

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Tujuan pendidikan adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Pembelajaran konvensional merupakan metode pembelajaran yang paling umum digunakan oleh pendidik. Dominasi penerapan metode konvensional dalam pembelajaran didasari oleh sistem belajar dengan metode ini tergolong sederhana. Metode konvensional adalah metode pembelajaran yang menjadikan guru sebagai sumber belajar. Guru akan menyampaikan materi pelajaran, sedangkan siswa akan berperan sebagai penerima ilmu. Jika dilihat dari sudut pandang para ahli, pembelajaran konvensional kurang efektif karena peserta didik cenderung menjadi pasif pada saat proses belajar mengajar (PBM) (Setyawan, 2011). Selain kurang efektif, pembelajaran konvensional memiliki beberapa kelemahan jika diterapkan dalam kegiatan PBM. Kelemahan-kelemahan yang dimaksud antara lain : pola interaksi terbatas dimana interaksi yang tercipta bersifat searah, kurang inovasi dikarenakan dalam kegiatan PBM guru tidak menggunakan media pembelajaran, tidak memberikan kesempatan berdiskusi untuk siswa kurang mengembangkan potensi serta kemampuan siswa. Selain itu pembelajaran yang berlangsung secara searah yaitu dari guru kepada siswanya menyebabkan lemahnya aspek sosial atau

kemampuan berkelompok siswa, karena kurang adanya kesempatan siswa tersebut untuk berinteraksi dengan teman dan gurunya.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai untuk melibatkan partisipasi aktif dan meningkatkan kemampuan sosial siswa adalah Siklus Belajar atau Learning Cycle 5E atau dalam penulisan ini disingkat LC 5E adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered). LC 5E merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif. Siswa berperan secara langsung baik secara berkelompok maupun secara individu dalam menggali konsep dan prinsip selama kegiatan pembelajaran. Tugas guru adalah mengarahkan proses belajar yang dilakukan siswa dan memberikan koreksi terhadap konsep dan prinsip yang didapat siswa. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran IPA, LC 5E sesuai untuk diterapkan karena model ini juga menekankan pada keaktifan siswa dalam belajar. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun konsep dalam pengetahuannya secara mandiri, membiasakan siswa dalam merumuskan, menghadapi, dan menyelesaikan permasalahan yang ditemui. Seperti namanya, sintak dari model pembelajaran LC 5E memiliki lima fase yakni sebagai berikut (1). Engagement (pengikutsertaan), (2). Exploration (penjajakan) (3). Explanation (penjelasan), (4). Elaboration (penguraian), (5). Evaluation (mengevaluasi).

Pembelajaran LC 5E akan diintegrasikan dengan menerapkan aspek teknologi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu kamera digital. Kamera digital merupakan alat yang digunakan untuk membuat gambar dari suatu obyek

yang selanjutnya dibiarkan melalui lensa kepada suatu sensor dan hasilnya direkam dalam format digital sehingga gambar yang dihasilkan lebih cepat dan dapat dilakukan proses penyuntingan (Ibnu, 2011). Saat ini sebagian besar siswa sudah tidak asing dalam mengoperasikan kamera digital, karena rata-rata siswa sudah menggunakan handphone yang dilengkapi dengan fitur kamera. Teknologi handphone ini akan diintegrasikan dengan Lanskap budaya subak.

Lanskap budaya merupakan suatu bentuk lanskap atau bentang alam hasil interaksi antara manusia dan lingkungan yang terbentuk dalam rentang waktu yang panjang sehingga menggambarkan peradaban dan kebudayaan tradisional manusia. Integrasi antara alam dan teknologi dapat dikembangkan ke dalam suatu media pembelajaran yaitu power point.

Power point merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran dimana siswa bekerja dalam kelompok dan mengembangkan daya kreativitasnya melalui teknik dan pembuatan power point, yang menggunakan pesan visual diikuti dengan narasi untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran (Nelson & Christensen, 2009). Power point juga memfasilitasi kerjasama dan kolaborasi antar siswa dan mengintegrasikan antara pengetahuan dan tindakan untuk memperoleh manfaat bersama.

