

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini pendidikan berfokus pada pertumbuhan karakter anak dengan tujuan agar anak mampu menghadapi tantangan zaman. Namun, menumbuhkan karakter anak tidaklah mudah mengingat perkembangan teknologi seiring dengan berkembangnya zaman. Terlebih pada masa sekarang anak-anak dengan mudah mampu mengakses media sosial dan menjangkau dunia luas melalui smartphone yang mereka miliki.

Menilik dari hal tersebut maka tidak jarang anak-anak akan menemukan informasi baru yang mungkin saja belum diketahui oleh orang-orang di sekitarnya. Dengan demikian, tidak menutup kemungkinan ilmu atau pengetahuan yang dimiliki oleh anak-anak melebihi ilmu atau pengetahuan yang dimiliki oleh orang yang lebih tua. Namun, meski begitu terkadang ajaran lama atau orang tua yang merasa mereka lebih tahu dan lebih berpengalaman membuat anak sulit untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya dan hal tersebut terbawa hingga ke dunia Pendidikan.

Undang-Undang sendiri telah diatur kebebasan berpendapat bagi semua kalangan (baik itu muda, tua, rakyat biasa bahkan pejabat), secara tertulis maupun lisan. Namun tentu saja dalam menyampaikan pendapat hendaknya sesuai dengan aturan yang ada. UU No. 9 Tahun 1998 tentang Kemerdekaan Menyampaikan pendapat, menegaskan bahwa kebebasan menyampaikan pendapat merupakan hak

mendasar seseorang yang telah dilindungi oleh negara. Karena itu hak seseorang untuk menyampaikan suaranya.¹

Pada pembelajaran sering kali ditemukan siswa yang tidak mau menyampaikan pendapatnya, hal ini dikarenakan anak yang tidak terbiasa untuk menyampaikan argumennya pada pembelajaran. Hal yang mempengaruhi hal tersebut yaitu pada kehidupan sehari-hari anak yang sulit untuk menyampaikan pendapatnya kepada orang yang lebih tua dan terbiasa menerima argumen yang disampaikan kepada mereka.

Argumen yang kita sampaikan bertujuan untuk meluruskan sesuatu yang dirasa salah sekalipun harus berdebat. Namun, argumen kita tentu akan didengarkan jika kita sampaikan dengan sopan dan lembut, bukan dengan keras dan kasar. Dalam perdebatan sekalipun kita harus memperhatikan hal-hal tersebut, sopan santun dan lemah lembut diperlukan untuk meluluhkan lawan debat kita. Meskipun demikian menghormati orang lain sekalipun orang itu adalah lawan debat kita harus tetap diutamakan. Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125 menerangkan bahwa berdiskusi sebaiknya dilakukan dengan cara yang baik. Surah An-Nahl/16:125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۚ وَجَادِ لَهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ
أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Ayat tersebut menjelaskan tentang berdebat atau menyampaikan argumen pada ahli kitab dengan cara yang baik. Seperti yang diketahui bahwa pada masa itu ketika Rasulullah berdakwah beliau mendapat banyak sekali pertentangan dari

¹Mara Ongku Hsb, "Ham Dan Kebebasan Berpendapat Dalam UUD 1945," *Al WASATH: Jurnal Ilmu Hukum* 2, no. 1 (2021): 37–38.

para ahli kitab, dengan turunnya ayat ini Allah swt. memberikan pedoman kepada Rasulullah saw. cara berdakwah yang baik. Kaitannya dengan penelitian ini yaitu terletak pada ayat yang menerangkan tentang debat, pada penelitian ini siswa diarahkan untuk saling beradu argumen atau yang sering kita kenali dengan debat, tujuannya sendiri yaitu agar menemukan jalan keluar atau memecahkan permasalahan dari informasi atau isu yang disajikan oleh pendidik.

