang akan kita bahas kali ini adalah seni berbicara (lisan) dalam kaitannya dengan seni bercerita. Penuturan lisan bisa dikatakan sebagai suatu seni. Hal ini disebabkan dalam penuturan lisan ini terkandung seni untuk

memikat, merangsang orang berfikir dan berimajinasi disamping tujuan utama dari adanya penyusunan lisan tersebut.

Menurut Sumiyati (2011) banyak jenis kegiatan yang oleh kebanyakan orang dapat disepakati sebagai perbuatan belajar, misalnya menirukan ucapan kata, mengumpulkan berbendaharaan kata, mengumpulkan fakta-fakta, menghafal lagu, menghitung, mengerjakan soal, bahkan menggambar. Tidak ketinggalan pula dengan cerita.

*Storytelling* atau mendengarkan cerita, merupakan bagian dari kegiatan belajar yang dapat dilakukan oleh anak-anak berusia dini. Dengan mendengarkan cerita atau kisah, anak akan belajar banyak hal.

Selain itu, *storytelling* atau bercerita juga merupakan sebuah seni bercerita yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai pada anak yang dilakukan tanpa perlu menggurui sang anak.

Popularitas *storytelling* ini dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Pengajaran melalui *storytelling* tidak memerlukan peralatan yang mahal. Guru atau orangtua bisa menjadi media yang multifungsi dengan memanfaatkan gerak tubuh dan mimik untuk membantu siswa atau anaknya memahami isi cerita.

Dalam kegiatan *storytelling*, proses bercerita menjadi sangat penting karena dari proses inilah nilai atau pesan dari cerita tersebut dapat sampai pada anak. Pada saat proses *storytelling* berlangsung terjadi sebuah penyerapan pengetahuan yang disampaikan pencerita kepada pendengar atau *audience*. Proses inilah yang menjadi pengalaman seorang anak dan menjadi tugas gurulah untuk menampilkan kesan menyenangkan pada saat bercerita.

Mubarok (2008) berpendapat bahwa bercerita biasanya menjadi pengantar tidur anak dan bercerita juga dapat dijadikan suatu alat untuk menyampaikan pendidikan atau pelajaran akhlaq. Bercerita banyak berisi tentang nasehat-nasehat dari contoh suri tauladan dari kisah terdahulu. Anak akan lebih cepat menangkap cerita itu bila disertai dengan teknik atau seni bercerita yang menarik.

Yang dimaksud dengan teknik bercerita itu adalah penutur mencoba untuk mengarahkan cerita atau kisahnya ke dalam suatu tujuan akhir berdasarkan alur dan kerangka (plot) cerita. Untuk bercerita ini bisa di mulai dengan alur maju, alur mundur atau kombinasi. Dengan begitu anak secara langsung ataupun tidak langsung kita kenalkan dengan gaya dan teknik bercerita yang kita tuturkan kepada sang anak.

Menurut Mubarok (2008) asumsi bercerita yang sudah berkembang dalam masyarakat saat ini lebih banyak dihubungkan dengan dunia anak. Sementara itu bercerita merupakan suatu kebiasaan yang dilakukan antara orang tua dan anak serta antara guru dan murid. Tapi kenyataannya pada saat ini kebiasaan positif tersebut mulai berkurang.

Kondisi *riil* dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA di kelas 2 SD Wachid Hasjim 2 Menur Surabaya masih mengalami beberapa permasalahan, baik dari faktor siswa dan guru. Hal ini bisa dilihat dari cara mengajar guru atau pendidik yang kurang menarik dan monoton, kurang menguasai materi yang diajarkan, hingga dalam proses belajarpun tidak dibiasakan untuk memecahkan suatu materi yang dirasa sulit oleh siswa.

Menurut Sumiyati (2011), salah satu alasan mengapa siswa kurang berhasil dalam belajar adalah karena mereka mengalami kesulitan membaca buku teks pelajaran. Jadi, terkadang anak merasa jenuh, malas, tidak tertarik terhadap apa yang diajarkan, bahkan mungkin menentang dan membangkang. Orangtua sebaiknya memberikan perhatian, melakukan dialog, dan berusaha memahami persoalan-persoalan yang dihadapi anak.

Siswa yang tidak trampil hanya akan menghabiskan banyak waktu dalam proses belajar yang tidak produktif. Mereka memiliki peluang yang kecil untuk dapat menyelesaikan masalah yang terdapat dalam suatu pelajaran.