Penerapan pembelajaran LC 5E dengan media power point yang diintegrasikan dengan aspek teknologi dilakukan sebagai upaya untuk memberikan pengaruh positif terhadap perilaku sosial atau berkelompok siswa sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi untuk mencapai tujuan bersama. Dengan merancang media yang menarik dan melibatkan siswa dalam

pembuatannya akan memotivasi siswa untuk berpikir kritis terhadap suatu permasalahan, serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan paparan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E Berbasis Lanskap Budaya Subak terhadap Perilaku Berkelompok dan Hasil Media Presentasi power point Siswa Kelas X SMAN 1 Penebel.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1 Apakah pembelajaran LC 5E dengan media presentasi power point berbasis lanskap budaya subak berpengaruh terhadap perilaku berkelompok siswa?
- 1.2.2. Apakah perilaku berkelompok siswa dalam pembelajaran LC 5E dengan media presentasi power point berbasis lanskap budaya subak berpengaruh terhadap hasil presentasi power point siswa?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran LC 5E dengan media power point berbasis lanskap budaya subak terhadap perilaku berkelompok siswa dan hasil media presentasi power point siswa kelas X SMAN 1 Penebel.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

### **1.4.1 Bagi siswa**

Dengan diterapkannya model pembelajaran LC5E pada mata pelajaran IPA khususnya biologi dapat meningkatkan kemampuan sosial siswa serta melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran dengan merancang sendiri media pembelajaran berupa power point yang dapat memotivasi siswa dalam belajar.

### **1.4.2 Bagi guru**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk melakukan pembelajaran LC 5E. Serta memotivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

### **1.4.3 Bagi sekolah**

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk mengembangkan pembelajaran di sekolah agar kualitas pembelajaran semakin meningkat.

### **1.4.4 Bagi peneliti**

Dengan dilaksanakannya penelitian ini dapat mempraktikkan dan mengembangkan pengetahuan mengenai pembelajaran LC 5E, media power point, dan menjadi pengalaman yang sangat baik dalam hal meningkatkan kompetensi menjadi guru.

## 1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka di bawah ini diberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

### 1.5.1 Perilaku Berkelompok

Perilaku berkelompok merupakan respon-respon anggota kelompok terhadap struktur sosial kelompok dan norma yang diadaptasi (Adit,2011). Perilaku berkelompok dapat diamati ketika kelompok saling berinteraksi dalam memecahkan permasalahan, seperti pembuatan media presentasi power point. Dalam penelitian ini aspek perilaku berkelompok siswa yang diamati adalah partisipasi kelompok, pembagian tanggung jawab, kualitas interaksi, dan peranan anggota dalam kelompok.

### 1.5.2 Media Presentasi

Media presentasi atau penyajian adalah suatu topik bahasan adalah seni untuk menyampaikan pesan/informasi kepada pendengar dengan tujuan agar pendengar dapat dengan mudah memahaminya, untuk menyampaikan ide/pikiran, sehingga orang lain menjadi mengerti dan mengetahui maksud presentasi yang disampaikan. Media presentasi disebut juga suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin. Presentasi dilakukan pada rapat-rapat rutin, rapat kerja, atau rapat tim dan panitia. Media presentasi dilakukan pada saat penyampaian proposal kerja ataupun laporan hasil pekerjaan tersebut. Media presentasi digunakan pada saat guru mengajar di sekolah. Media presentasi juga dilakukan pada acara-acara seminar dan pelatihan (Isroi, 2010).

### 1.5.3 Power Point

Power point atau Microsoft Office power point adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran atau program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan besar di program ini adalah tidak perlunya pembelian pirantik lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office (Kiranawati,2008).Program power point merupakan program yang dikhususkan untuk presentasi. Banyak keunggulan dari program presentasi, antara lain kemudahan operasional, hasil tayangan lebih menarik, dapat dicetak dalam bentuk handout, mudah dalam penyisipan gambar, grafik dan diagram, serta memungkinkan disertakan media audio visual. (Apandi, 2011).

