

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING*
TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI SENI RUPA
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 30 PADANG**



DIPO SUSILO

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

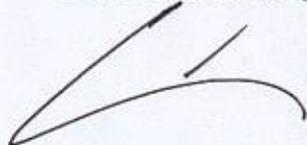
PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI MSENIRUPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 30 PADANG

DIPO SUSILO

Artikel ini disusun berdasarkan skripsi Dipo Susilo untuk persyaratan wisuda periode juni 2019 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing

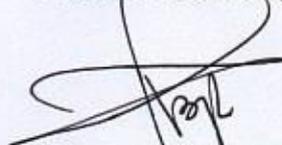
Padang, 21 mei 2019

Dosen Pembimbing I,



Drs. Suib Awrus, M.Pd
NIP. 19591212.1986.1.001

Dosen Pembimbing II,



Dra. Zubaidah, M.Pd
NIP. 1900906.198503.2.008

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diperlakukan dengan model *discovery learning* dengan kelas yang diperlakukan dengan model pembelajaran konvensional pada materi seni rupa kelas VII SMP Negeri 30 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan rancangan penelitian *Equivalent Control Group Design*. Sampel dalam penelitian ini adalah 64 peserta didik yaitu kelas VII.5 dan VII.3 yang masing-masing berjumlah 32 peserta didik, dengan populasi yaitu seluruh kelas VII SMP Negeri 30 Padang. Pengumpulan data menggunakan teknik tes yaitu mengukur hasil belajar peserta didik dan diolah melalui program SPSS v.16.0. Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik dengan penggunaan model *discovery learning* dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan pembelajaran konvensional pada materi seni rupa peserta didik kelas VII SMP Negeri 30 Padang. Peneliti menyarankan bagi sekolah dan pendidik, terutama pendidik seni budaya untuk menerapkan atau mencoba menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

Abstract

The purpose of this research is to know the difference between the results of student learning that is treated with a model of *discovery learning* with classes that are treated with conventional learning model of fine art material class VII Junior High School 30 Country of Padang. This type of research is research experiments with design research Equivalent Control Group Design. The sample in this research is the 64 students i.e. Class VII. 5 and VII. 3, each numbering 32 learners, with a population that is the entire class VII Junior High School 30 Country of Padang. The collection of data in this study uses the tests to measure learning outcomes learner and processed through the program SPSS v.16.0. Based on the hypothesis test results retrieved can be concluded that there is a significant difference between the results of the study the learners with the use of a model of *discovery learning* and learning outcomes students use learning model conventional learning material culture art art learners Class VII Junior High School 30 Country of Padang. Researchers suggest for schools and teachers, especially teachers of art and culture to implement or try using a model of learning by *discovery learning*.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *DISCOVERY LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SENI BUDAYA MATERI MSENIRUPA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 30 PADANG

Dipo Susilo¹, Suib Awrus², Zubaidah³
Program Studi Pendidikan Seni Rupa
FBS Universitas Negeri Padang
Email: diposusilo13@gmail.com

Abstract

The purpose of this research is to know the difference between the results of student learning that is treated with a model of *discovery learning* with classes that are treated with conventional learning model of fine art material class VII Junior High School 30 Country of Padang. This type of research is research experiments with design research Equivalent Control Group Design. The sample in this research is the 64 students i.e. Class VII. 5 and VII. 3, each numbering 32 learners, with a population that is the entire class VII Junior High School 30 Country of Padang. The collection of data in this study uses the tests to measure learning outcomes learner and processed through the program SPSS v.16.0. Based on the hypothesis test results retrieved can be concluded that there is a significant difference between the results of the study the learners with the use of a model of *discovery learning* and learning outcomes students use learning model conventional learning material culture art art learners Class VII Junior High School 30 Country of Padang. Researchers suggest for schools and teachers, especially teachers of art and culture to implement or try using a model of learning by *discovery learning*.

Keywords: *Discovery learning*, Konvensional, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang dilakukan dengan sengaja, sadar, sistematis dan berencana yang bertujuan mengembangkan perilaku seseorang yang diinginkan. Seperti yang telah dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan

spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan perlu meningkatkan kualitas pembelajaran, dalam hal ini tentunya haruslah mempunyai tenaga kependidikan atau lebih dikenal sebagai pendidik, maka dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidik memegang peran penting. Oleh sebab itu seorang pendidik haruslah memiliki wawasan yang baik agar kualitas pendidikan akan baik,

¹Mahasiswa penulis skripsi pendidikan seni rupa untuk wisuda Juni.