Adapun hal-hal yang menyoroti rendahnya mutu pendidikan di Indonesia, disebabkan oleh:

- a) Cara mengajar guru yang kurang menarik dan monoton.
- b) Guru kurang menguasai materi yang diajarkan.
- c) Guru kurang memberi kesempatan bertanya kepada siswa.
- d) Sebagian besar guru menyampaikan informasi dan rumusan konsep yang sudah jadi, tanpa mempedulikan munculnya rumusan konsep tersebut.
- e) Proses belajar mengajar masih terpusat pada guru, guru mendominasi proses belajar mengajar, sehingga siswa mengambil posisi pasif sebagai pembelajar karena segalanya telah diatur dan didominasi oleh guru.
- f) Proses belajar mengajar tidak dibiasakan untuk memecahkan permasalahannya dalam kehidupan sehari-hari yang ada hubungannya dengan konsep yang sedang dipelajari, terlebih lagi tidak dibiasakan menyelesaikan suatu

persoalan ditinjau dari perspektif konsep yang benar, sehingga menyebabkan siswa tidak terampil atau cakap dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan melalui guru dan monitoring kelas pada saat pembelajaran IPA, banyak sekali masalah yang muncul yang dialami oleh guru, diantaranya:

- 1 Guru tidak siap mengajar, dalam arti terkadang guru belum memahami konsep materi yang diajarkan.
- 2 Kesulitan memahami pelajaran, guru sering kesulitan dalam memunculkan minat belajar anak.
- 3 Kurang optimal dalam penerapan metode pembelajaran yang ada.
- 4 Kesulitan memilih dan menentukan alat peraga yang sesuai dengan materi yang diajarkan.
- 5 Kesulitan menanamkan konsep yang benar pada siswa dan sering bersifat verbalistik .

Ada beberapa alasan mengapa peneliti memilih menggunakan teknik bercerita atau *storytelling* dibanding teknik lainnya seperti drama, diskusi, atau menggunakan peralatan audio visual, beberapa alasan yang sering dikemukakan adalah:

- a) Mudah di ingat oleh siswa.

Pelajaran yang menarik akan mudah di ingat dalam jangka waktu yang lebih panjang atau lama. Hal ini membuat materi yang diajarkan mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.



b) Pada umumnya siswa lebih menyukai cerita

Untuk pembelajar muda, bahkan cerita yang sudah dikenal pun akan tetap memiliki daya tarik bila guru dapat mengemasnya dengan variasi cerita yang menarik, yang disertai adegan-adegan pengulangan pada bagian tertentu. Sedangkan bagi siswa yang lebih besar/dewasa, keahlian guru membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap kelanjutan cerita akan memikat perhatian siswa selama proses bercerita.

c) Lebih mudah dan praktis

Praktis, karena dapat dilakukan seorang diri, fleksibel karena cerita dapat disampaikan hampir di segala tempat maupun situasi, baik di dalam atau di luar kelas, kepada orang dalam jumlah banyak atau sedikit.

d) Lebih murah (tanpa atau dengan alat peraga)

Bercerita merupakan alat pengajaran yang sangat murah, karena dapat digunakan dengan atau tanpa alat peraga. Kita dapat bebas memilih dan mengembangkan sendiri alat peraga yang bervariasi, baik membawa gambar, peraga, boneka sebagai partner, membuat sketsa selama bercerita, menciptakan gerak-gerik tertentu dan melibatkan anak dalam cerita dan variasi-variasi lain.

Sedangkan menurut pemaparan dari Kepala Sekolah dan guru kelas 2 SD Wachid Hasjim 2 Menur Surabaya, penyebab kelemahan dan kesulitan belajar yang terjadi pada siswa dalam pelajaran IPA tersebut dikarenakan sebagian besar mempunyai daya ingat yang rendah. Siswa menganggap pelajaran IPA itu sulit, sehingga siswa enggan dan malu untuk bertanya. Kurangnya minat siswa dalam

pelajaran IPA membuat kondisi kelas tidak kondusif. Masalah lainnya juga karena metode pengajaran yang selama ini kurang bervariasi. Guru terbiasa menyajikan materi dengan menggunakan metode ceramah atau konvensional. Metode mengajar seperti ini membuat anak menjadi pasif dalam menerima informasi dan kurang memahami pelajaran yang diterangkan oleh guru di dalam kelas. Dengan demikian, guru tidak mengetahui apakah siswa itu benar-benar mengerti dan memahami dengan materi yang disampaikan sehingga berakibat pada prestasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba menerapkan konsep pemahaman pada siswa yang lebih menyenangkan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak. Karena format belajar mengajar yang konvensional menyebabkan siswa pasif dalam menerima informasi dan dapat juga menyebabkan anak merasa bosan atau malas dalam mengikuti pembelajaran. Sementara keberanian anak untuk bertanya kepada guru masih rendah.