Pada ayat جَادِلْهُمْ yang diambil dari kata *jadala-yujadilu* yang artinya diskusi atau memberi bukti yang dapat mematahkan alasan atau dalih lawan bicara dan membuatnya tidak dapat bertahan dengan pendapatnya. Berdasarkan hal tersebut maka erat kaitannya dengan debat. Sedangkan makna *hum* sendiri pada ayat tersebut berarti mereka, dimana itu ditujukan pada para ahli kitab dimasa itu. Pada ayat ini dijelaskan bahwa dalam upaya mematahkan pendapat lawan bicara maka dikemukakan alasan-alasan yang logis, baik yang diterima oleh banyak orang atau hanya dapat diterima oleh lawan bicara saja. Ayat ini mengajarkan kepada kita bahwa dalam berdebat diperlukan beberapa peraturan yang harus ditepati, antara lain sopan, disampaikan dengan bahasa yang tidak menyinggung pihak mana pun, pendapatnya logis, dan dapat diterima.²

Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa jika menyampaikan pendapat maka telaah dulu kebenaran dari pendapat yang akan kita ajukan, jangan karna hanya ingin terlihat benar dan pintar maka kita menyampaikan informasi yang salah hingga mendapat dosa. Dalam menyampaikan pendapat penting untuk

² Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan tafsirnya*, Ed. yang disempurnakan (Jakarta: Lentera Abadi, 2010).417-419

memperhatikan tutur kata, dan kelogisan pendapat atau argumen yang kita sampaikan.³

Begitu pula dalam proses pembelajaran, dalam proses pembelajaran kita tetap harus saling menghormati satu sama lain, baik itu antar siswa maupun antar guru dan siswa. Seperti yang diketahui bahwa dalam proses pembelajaran terdapat berbagai pola interaksi, interaksi yang dilakukan dalam pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja, alangkah baiknya jika pada proses pembelajaran guru melakukan beberapa variasi pola interaksi sehingga siswa dapat belajar dengan aktif. Proses pembelajaran terbagi menjadi tiga pola interaksi yaitu, pembelajaran dari guru ke siswa, dari siswa ke guru dan dari siswa ke siswa.⁴ Artinya bahkan siswa pun dapat memberikan pendapat baik itu berupa argumen atau menyampaikan informasi yang mereka ketahui. Karena itu penting rasanya untuk saling menghormati satu sama lain.

Sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menyampaikan pendapat serta membiasakan mereka untuk mengutarakan argumennya. Maka sebagai pendidik guru dapat menggunakan strategi yang dapat mendukung hal tersebut. Beruntungnya pada saat ini telah banyak strategi pembelajaran yang dapat digunakan guru pada pembelajaran. Strategi yang tentu saja diperlukan untuk mempermudah dan melancarkan pembelajaran.

Pembelajaran yang paling erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari siswa sebagai makhluk sosial adalah pembelajaran IPS. Dalam dunia pendidikan

³Hamdani Khaerul Fikri, "Jadal Dalam Pandangan Al-Qur'an Dan Pendidikan Konseling," *el-'Umdah* 2, no. 1 (June 21, 2019): 60, <https://doi.org/10.20414/el-umdah.v2i1.912>.

⁴Rany Widyastuti, "Pola Interaksi Guru Dan Siswa Tunanetra," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 7, no. 2 (2016): 259–60, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i2.40>.

pembelajaran IPS tidak dapat diremehkan. Sebagai makhluk sosial dan makhluk individu pembelajaran IPS membantu peserta didik dengan memberikan gambaran konkret terkait konsep bermasyarakat yang tidak terlepas dari hakikat hidup manusia. Untuk mengidentifikasi lingkungan bermasyarakat, pembelajaran IPS dapat dijadikan landasan, baik didapatkan melalui proses belajar maupun secara langsung.⁵

Pada observasi awal peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 5 di SDN 1 Satui Timur, saat pembelajaran (khususnya IPS) berlangsung siswa masih cenderung malu atau takut untuk menyampaikan apa yang mereka ketahui sehingga menahan luasnya pengetahuan yang dimiliki siswa, hal ini tentu saja mempengaruhi hasil belajar peserta didik, pada evaluasi hasil belajar siswa terdapat banyak siswa yang nilainya berada di bawah KKM, adapun nilai KKM IPS pada jenjang ini yaitu 65. Pada penilaian akhir semester terdapat 61,5% siswa yang tidak mencapai KKM, artinya hanya ada 38,5% siswa yang telah mencapai KKM. Selanjutnya observasi yang dilakukan yaitu terhadap strategi pembelajaran, secara garis besar dapat ditarik kesimpulan bahwa hal tersebut terjadi dikarenakan minimnya ragam penggunaan strategi pembelajaran yang mampu mendorong peserta didik untuk bersikap aktif dan berani. Penggunaan strategi pembelajaran yang monoton memicu pasifnya peserta didik selama pembelajaran dan membuat peserta didik sulit untuk menggali pengetahuan lebih banyak lagi. Selain itu minimnya penggunaan media yang memadai juga menjadi hambatan peserta didik