²Pembimbing I, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

³Pembimbing II, dosen FBS Universitas Negeri Padang.

sebaliknya jika seorang pendidik tersebut tidak memiliki wawasan yang baik dan luas maka kualitas pendidikan akan menurun.

Model dalam proses pembelajaran merupakan wawasan yang sangat perlu dimiliki oleh pendidik, dimana model tersebut yang berperan sebagai rangkaian tahapan yang teratur dalam suatu proses pembelajaran guna menggapai tujuan dan sebagai arah atau panduan pendidik untuk merancang serta melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi lapangan yang peneliti lakukan pada tanggal 22 Januari – 10 Februari 2018 di SMP Negeri 30 Padang bahwa sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013(K13), tetapi setelah diobservasi beberapa pendidik masih menggunakan model pembelajaran yang tentunya menurut kita tidak asing pada penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu pembelajaran konvensional, terutama pada pembelajaran seni rupa. Hal tersebut dikarenakan sekolah ini masih belum lama memulai penerapan K13, dan itu pun masih beberapa pendidik yang sudah menggunakan model pembelajaran yang lebih cocok dengan kurikulum yang baru, karena masih terbelah pada masa peralihan dari KTSP ke kurikulum 2013 budaya pembelajaran konvensional masih tidak jarang ditemukan atau dapat dikatakan masih ada beberapa pendidik yang merasa kesulitan untuk menerapkan model pembelajaran yang cocok dengan K13 atau awam terhadap K13.

K13 seharusnya lebih membuat peserta didik aktif dan partisipan, dikarenakan penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai tentunya terasa kurang bervariasi dan kurang menarik perhatian serta minat peserta didik terhadap materi pelajaran. Guru melakukan pembelajaran secara

konvensional dimana pembelajaran hanya bersifat *student centre*, siswa diarahkan untuk duduk, dengar, diam, dan mencatat perkataan guru, lalu mengerjakan tugas yang biasanya hanyalah tugas yang berasal dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selama proses pembelajaran guru menjelaskan materi pembelajaran dengan panjang lebar dan diakhiri dengan pemberian tugas, siklus tersebut mengaktifkan peserta didik cenderung bersikap pasif dalam belajar, aktivitas peserta didik tidak muncul dan kurangnya minat belajar, hingga pada akhirnya mengakibatkan hasil belajar rendah, terutama dalam hal ini yaitu pembelajaran bidang keseni rupa.

Pembelajaran bidang studi seni rupa tidak hanya menekankan dalam bidang intelektual saja, tetapi lebih menekankan kepada tingkat kreativitas, keaktifan, dan keterampilan psikomotor peserta didik, dalam pembelajaran seni rupa ketiga hal tersebut merupakan kemampuan yang diharapkan nantinya akan mereka dapatkan.

Tentunya semua itu tidaklah dapat diketahui jika terlepas dari suatu evaluasi sebagai patokan apakah seorang pendidik berhasil atau tidak mendidik seorang peserta didik yang biasanya disebut dengan hasil belajar, Rusman (2012: 123) mengungkapkan hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah mendapat pengalaman belajar mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotor. Dengan demikian hasil belajar ialah suatu hal penting dimana bagi seorang pendidik untuk mengetahui apakah sejumlah pengalaman belajar yang telah dia berikan dapat mengubah perilaku siswa dari tidak tahu menjadi tahu.

Model *discovery learning* merupakan solusi sebagai pemecahan masalah dalam

mengatasi masalah hasil belajar peserta didik yang rendah pada pembelajaran seni budaya materi seni rupa, peneliti berasumsi bahwa model tersebut lebih cocok/sesuai dengan materi seni rupa pada mata pelajaran seni budaya. Maka peneliti ingin meneliti suatu model pembelajaran yang berbeda dengan yang guru terapkan di kelas VII SMP Negeri 30 Padang sebelumnya.