### 1.5.4 Lanskap budaya subak

Subak adalah suatu masyarakat hukum adat yang memiliki karakteristik sosio-agraris-religius, yang merupakan perkumpulan petani yang mengelola air irigasi di lahan sawah. Pengertian subak seperti itu pada dasarnya dinyatakan dalam peraturan daerah pemerintahan daerah Provinsi Bali No.02/PD/DPRD/1972.Arif (1999),memperluas pengertian karakteristik sosio-agraris-religius dalam sistem irigasi subak, dengan menyatakan lebih tepat subak itu disebut berkarakteristik sosio-teknis-religius, karena pengetahuan teknis cakupannya menjadi lebih luas, termasuk diantaranya teknik pertanian

dan teknis irigasi. Gatra religius pada sistem pada sistem irigasi subak merupakan cerminan konsep THK (Tri Hita Karana) yang pada hakekatnya konsep ini terdiri dari 3 bagian yaitu Parahyangan (hubungan manusia dengan Tuhan), Pawongan (hubungan manusia dengan manusia), dan Palemahan (hubungan manusia dengan lingkungan). Konsep Tri Hita Karana inilah yang membangun subak menjadi organisasi sosial di bidang irigasi sawah yang membedakannya dengan organisasi yang lain, karena berkaitan langsung dengan kebutuhan spiritual, sosial, dan juga ekonomi. Dan dengan kearifan lokal yang dimiliki subak sangat tepat jika diintegrasikan dalam pembelajaran, salah satunya adalah mempelajari berbasis lanskap budaya subak yang dihubungkan dengan materi pelajaran khususnya plantae. Di dalam materi plantae siswa diperkenalkan mengenai tumbuhan lumut, tumbuhan paku, tumbuhan monokotil dan dikotil. Contoh-contoh yang diberikan pada umumnya menggunakan contoh langsung dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu dengan memanfaatkan lanskap budaya subak, siswa dapat belajar dengan contoh-contoh nyata yang mereka lihat secara langsung. Sehingga pemahaman siswa akan meningkat sekaligus dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap subak dan keberlanjutannya.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle)5E**

Siklus belajar merupakan model pembelajaran yang mewadahi siswa untuk secara aktif membangun konsep-konsepnya sendiri dengan cara berinteraksi dengan lingkungannya (fajaroh dan dasna, 2008). Model pembelajaran siklus belajar berorientasi pada penciptaan kondisi dan suasana belajar mandiri, aktif dan adanya unsur kerjasama dalam proses pembelajaran. Struktur intelektual adalah organisasi-organisasi mental tingkat tinggi yang dimiliki individu untuk memecahkan masalah-masalah. Isi adalah perilaku khas individu dalam merespon masalah yang dihadapi. Sedangkan fungsi merupakan proses perkembangan intelektual yang mencakup adaptasi dan organisasi (Arifin, 1995).

Ciri khas model pembelajaran LC 5E ini adalah setiap siswa secara individual belajar materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan guru yang kemudian hasil belajar individual dibawa ke kelompok untuk didiskusikan oleh anggota kelompok, dan semua anggota kelompok bertanggung jawab atas keseluruhan jawaban sebagai tanggung jawab bersama. Kelebihan model pembelajaran LC 5E meningkatkan motivasi belajar karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, meningkatkan ketrampilan sosial dan aktivitas siswa, membantu siswa dalam memahami dan menguasai konsep-konsep biologi yang telah dipelajari melalui berkelompok. Model pembelajaran LC 5E ini cocok diterapkan dalam pembelajaran IPA salah satunya mata pelajaran biologi karena dapat

mengatasi kesulitan belajar siswa secara individu maupun berkelompok untuk memahami konsep karena lebih banyak digunakan untuk pemecahan masalah.

