

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia memiliki peranan penting bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia dijadikan sebagai alat komunikasi, pemersatu dan lambang kebanggaan bagi bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peranan di berbagai bidang. Hal ini sesuai dengan Pasal 25 ayat 3 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang bendera, bahasa dan lambang serta lagu kebangsaan, menjelaskan bahwa bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi negara, yang berfungsi sebagai bahasa resmi kenegaraan, pengantar pendidikan, komunikasi tingkat nasional, pengembangan kebudayaan nasional, transaksi dan dokumentasi negara, serta sarana pengembangan dan pemanfaatan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan bahasa media massa IKAPI (2011, hlm. 17). Bahasa Indonesia memiliki peranan penting bagi bangsa dan negara Indonesia, oleh karena itu bahasa Indonesia perlu diajarkan sedini mungkin, yakni sejak usia Sekolah Dasar.

Di era modern ini perkembangan dunia pendidikan berjalan sangat cepat. Kesadaran pemerintah dan masyarakat akan pentingnya pendidikan yang mendorong berbagai elemen berlomba menghasilkan mutu pendidikan. Para ahli mengatakan penelitian-penelitian untuk mengkaji berbagai permasalahan pendidikan salah satu usaha meningkatkan keberhasilan pendidikan adalah pengembangan dan penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang didukung dengan model, metode dan strategi yang efektif. Dalam operasionalnya semua itu saling mendukung dan terpadu untuk mengefektifkan peran belajar. Model pembelajaran tertentu harus diikuti dengan langkah-langkah pembelajaran yang sesuai (metode). Demikian seterusnya, strategi pembelajaran juga harus relevan dalam mencapai kompetensi target agar dapat terlaksana.

Huda (2014, hlm. 143) menjelaskan “Salah satu komponen penting yang harus dikuasai oleh guru dalam mengajar adalah model dan metode mengajar”. Model dan metode mengajar merupakan salah satu komponen yang harus dikuasai guru sebagai manifestasi kompetensi guru sebagai pelaksana kedepan, guru adalah

komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran.

Menurut Nurjamal (2010, hlm. 7) menjelaskan, “Mata pelajaran bahasa Indonesia berorientasi pada pembelajaran bahasa, bahwa belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi dan belajar sastra adalah belajar menghargai manusia dan nilai-nilai kemanusiaan”. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa berkomunikasi dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis serta menimbulkan penghargaan terhadap hasil cipta manusia Indonesia.

Pentingnya bahasa sebagai suatu alat komunikasi dengan memperhatikan wujud bahasa itu sendiri, Soekono memberikan batasan, bahwa bahasa adalah alat komunikasi antar anggota masyarakat, yang berupa bunyi suara atau tanda atau isyarat atau lambang yang dikeluarkan oleh manusia untuk menyampaikan isi hatinya kepada manusia yang lain.

Keterampilan berbahasa terdiri atas empat aspek yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), dan keterampilan menulis (*writing skills*). Kemampuan berbahasa ini berhubungan erat dalam usaha seseorang memperoleh kemampuan berbahasa yang baik. Berbagai usaha dilakukan untuk membina dan mengembangkan bahasa agar benar-benar memenuhi fungsinya. Setiap keterampilan sangat berkaitan antara satu dengan yang lainnya. Usaha memperoleh keterampilan bahasa yang baik dan benar adalah melalui program pendidikan sekolah. Mata pelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan. Penggunaan aspek kebahasaan dalam proses pembelajaran sering berhubungan satu dengan yang lainnya.

Seseorang mengenal bahasa dari mendengarkan. Kemudian, berbicara dan berlatih membaca dengan mengenal tulisan, jenis-jenis huruf dan cara merangkai huruf-huruf. Setelah melalui berbagai usaha tersebut, ia akan berusaha menulis. Melalui bahasa, manusia dapat saling berhubungan, saling memberi dan saling menerima berbagai pengalaman, belajar dari yang lain serta meningkatkan

kemampuan intelektual. Mata pelajaran bahasa dan sastra Indonesia adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia.

Tujuan pengajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang tahun pelajaran 2016/2017. Berdasarkan Kurikulum 2013 lebih cenderung ke arah keterampilan berbahasa. Hal ini tidak berarti bahwa segi pengetahuan dan segi efektifnya diabaikan sama sekali. Segi pengetahuan dan segi efektifnya tetap diperhatikan, tetapi sarana untuk pencapaian keterampilan berbahasa. Seseorang dikatakan dengan keterampilan berbahasa jika yang bersangkutan terampil menyimak, terampil membaca, terampil berbicara, serta terampil menulis dalam bahasa Indonesia. Tujuan ini akan tercapai jika, peserta didik diberikan kesempatan mengalami berbagai kegiatan berbahasa dalam berbagai situasi.

Menulis merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan pada zaman sekarang ini. Hampir setiap kegiatan membutuhkan keterampilan menulis. Keterampilan menulis tidak dapat diperoleh dengan cara yang mudah dan instan, tetapi butuh proses dan latihan yang serius secara berulang-ulang. Menulis mempunyai fungsi yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena menulis dapat membantu kita dalam menguraikan apa yang tersirat dalam pikiran kita. Maka dalam pembelajaran menulis pengajar perlu menggunakan model yang menarik, efektif serta menyenangkan bagi siswa, agar dalam proses pembelajaran menulis siswa dapat dengan mudah mempelajarinya. Dalam penelitian ini peneliti bermaksud untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia. Dengan adanya mode ini mampu untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan aspek bahasa yang terdapat dalam teks biografi.