Discovery learning adalah model pembelajaran yang mempunyai dampak positif bagi perkembangan nalar berpikir peserta didik dalam mengaktualkan kemampuan mereka ke bentuk nyata, hingga peserta didik merasa puas atas kinerja mandiri yang dilakukannya (Pamadhi, 2012: 22). Syawalina, dkk (2017: 4) mengungkapkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran *discovery learning* lebih menekankan pada kemampuan berpikir kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik berdasarkan pengalaman belajar yang merak lalui, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Keistimewaan dari model *discovery learning* untuk peserta didik bukan hanya keterampilan mengungkap suatu persoalan saja, melainkan kemampuan menggali fakta serta informasi mengenai suatu permasalahan yang dianggap penting. Setelah itu secara praktis dan otomatis mereka akan menciptakan sesuatu yang baru, hingga lahirlah profesionalitas dan kreativitas untuk menghadapi kehidupan yang nyata dan menantang seperti saat ini.

Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh awrus dan wisdiarman (2014: 213) bahwa dalam proses pembelajaran *discovery learning* penekanannya bukan pada sesuatu yang semestinya dipelajari siswa, tetapi adalah bagaimana dia harus mempelajarinya atau memprosesnya. Dapat dikatakan mereka

belajar tentang “*learning how to learn*” yaitu bagaimana mempelajari sesuatu.

Sedangkan pembelajaran konvensional adalah model pembelajaran yang selama ini sangat sering digunakan guru atau bisa juga sangat tradisional pada proses pembelajaran, karena umumnya proses penyampaian informasi pelajaran lebih mengarah ke keadaan berceramah (metode ceramah), lanjut tanya jawab dan diakhiri penugasan.

Djamarah (2006) juga menyebut konvensional ialah model yang bersifat tradisional yaitu suatu proses pembelajaran dengan metode berceramah, karena dari dulu metode tersebut sudah digunakan pendidik sebagai alat komunikasi pemberian informasi lisan dengan anak didiknya saat proses belajar. Selain lebih ditegaskan oleh Sanjaya (2013) bahwa pembelajaran konvensional memposisikan/ menjadikan peserta didik sebagai penerima informasi secara pasif.

Dengan demikian pada umumnya model pembelajaran konvensional ialah proses pembelajaran yang penyampaian informasi/ pelajarannya menggunakan metode berceramah, dilanjutkan bertanya jawab dan diakhiri evaluasi.

Berdasarkan fenomena tersebut peneliti merasa tertarik untuk membawa judul penelitian “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII pada Materi Seni Rupa di SMP Negeri 30 Padang”, dengan rumusan masalah “apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran *discovery learning* dengan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional pada materi seni rupa di kelas VII SMP Negeri 30 Padang?”.

B. Metode Penelitian

Peneliti menerapkan penelitian eksperimen, yaitu suatu cara dimana ada dua faktor yang ditimbulkan secara sengaja kemudian dicari hubungan sebab dan akibatnya dengan menghilangkan faktor-faktor lain yang mengganggu (Arikunto, 2006). Eksperimen dilakukan bertujuan untuk melihat apa yang terjadi atau akibat dari suatu perlakuan tertentu, dengan demikian peneliti sengaja membuat dan memanipulasikan keadaan, setelah itu diteliti akibat yang ditimbulkannya. Berdasarkan definisi diatas yang berarti penelitian eksperimen ini bermaksud atau bertujuan untuk melihat apakah model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar seni budaya materi seni rupa siswa kelas VII SMP Negeri 30 Padang dengan rancangan penelitian yaitu rancangan *non equivalent control group design* (Sugiyono, 2007: 116).

Tabel.1: Rancangan Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan (X)	Post test
Eksperimen	O ₁	X _E	O ₂
kontrol	O ₁	X _K	O ₂

Keterangan:

O₁:Pre-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol

O₂:Post-test untuk kelas eksperimen dan kelas control

X_E:Perlakuan untuk kelompok eksperimen

X_K:Perlakuan terhadap kelompok kontrol

Ada dua kelas yang merupakan sampel dari populasi yang ada yaitu seluruh kelas VII SMP Negeri 30 padang, dua kelas tersebut adalah kelompok eksperimen (VII.6) dan kelompok kontrol (VII.5) masing-masing memiliki jumlah 32 orang siswa.