Model pembelajaran siklus belajar LC 5E pada dasarnya memiliki lima fase yaitu sebagai berikut: (1) Engagement/undangan (bertujuan mempersiapkan diri siswa agar terkoneksi dalam menempuh fase berikutnya dengan jalan mengeksplorasi pengetahuan awal dan ide-ide mereka serta untuk mengetahui kemungkinan terjadinya miskonsepsi pada pembelajaran sebelumnya. Dalam fase engagement ini minat dan keingintahuan (*curiosity*) belajar tentang topik yang akan diajarkan berusaha dibangkitkan. Pada fase ini pula siswa diajak membuat prediksi-prediksi tentang fenomena yang akan dipelajari dan dibuktikan dalam tahap eksplorasi), (2) Exploration/Eksplorasi (Siswa diberi kesempatan untuk bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil tanpa pengajaran langsung dari guru untuk menguji prediksi, melakukan dan mencatat pengamatan serta ide-ide melalui kegiatan-kegiatan seperti praktikum dan telaah literatur), (3) Explanation/Penjelasan (guru mendorong siswa untuk menjelaskan konsep dengan kalimat mereka sendiri, meminta bukti dan klarifikasi dari penjelasan mereka, dan mengarahkan kegiatan diskusi. Pada tahap ini siswa menemukan istilah-istilah dari konsep yang dipelajari), (4) Elaboration/Pengembangan (siswa mengembangkan konsep dan ketrampilan dalam situasi baru melalui kegiatan-kegiatan seperti praktikum lanjutan dan *problem solving*), (5) Evaluation/Evaluasi (pengajar menilai apakah pembelajaran sudah berlangsung baik dengan jalan memberikan tes untuk mengukur kemampuan siswa setelah menerima materi pelajaran).

## **2.2 Pembelajaran Konvensional**

Model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari adalah model pembelajaran konvensional. Model ini sebenarnya kurang baik untuk kita gunakan sepenuhnya dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran konvensional yang biasa digunakan biasanya terdiri dari metode ceramah dan penugasan. Putrayasa (2009) mengatakan bahwa pembelajaran konvensional ditandai dengan penyajian pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari, dilanjutkan dengan pemberian informasi oleh guru, tanya jawab, pemberian tugas oleh guru, pelaksanaan tugas oleh siswa sampai pada akhirnya guru merasa bahwa apa yang telah diajarkan dapat dimengerti oleh siswa. Meski metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru dari pada anak didik, tetapi metode ini tetap tidak bisa ditinggalkan begitu saja dalam kegiatan pengajaran (Djamarah, 2006: 97). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konvensional adalah cara mengajar yang menuntut keaktifan guru untuk menyajikan pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan konsep yang akan dipelajari. Sintaks model pembelajaran konvensional, yaitu: 1) guru menyampaikan materi secara lisan, 2) guru mengadakan tanya jawab kepada siswa secara individual, 3) guru memberikan tugas kepada siswa secara individual, 4) secara bersama-sama membahas tugas, 5) guru dan murid menyimpulkan materi, 6) pemberian evaluasi.

## **2.3 Perilaku Berkelompok**

Perilaku kelompok merupakan respon-respon anggota kelompok terhadap struktur sosial kelompok dan norma yang diadaptasi (Prasetyo, 2011).

Pengertian kelompok disini adalah kumpulan dari dua orang atau lebih yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi satu dengan lainnya demi mencapai suatu tujuan bersama (Suryanto, 2012). Pengelompokan siswa dinilai lebih efektif karena siswa akan lebih mudah mencapai tujuan tertentu. Dalam kelompok, siswa mengatasi masalah dengan lebih cepat. Pernyataan ini didukung hasil penelitian Gunawan (2010) yang berpendapat bahwa melalui kelompok, peserta didik dapat saling bertukar pendapat untuk memecahkan suatu permasalahan. Kunci keberhasilan dalam kelompok sangat ditentukan oleh kemampuan anggota kelompok, kerjasama antar anggota dan keinginan setiap anggota dalam mencapai suatu tujuan bersama. Kelompok (group) didefinisikan sebagai kumpulan dua atau lebih orang yang saling berinteraksi sehingga perilaku dan atau kinerja (performance) dari seseorang dipengaruhi oleh perilaku atau kinerja anggota yang lain (Shawdalam Thohiron, 2012). Ada dua alasan seseorang bergabung dalam kelompok. Pertama, untuk mencapai tujuan bersama yang tidak dapat dicapai secara individu. Kedua, dalam kelompok seseorang dapat terpenuhi kebutuhannya dan mendapatkan keuntungan sosial seperti rasa bangga, rasa memiliki dan dimiliki, cinta, pertemanan, dan sebagainya. Besarnya anggota kelompok akan mempengaruhi interaksi dan keputusan yang dibuatnya (Coker, 2011). Di dalam kegiatan pembelajaran pembentukan kelompok bertujuan untuk membentuk karakter siswa agar dapat belajar mengembangkan pengalaman mereka dalam hubungan sosial, yang nantinya akan berguna bagi siswa sebagai makhluk sosial di dalam bermasyarakat. Kesuksesan dalam kelompok ditentukan oleh kemampuan anggotanya, ukuran kelompok, tingkat konflik, tekanan