Permasalahan di atas ini mengakibatkan siswa menjadi kurang berhasil dalam menguasai pelajaran IPA karena mereka mengalami kesulitan, disebabkan karena anak merasa jenuh, malas, tidak tertarik terhadap apa yang diajarkan oleh guru.

Sehingga apabila siswa kurang menguasai pelajarannya, maka prestasi di kelas pun akan menurun, selain itu siswa tidak memiliki semangat belajar dan mengakibatkan siswa kurang aktif di kelas. Ini akan berakibat pada potensi siswa yang pada akhirnya tidak berkembang secara maksimal.

Karena pada kenyataannya di masa sekarang ini, bercerita memang merupakan hal yang jarang dilakukan. Peran dan fungsinya sudah banyak

tergantikan oleh tayangan televisi dan bermain *game* di komputer. Dan pada akhirnya siswa kurang berhasil dalam menguasai pelajaran IPA karena mereka mengalami kesulitan, disebabkan karena anak merasa jenuh, malas, tidak tertarik terhadap apa yang diajarkan oleh guru.

Oleh sebab itu penelitian ini mencoba suatu strategi yang digunakan sebagai alternatif untuk membantu kreativitas guru dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan lebih menyenangkan, sehingga kondisi anak ketika belajar menjadi rileks dan tidak ada ketegangan sama sekali. Dalam kondisi seperti ini, siswa akan lebih nyaman dan konsentrasi siswa dalam belajar menjadi lebih meningkat. Salah satu strategi yang digunakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling* (bercerita) karena pada dasarnya proses belajar selalu melibatkan proses kognitif pada anak.

Metode *storytelling* ini telah digunakan dalam beberapa penelitian antara lain: Penelitian Aliyah (2011) tentang Kajian Teori Metode *Storytelling* dengan Media Panggung Boneka Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Usia Dini: Studi Eksperimen Quasi di TK Negeri Pembina Kabupaten Majalengka yang hasilnya menunjukkan bahwa metode *storytelling* dengan media panggung boneka efektif untuk meningkatkan kemampuan menyimak dan berbicara pada anak usia dini. Dalam penelitian Ahmad Munif (2009) tentang “Penggunaan Metode Bercerita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Sejarah pada Kelas VIII A di SMP Negeri 2 Godong”. Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan metode bercerita mampu meningkatkan hasil

belajar siswa pada mata pelajaran IPS Sejarah pada kelas VIII A di SMP Negeri 2 Godong. Hal ini ditandai dengan hasil belajar siswa pada sebelum diadakan penelitian diperoleh nilai rata-rata 5,53 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 47,37%. Pada *siklus I* setelah diadakan penelitian, diperoleh nilai rata-rata sebesar 6,82. Kemudian pada *siklus II* meningkat, hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata sebesar 7,53 dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 92,11%. Jadi dapat disimpulkan penggunaan metode bercerita yang telah dilaksanakan di kelas VIII A SMP Negeri 2 Godong dapat meningkatkan hasil belajar siswa tahun pelajaran 2008/2009.

Penelitian dari Ika Lestari (2004) juga menunjukkan bahwa metode *storytelling* dapat menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris pada anak usia dini. Hal ini jelaskan pada kesimpulan penelitian bahwa *storytelling* ini merupakan alat yang tidak mahal namun sangat potensial untuk menumbuhkan minat belajar bahasa Inggris pada anak-anak. Interaksi yang terjadi antara guru dan anak cenderung lebih bermakna dan alami. Selain itu, metode *storytelling* juga telah diterapkan pada anak usia TK, dalam penelitian Dina Nurcahyani (2010) tentang pengaruh kegiatan *storytelling* terhadap pertumbuhan minat baca siswa di TK Bangun 1 Getas Kec. Pabelan Kab. Semarang. Berdasarkan penelitian ini diketahui bahwa kegiatan *storytelling* yang diadakan oleh sekolah berpengaruh pada pertumbuhan minat baca siswa, dan lebih dari 90,77% siswa benar-benar menggemari kegiatan *storytelling* di sekolah. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan *storytelling* di TK Bangun 1 Getas sangat besar pengaruhnya terhadap pertumbuhan minat baca anak.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian relevan diatas, maka penelitian ini menggunakan metode *storytelling* yang akan diterapkan pada siswa Sekolah Dasar kelas 2 dengan harapan supaya pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA lebih diterima oleh siswa sejak dalam pembelajaran dasar yang berkaitan dengan perkembangan kognitif siswa kelas 2 SD. Selain itu melalui metode *storytelling* ini dapat membantu untuk menyegarkan kembali pikiran siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi tinggi.