Pengujian hipotesis, analisis, dan reliabilitas suatu data diolah melalui program SPSS v.16.

C. Pembahasan

Pengambilan data dilakukan terhadap kelas eksperimen & kontrol. Data nilai didapat dari hasil tes pengetahuan awal dan hasil tes pengetahuan akhir dari dua kelas tersebut, dan diproses melalui program SPSS v.16. Berdasarkan pertimbangan sebelumnya maka ditetapkanlah penelitian tersebut terhadap kelas VII.5 dan VII.6 sebagai sampel dari seluruh kelas VII SMP Negeri 30 padang.

Berikut merupakan deskripsi perbandingan penerapan model *discovery learning* dan model konvensional serta tabel sederhanya :

1. Model *Discovery learning*

- a. Nilai Mean *Pre-Test* (Tes Kemampuan Awal.

Tabel.2 : Nilai rata-rata hasil *pre-test* pembelajaran seni rupa kelas eksperimen.

Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	
Jumlah siswa	32
% ketuntasan	18.8%
Mean	65.12
Nilai tertinggi	88
Nilai terendah	52

Tabel 2 tersebut menjelaskan bahwa nilai *Pre-Test* siswa yang diajar dengan model pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 65,12 dengan persentase ketuntasan 18.8%.

Dari data tersebut dapat dilihat bahwa nilai tes sebelum diberi perlakuan jumlah peserta didik yang sudah memenuhi syarat KKM yang telah ditentukan sekolah masih tergolong rendah yaitu kurang dari 50% orang di dalam kelas.

b. Nilai Mean *Post-Test* (Tes Kemampuan Akhir)

Tabel.3 : Nilai rata-rata hasil *post-test* pembelajaran seni rupa kelas eksperimen.

Hasil <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	
Jumlah siswa	32
% ketuntasan	62.5%
mean	80.62
Nilai tertinggi	96
Nilai terendah	64

Tabel 3 tersebut menjelaskan bahwa nilai *Post-Test* yang diajar dengan model pembelajaran *discovery learning* pada kelas eksperimen memiliki rata-rata 80,62 dengan persentase ketuntasan 62,5%.

Data di atas menyimpulkan bahwa nilai tes setelah diberi perlakuan menghasilkan jumlah peserta didik yang memenuhi syarat KKM ketentuan sekolah meningkat secara signifikan mencapai lebih dari 50% orang yang ada dalam kelas.

2. Model Pembelajaran Konvensional

a. Nilai Mean *Pre-Test* (Tes Kemampuan Awal)

Tabel.5 : Nilai rata-rata hasil *pre-test* pembelajaran seni rupa kelas kontrol.

Hasil <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol	
Jumlah siswa	32
% ketuntasan	21,9%
Mean	65.38
Nilai tertinggi	84
Nilai terendah	52

Tabel 5 menjelaskan bahwa nilai *Pre-Test* siswa yang diberi perlakuan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol memiliki rata-rata 65,38 dengan persentase ketuntasan 21.8%.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai tes sebelum diberi perlakuan menghasilkan jumlah peserta didik yang sudah memenuhi syarat KKM berdasarkan ketentuan sekolah masih tergolong rendah yaitu hanya 21,8% dari peserta didik yang ada di dalam kelas atau hanya berjumlah 7 orang.

b. Nilai Mean *Post - Test* (Tes Kemampuan Akhir)

Tabel.4 : Nilai rata-rata hasil *post-test* pembelajaran seni rupa kelas kontrol.

Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	
Jumlah siswa	33
% ketuntasan	37.5%
mean	73.64
Nilai tertinggi	85
Nilai terendah	60

Tabel 4 menunjukkan nilai tes kemampuan akhir siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol memiliki rata-rata 73,64 dengan persentase ketuntasan 37,5%.

Data di atas menyimpulkan nilai tes setelah diberi perlakuan menghasilkan jumlah peserta didik yang memenuhi syarat KKM ketentuan sekolah meningkat, begitu juga dengan rata-rata nilai. Tetapi untuk persentase ketuntasan masih kurang dari 50% orang yang ada dalam kelas, dan juga walaupun rata-rata nilai meningkat, tetapi masih belum mencapai KKM ketetapan sekolah.