⁵Rendy Rinaldy Saputra, "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Pembelajaran IPS," *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)* 7, no. 1 (2019): 20.

yang cenderung pasif. Sebagian guru hanya menggunakan media yang bagi mereka cukup familiar dan media yang sering digunakan yang dirasa cukup efektif. Sedangkan pada kondisi tertentu siswa membutuhkan media yang dapat mendorong dan memotivasi mereka untuk aktif.

Karena hal tersebutlah yang kemudian menjadi tujuan peneliti untuk menggunakan salah satu strategi pembelajaran yang dirasa bisa digunakan sebagai upaya dalam merangsang keaktifan siswa terutama dalam berbicara. Maka di sini dipilihlah strategi *point-counterpoint*, di mana strategi ini bertujuan agar siswa saling mengutarakan ide dan gagasan maupun argumennya terhadap suatu peristiwa maupun masalah. Dengan kata lain strategi ini digunakan untuk berdiskusi dan mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam. Metode *point-counterpoint* ini mendorong siswa untuk berpikir dari berbagai perspektif.⁶

Seperti yang diketahui diperlukan juga suatu media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga merangsang mereka untuk menyampaikan ide-idenya. Media pembelajaran sendiri sangat membantu proses pembelajaran tidak hanya bagi guru namun juga bagi siswa. Menggunakan media pada pembelajaran dapat merangsang keaktifan dan kreativitas siswa. Bagi guru sendiri media membantu mempermudah pembelajaran dan mengefektifkan waktu. Dikarenakan kebiasaan dalam lingkungan yang membuat anak sulit untuk menyampaikan ide atau pendapat maka diperlukan pula media yang dikenali anak atau familiar

⁶Feni Nazela, Zulhaini, and Helbi Akbar, "Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Point Counter Point Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii A Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Mts Negeri Sentajo Filial Singingi Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi," *Al-Hikmah (Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Agama Islam)* 1, no. 2 (2019): 148–49, <https://doi.org/10.36378/al-hikmah.v1i2.499>.

dengan lingkungan di sekitarnya, dalam hal ini dipilihlah media kartu, di mana media kartu ini sering mereka temui pada kehidupan mereka bahkan merupakan bagian dari permainan mereka.

Media kartu juga dikenal dengan media visual yang dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran. Media kartu dipilih dengan pertimbangan dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa strategi *point-counterpoint* merupakan strategi yang merangsang adanya perdebatan dan dengan tujuan untuk menyelesaikan suatu permasalahan sehingga kemungkinan ketika pelaksanaannya berjalan sedikit kaku sehingga diperlukan suatu hal yang dapat menutupi kekakuan tersebut agar peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran.

Selain itu media kartu diperlukan untuk menjadi panduan atau acuan selama proses perdebatan. Hal ini karena biasanya anak akan mudah teralihkan dengan topik lain yang menurut mereka menarik dan sering kali hilang fokus terhadap pokok bahasan yang mereka bahas. Maka media kartu ini diperlukan agar anak tetap berfokus pada satu topik tertentu. Selain itu dengan menggunakan media kartu pembelajaran dapat lebih bermakna, menarik dan memunculkan kreativitas siswa, karena media kartu dapat dikatakan sebagai muara dalam pembelajaran (khususnya IPS).