Maka dari itu, dengan konsep yang dapat diusung *storyteller* atau pencerita dapat menampilkan cerita secara menarik dan kreatif sehingga siswa tidak merasa bosan. Belajar sambil bermain adalah suatu hal yang tidak pernah lepas dari seorang anak, hal inilah yang harus diingat oleh pencerita.

Menyajikan *storytelling* yang menarik bagi anak-anak bukanlah suatu hal yang mudah untuk dilakukan. Terlebih lagi anak-anak hanya dapat berkonsentrasi mendengarkan cerita hanya dalam waktu singkat, jika waktu bercerita terlalu lama akan membuat anak merasa cepat bosan dan tidak antusias lagi. Dalam kasus penelitian yang dilakukan ini, jenis *storytelling* yang digunakan adalah cerita yang mempunyai nilai pendidikan dalam bidang mata pelajaran yaitu pelajaran IPA. *Storytelling* disini bukan hanya berfungsi sebagai sebagai hiburan semata tetapi juga memiliki muatan pendidikan di dalamnya. Terutama dalam pendidikan sekolah atau pendidikan formal.

Jadi, dengan adanya kegiatan *storytelling* ini, anak akan dihadapkan pada sesuatu yang sangat berbeda. Tentunya memberikan pengaruh besar pada cara belajar sang anak. Pengaruh tersebut dapat mengajarkan anak untuk memahami

pelajaran yang diaplikasikan dalam bentuk media atau wadah berupa kegiatan *storytelling* guna meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran yakni mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Dengan didasari hal-hal tersebut diatas, peneliti ingin meneliti tentang “Efektivitas metode *storytelling* dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam”. Dengan adanya penelitian pemahaman siswa dengan menggunakan metode *storytelling* diharapkan mampu menciptakan informasi baru mengenai kesesuaian peningkatan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini pada siswa Sekolah Dasar.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah pokok yang hendak dideskripsikan dalam penelitian ini adalah:

"Apakah metode *storytelling* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam?"

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui Apakah metode *storytelling* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

#### **D. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk sarana informasi mengenai efektivitas metode *storytelling* yang dapat diaplikasikan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mempraktekkan teori di lapangan.

##### 2. Manfaat praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan sarana meningkatkan proses belajar dan kinerja para tenaga kependidikan.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai model pengajaran bagi mata pelajaran yang membutuhkan kreatifitas dan keaktifan siswa.

#### **E. Sistematika Pembahasan**

Skripsi ini terdiri dari bagian awal, lima bab inti dan bagian akhir serta lampiran.

Bagian awal dari skripsi ini terdiri dari beberapa bagian, diantaranya adalah halaman judul, halaman pengesahan, motto, persembahan, pangantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel dan daftar lampiran.

Bab I, pada bagian pendahuluan ini membahas tentang latar belakang masalah yakni efektivitas *storytelling* dalam meningkatkan pemahaman siswa,

rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bagian kajian pustaka ini membahas mengenai variabel X (*storytelling*), variabel Y (pemahaman siswa), hubungan antar kedua variabel, baik *storytelling* dan pemahaman siswa dan hipotesis, kerangka teoritik dan hipotesis.

Bab III, pada bagian metodologi penelitian ini membahas mengenai rancangan penelitian, validitas dan reliabilitas, subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

Bab IV, pada bagian ini diuraikan tentang hasil penelitian, pengujian hipotesis dan pembahasan dari masalah yang telah dirumuskan.

Bab V, pada bagian penutup, dibahas mengenai kesimpulan dan saran yang sesuai dengan hasil analisa yang telah dilakukan pada penelitian ini.

Pada bagian akhir, berisikan daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung selama proses penelitian berlangsung.