Berdasarkan hasil perbandingan kedua kelas di atas, menghasilkan dan menyimpulkan data hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik atau lebih tinggi hasilnya dibandingkan dengan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diajar secara konvensional, yaitu

dimana proses belajar lebih terpusat dengan siswa. Dalam model *discovery learning* siswa diberi kesempatan atau tepatnya diarahkan untuk menemukan sendiri atau mengolah kemampuan yang mereka miliki terhadap masalah yang ada, dan lebih menegaskan pada pengalaman dilapangan secara langsung dan nyata (*real*) serta menyadarkan bahwa pentingnya pemahaman suatu disiplin ilmu.

Model pembelajaran *discovery learning* menghadapkan siswa dengan suatu permasalahan yang nyata serta menekankan pada keaktifan berfikir, bertindak, dan berkreasi agar ilmu yang peroleh akan tahan lama dalam ingatan. Belajar penemuan mengakibatkan banyak dampak positif, seperti peserta didik dapat belajar berpikir analisis dan rasa ingin tahu yang aktif akan timbul, sehingga permasalahan dapat dipecahkan dengan mandiri.

Berbeda hal dengan pembelajaran konvensional, dalam model pembelajaran ini materi pembelajaran disampaikan dan disajikan langsung sepenuhnya oleh guru. Guru memegang penuh peran dalam kelas. Guru merupakan penentu seluruh kegiatan untuk belajar, dan akibatnya siswa menjadi pasif. Hal inilah yang menjadi dugaan peneliti bahwa masalah yang mengakibatkan siswa belum bisa mencapai hasil belajar yang memuaskan.

D. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan analisis data, ditemukan hasil belajar yang diajar menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbeda secara signifikan dari pada hasil belajar yang diajar dengan model konvensional pada materi seni rupa di SMP Negeri 30 Padang. Dapat dilihat dari hasil uji hipotesis yang diproses melalui program spss v.16.0 pada bab pembahasan hasil

penelitian sebelumnya yaitu nilai sig (0,008) < alpha (0,05) pada taraf kepercayaan 95%, bergitu juga dengan hasil perbandingan perhitungan t_{hitung} dan t_{tabel} yang diperoleh yaitu diperoleh $t_{hitung} = 2,740$ dan dengan ketentuannya didapatkan $t_{tabel} = 1,671$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$. Berarti hipotesis penelitian H_0 ditolak dan H_1 diterima, dimana H_1 berarti hasil belajar peserta didik antara yang diperlakukan dengan model pembelajaran *discovery learning* dengan yang diperlakukan model pembelajaran konvensional pada materi seni rupa pembelajaran seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 30 Padang.

Dapat diambil disimpulkan, penggunaan model pembelajaran *discovery learning* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya materi seni rupa di SMP Negeri 30 Padang secara signifikan.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan di atas sebagai saran, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat :

1. Bagi guru bersangkutan (seni budaya atau seni rupa) untuk menambah variasi model dalam pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran seni rupa (khususnya model pembelajaran *Discovery learning*) guna meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.
2. Bagi peserta didik yaitu untuk memberikan kesempatan kepada mereka untuk memperoleh pengalaman belajar dan cara belajar yang lebih bervariasi.
3. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan pemikiran dan informasi dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan di sekolah atau di lembaga tersebut.

4. Bagi penulis sendiri penelitian ini dijadikan sebagai wahana untuk menambah pengalaman meneliti dan sebagai pengalaman atau pemikiran awal tersendiri guna melakukan penelitian lanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Eswendi & Zubaidah. (2010). *Panduan Penyelesaian Tugas Akhir Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Padang*. Padang.

Pamadhi, Hajar. (2012). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan*

Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Awrus, S., & Wisdiarman, W. (2014). *Implementation Of Discovery Learning In Learning Arts Culture Artificial Arts: Experiments In Student Grade Vii Junior High School*. Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni, 15(2), 210-218.

Syawalina, S., Zubaidah, M. P., & Wikarya, Y. (2017). *Penerapan Strategi Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas Vii 6 Smp Negeri 26 Padang*. Serupa The Journal of Art Education, 5(2).

Catatan: Artikel ini disusun dari skripsi penulis dengan Pembimbing I Drs. Suib Awrus, M.Pd. dan Pembimbing II Dra. Zubaidah, M.Pd.