Berdasarkan hal tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu pada pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Satui Timur”**

B. Definisi Operasional

1. Efektivitas

Efektivitas adalah tolak ukur keberhasilan tercapainya tujuan tertentu. Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya hasil yang dicapai baik. Penelitian ini mengukur keberhasilan suatu strategi *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu pada pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Satui Timur. Alat ukur untuk menguji keefektifan (efektivitas) penelitian ini adalah uji paired sample T-test, uji ini merupakan salah satu uji-T dimana efektivitas dihitung dengan membandingkan dua hasil belajar kognitif siswa, sebelum dan sesudah perlakuan. Jika terdapat perubahan maka penggunaan strategi *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu pada pembelajaran IPS kelas 5 di SDN 1 Satui Timur dikatakan efektif.

2. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara, langkah atau keterampilan yang dipilih atau diambil guru dengan maksud untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Dapat diartikan pula strategi pembelajaran merupakan perencanaan yang dibuat untuk rangkaian pembelajaran.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda di sekitar, dibuat secara khusus maupun lingkungan yang ada di sekitar. Media pembelajaran dapat digunakan sesuai kebutuhan yang diperlukan, misalnya

sebagai sumber belajar, atau alat untuk mempermudah pemahaman siswa dan lain sebagainya.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

Secara umum ilmu pengetahuan sosial atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan IPS merupakan suatu bidang ilmu yang memfokuskan bahasan pada bidang sosial. Namun secara garis besar ilmu ini terbagi lagi menjadi beberapa pokok bahasan. Pada Pendidikan dasar, IPS di fokuskan untuk membahas fenomena sosial yang sering ditemui.

C. Rumusan Masalah

Berdasar dari identifikasi masalah di atas, rumusan masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan awal belajar IPS siswa di SD Negeri 1 Satui Timur sebelum menggunakan strategi pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu?
2. Bagaimana hasil belajar IPS siswa di SD Negeri 1 Satui Timur sesudah menggunakan strategi pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu?
3. Apakah strategi *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu efektif digunakan pada pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Satui Timur?

D. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian yang diinginkan penulis yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal belajar IPS siswa di SD Negeri 1 Satui Timur sebelum menggunakan strategi pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu.
2. Untuk mengetahui hasil belajar IPS siswa di SD Negeri 1 Satui Timur sesudah menggunakan strategi pembelajaran *point-counterpoint* berbantuan media kartu.
3. Untuk mengetahui efektivitas strategi *point-counterpoint* dengan bantuan media kartu pada pembelajaran IPS di SD Negeri 1 Satui Timur.

E. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian oleh Andriani Aprilianty, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, tahun 2023 yang berjudul “Penerapan strategi *point-counterpoint* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran tematik muatan pelajaran IPS kelas V SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran tematik muatan pelajaran IPS kelas V SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian satu orang guru dan 28 orang siswa kelas V. Objek penelitiannya yaitu penerapan strategi *point-counterpoint* dan keterampilan komunikasi siswa. Hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa sebelum dilakukan tindakan perbaikan pembelajaran melalui strategi *point-counterpoint*, nilai rata-rata keterampilan komunikasi siswa hanya mencapai 53,57 dengan kategori kurang. Setelah dilakukan tindakan

perbaikan pembelajaran pada siklus I nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 79,12 dengan kategori cukup baik, dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 85,26 dengan kategori baik. Dengan demikian, Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan strategi *point-counterpoint* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa pada pembelajaran tematik muatan pelajaran IPS kelas V SDIT Raudharrahmah Pekanbaru.⁷

2. Hasil penelitian oleh Siti Aisyah, UIN Sultan Syarif Kasim Riau, tahun 2022, dengan judul "Penerapan strategi pembelajaran *point-counterpoint* untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada pembelajaran tematik muatan pembelajaran PPKN di kelas V SD An Namiroh 3 Pekanbaru". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V SD An Namiroh 3 Pekanbaru melalui penerapan strategi pembelajaran *point-counterpoint*. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas dengan objek strategi pembelajaran *point-counterpoint* dan keterampilan berbicara siswa. Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang guru dan 31 siswa kelas V SD An Namiroh 3 Pekanbaru. Hasil penelitian diketahui bahwa sebelum tindakan diperoleh persentase keterampilan berbicara siswa sebanyak 64,67% dalam kategori kurang baik. Setelah penelitian dilakukan, pada siklus I persentase keterampilan berbicara siswa meningkat menjadi 70,56% dalam kategori