informal pada anggota kelompok, dan kondisi eksternal seperti kondisi lingkungan.

#### **2.4 Media Presentasi Power Point**

Presentasi merupakan kegiatan pengajuan suatu topik, pendapat atau informasi kepada orang lain. Salah satu program untuk membantu presentasi adalah Microsoft power point atau disebut powerpoint. Program presentasi ini berada pada Windows dan berada dalam program paket Microsoft office.

Program power point merupakan program yang dikhususkan untuk presentasi. Banyak keunggulan dari program presentasi, antara lain kemudahan operasional, hasil tayangan lebih menarik, dapat dicetak dalam bentuk handout, mudah dalam penyisipan gambar, grafik dan diagram, serta memungkinkan disertakan media audio visual. (Apandi, 2011).

Presentasi powerpoint adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin untuk memberikan point yang telah dirancang untuk menyampaikan suatu bentuk informasi (data) pada sebuah program komputer untuk presentasi. Menurut hasil penelitian Gunawan (2010), penerapan pembelajaran LC5E berkelompok dengan pendekatan power point telah mampu meningkatkan keterampilan berkelompok siswa dalam presentasi.

#### **2.5 Lanskap budaya subak**

Subak adalah suatu masyarakat hukum adat yang memiliki karakteristik sosio-agraris-religius, yang merupakan perkumpulan petani yang mengelola air irigasi di lahan sawah. Pengertian subak seperti itu pada dasarnya dinyatakan dalam peraturan daerah pemerintahan daerah Provinsi Bali

No.02/PD/DPRD/1972. Arif (1999) memperluas pengertian karakteristik sosio-agraris-religius dalam sistem irigasi subak, dengan menyatakan lebih tepat subak itu disebut berkarakteristik sosio-teknis-religius, karena pengetahuan teknis cakupannya menjadi lebih luas, termasuk diantaranya teknik pertanian dan teknis irigasi. Gatra religius pada sistem pada sistem irigasi subak merupakan cerminan konsep THK yang pada hakekatnya terdiri dari parhyangan, palemahan, dan pawongan. Konsep Tri Hita Karena inilah yang membangun subak menjadi organisasi sosial di bidang irigasi sawah yang membedakannya dengan organisasi yang lain, karena berkaitan langsung dengan kebutuhan spiritual, sosial, dan juga ekonomi. Dan dengan kearifan lokal yang dimiliki subak sangat tepat jika diintegrasikan dalam pembelajaran, salah satunya adalah mempelajari etnosains yang dihubungkan dengan materi pelajaran khususnya plantae.

Di dalam materi plantae siswa diperkenalkan mengenai berbagai jenis tanaman yang ada di lingkungan subak, organisme yang tersusun atas banyak sel (multiseluler) dan sel-sel tersebut telah membentuk jaringan yang bersifat khusus, tipe sel eukariotik dan memiliki kloroplas serta memiliki dinding sel yang mengandung selulosa sehingga tubuhnya kaku. Contoh-contoh yang diberikan pada umumnya tidak menggunakan contoh langsung dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu dengan memanfaatkan lanskap budaya subak yang dimiliki subak penatahan, siswa dapat belajar dengan contoh-contoh nyata yang mereka lihat secara langsung. Sehingga pemahaman siswa akan meningkat sekaligus dapat meningkatkan kepedulian siswa terhadap subak dan keberlanjutannya.