⁷ Andriani Aprilianty, "Penerapan Strategi Point Counterpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Pada Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran IPS Kelas V SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru." (PhD Thesis, UIN SUSKA RIAU, 2023), <https://repository.uin-suska.ac.id/71391/>.

kurang baik. Kemudian pada siklus II keterampilan berbicara siswa kembali meningkat menjadi 81,53% dalam kategori cukup baik. Dengan demikian didapatkan Kesimpulan bahwa strategi pembelajaran *point-counterpoint* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa pada tema peristiwa dalam kehidupan di kelas V SD An Namiroh 3 Pekanbaru.⁸

3. Hasil penelitian oleh Ginda Tia Monica, Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2021, dengan judul “Implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point-counterpoint* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu tahun pelajaran 2020/2021”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi, efektivitas, kendala, dan Solusi penerapan media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa dengan menggunakan strategi *point-counterpoint* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian menggunakan pendekatan mix method dengan desain eksploratif sekuensial. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point-counterpoint* dengan pemberian materi melalui WhatsApp grup dalam bentuk video. Keefektifan penerapan media audio visual menggunakan strategi *point-counterpoint* dilihat dari hasil

⁸ Siti Aisyah, “Penerapan Strategi Pembelajaran Point Counterpoint Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Pada Pembelajaran Tematik Muatan Pelajaran PPKN Di Kelas V SD An Namiroh 3 Pekanbaru” (PhD Thesis, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU, 2022), <http://repository.uin-suska.ac.id/62935/>.

rata-rata *pretest* 54,5 dan *posttest* 81,6 dengan jumlah soal 20 soal, dengan hasil hipotesis yang dilakukan dengan uji T-test yaitu $15,144 > 1,700$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima atau hasil signifikan. Kesimpulannya implementasi media audio visual untuk meningkatkan *critical thinking* siswa menggunakan strategi *point-counterpoint* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu tahun pelajaran 2020/2021 terbukti efektif.⁹

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah buat dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu efektif digunakan pada pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 1 Satui Timur.

H_0 : Strategi *point-counterpoint* berbantuan media kartu tidak efektif digunakan pada pembelajaran IPS Kelas 5 di SDN 1 Satui Timur.

G. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

⁹ Ginda Tia Monika, "Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Critical Thinking Siswa Menggunakan Strategi Point Counterpoint Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas XI TKJ A SMK Adi Sumarmo Colomadu Tahun Pelajaran 2020/2021" (PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021), <https://eprints.ums.ac.id/id/eprint/94405>.

Dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan dapat merangsang keberanian peserta didik dalam menyampaikan argumen atau pendapatnya.

2. Bagi Pendidik

Sebagai referensi bagi guru dalam mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran, terkhusus ilmu pengetahuan sosial (IPS).

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini sebagai penambah wawasan peneliti dalam penerapan strategi dan media belajar serta dapat diterapkan pada suatu hari nanti ketika telah resmi menjadi tenaga pendidik.

H. Sistematika Penulisan

Memudahkan pemahaman terhadap pembahasan ini, maka sistematika penulisan skripsi dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagian awal skripsi: Halaman sampul, logo UIN Antasari Banjarmasin, judul, pernyataan keaslian tulisan, bukti bebas plagiasi, persetujuan, pengesahan, abstrak, kata pengantar, transliterasi, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.
2. Bagian isi skripsi memuat: Bab I pendahuluan yang berisi, latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, penelitian terdahulu, signifikansi penelitian, hipotesis, sistematika penulisan. Bab II kajian teori dan kerangka pikir yang berisi, kajian teori dan kerangka pikir. Bab III metodologi penelitian yang berisi, jenis dan lokasi penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, strategi pengumpulan data, pengembangan instrumen, strategi analisis data. Bab IV hasil dan pembahasan, berisi hasil

analisis data berupa sajian data *pretest* dan *posttest*, statistik deskriptif, uji normalitas, uji paired sample T-test, pembahasan. Bab V penutup, berisi kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir skripsi yang memuat: Daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar Riwayat hidup penulis.