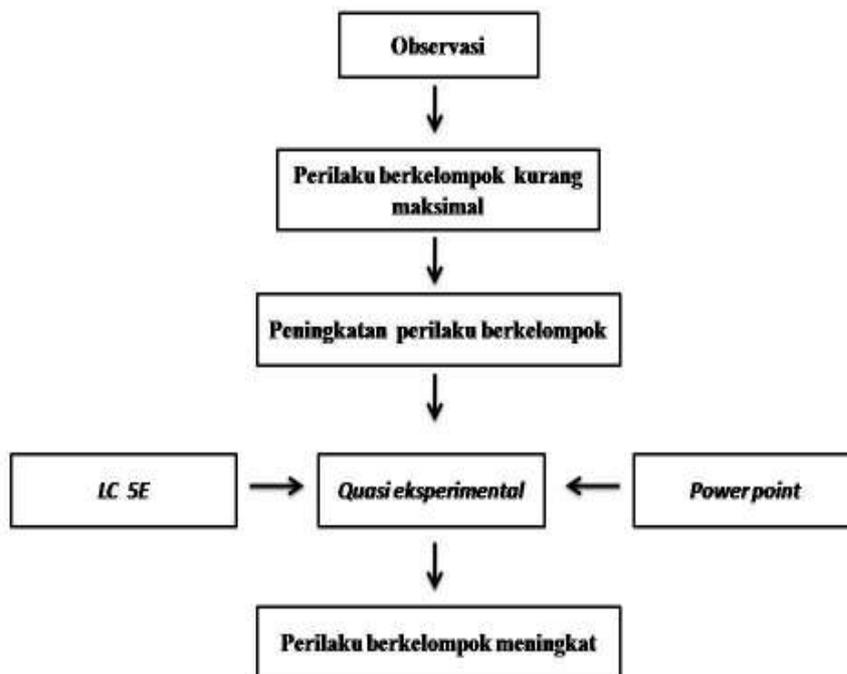
## 2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan

Didalam jurnal yang berjudul Penerapan Model Siklus Belajar LC 5E Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Sains kelas VII5 SMP Kartika 1-5 Pekan Baru Tahun Ajaran 2011-2012. Dimana didapatkan pada siklus I sebesar 72.70% (cukup), meningkat pada siklus II menjadi 81.44% (baik) dengan persentase peningkatan 12.02%. (2) Rata-rata daya serap siswa melalui ulangan harian pada siklus I sebesar 76.68% (baik), pada siklus II meningkat menjadi 83.32% (baik sekali) dengan persentase peningkatan 8.65%. (3) Ketuntasan belajar siswa secara individu pada siklus I yaitu 94.59% (tuntas) dan 5.40% (tidak tuntas), pada siklus II meningkat menjadi 100% (tuntas). Dari uraian di atas disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran siklus belajar dapat meningkatkan keterampilan proses dan hasil belajar sains siswa kelas-5 Ajaran 2011/2012.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Dalam penelitian hal yang dilakukan pertama kali adalah observasi, observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi di sekolah dan sekaligus observasi ke subak penatahan. Dari hasil observasi didapatkan bahwa perilaku berkelompok di kelas kurang maksimal. Dengan begitu diharapkan perilaku berkelompok dapat meningkat yaitu dengan menggunakan metode quasi experimental dengan model pembelajaran LC 5E dengan media power point berbasis lanskap budaya subak. Dengan begitu perilaku berkelompok diharapkan dapat meningkat. Dari kegiatan awal penelitian sampai dengan akhir penelitian dari

yang telah diuraikan diatas dapat digambarkan kerangka penelitian dalam bagan alur yang disajikan pada Gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Pengaruh Model Pembelajaran Siklus Belajar (Learning Cycle) 5E Berbasis Lanskap Budaya Subak terhadap Perilaku Berkelompok dan Media Presentasi Power point Siswa Kelas SMAN 1 Penebel.

## 2.7 Hipotesis

Berdasarkan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

- 1.5.1. Pengaruh model pembelajaran LC 5E berbasis lanskap budaya subak dan media presentasi power point berpengaruh terhadap perilaku berkelompok siswa SMAN 1 Penebel.
- 1.5.2 Perilaku berkelompok siswa dalam pembelajaran LC 5E berbasis lanskap budaya subak dan media presentasi power point berpengaruh terhadap hasil media presentasi power point siswa SMAN 1 Penebel.