Model ini dianggap dapat menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam keterampilan menulis. Keterampilan menulis dianggap menjadi keterampilan paling sukar dan membosankan bagi siswa.

Menurut Kimpraswil (dalam As'adi Muhammad, 2009: 26) mengatakan Permainan adalah usaha olah diri (olah pikiran dan olah fisik) yang sangat

bermanfaat bagi peningkatan dan pengembangan motivasi, kinerja, dan prestasi dalam melaksanakan tugas dan kepentingan organisasi dengan lebih baik

Jadi, berdasarkan penjelasan Kimpraswil di atas, penulis mengulas bahwa permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

Tedjasaputro (Sudono, 2000, hlm. 15) menyatakan “Belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mempraktikkan, dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tak terhitung banyaknya”. Penjelasan Tedjasaputro tersebut, penulis mengulas bahwa belajar dengan bermain merupakan cara yang tepat agar peserta didik bosan terhadap pembelajaran yang dbawakan oleh guru. Selain itu sebagai meningkatkan kreativitas siswa dalam mengkonsep setiap pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis penulis dapat meyimpulkan bahwa menulis dan belajar mempunyai peran penting dalam kehidupan manusia. Maka penulis pun tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia pada siswa kelas X SMA N Jalancagak Subang Tahun Pelajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah pengenalan sebuah masalah. Identifikasi masalah adalah salah satu proses penelitan yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Masalah penelitian secara umum bisa kita temukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan yakni observasi atau survei. Masalah penelitian bisa didefinisikan sebagai pernyataan yang mempermasalahkan suatu variabel atau hubungan antara variabel pada suatu fenomena. Sedangkan variabel itu sendiri dapat didefinisikan sebagai pembeda antara sesuatu dengan yang lain. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi ini memudahkan kegiatan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. Pentingnya peran pendidik/guru dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.
2. Penggunaan model pembelajaran dalam menganalisis teks biografi.
3. Adanya kesulitan menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya guru dalam mengelola kelas itu sangat diperlukan supaya siswa tidak bosan dalam belajar dan dapat memahami setiap apa yang disampaikan oleh guru.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah. Sehingga peneliti akan mudah dalam melaksanakan penelitian. Penulis merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan model permainan melalui multimedia pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang?
2. Mampukah siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi dengan tepat?
3. Efektifkah model permainan melalui multimedia digunakan dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang?

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya rumusan masalah yang dijelaskan di atas, diharapkan peneliti mendapat kemudahan saat kegiatan penelitian berlangsung. Dalam rumusan, masalah yang dipilih harus “*researchable*” dalam arti masalah tersebut dapat diselidiki. Maka masalah perlu dirumuskan secara jelas, karena dengan perumusan yang jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variabel-variabel apa yang akan diukur dan apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian. Adanya rumusan masalah yang jelas, akan dapat dijadikan penuntun bagi langkah-langkah selanjutnya.

D. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Perumusan tujuan penelitian berkaitan langsung dengan pernyataan rumusan masalah. Tujuan penelitian dapat dikatakan berhasil apabila memiliki tujuan yang dapat dijadikan pedoman penelitian dalam menentukan arah yang harus dicapai dalam melakukan penelitian. Adapun tujuannya sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang;
2. untuk mengetahui kemampuan siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang yang diukur adalah menganalisis teks biografi berfokus pada aspek makna dan kebahasaan teks biografi, dan
3. untuk mengetahui keefektifan model permainan dalam pembelajaran menganalisis teks biografi berfokus pada aspek makna dan kebahasaan teks biografi pada siswa kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang.

Berdasarkan penjelasan tujuan penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian di atas adalah sebagai pedoman keberhasilan penulis dalam menjalankan penelitiannya dengan cermat dan tepat. Selain itu, sebagai patokan dalam melakukan penelitian supaya sesuai dengan yang ditentukan di atas berdasarkan yang sudah dipaparkan sebelumnya.

Tujuan penelitian dapat dikatakan berhasil apabila memiliki tujuan yang dapat dijadikan pedoman penelitian dalam menentukan arah yang harus dicapai dalam melakukan dan melaksanakan kegiatan penelitian dengan langkah yang tepat. Pedoman penelitian tersebut memudahkan penulis dalam penelitiannya dan akan berjalan terus hingga penelitian berakhir. Perlu disadari oleh penulis bahwa suatu penelitian harus mempunyai sebuah pedoman penilaian. Adanya tujuan penelitian ini penulis yang akan melakukan penelitian akan lebih terarah dalam melakukan penelitian untuk mencapai suatu yang dituju. Tujuan penelitian dapat dikatakan berhasil apabila memiliki tujuan yang dapat dijadikan pedoman penelitian dalam menentukan arah yang harus dicapai dalam melakukan penelitian.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoritis dan manfaat praktis, karena skripsi selalu di dukung dengan beberapa kajian teoritis dan temuan sebelumnya, maka akan mempunyai manfaat teoritis. Manfaat teoretis baik bagi penulis maupun pembacar karya ilmiah tersebut. Sedangkan manfaat praktisnya tergantung pada bentuk penelitian yang dilakukan, terutama untuk penelitian evaluasi dan eksperimen. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti, pendidik, peserta didik, peneliti lanjutan dan lembaga. Penelitian ini memberikan manfaat secara teoretis dan secara praktis. Manfaat penelitian adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dapat membantu meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman, mengasah kepekaan siswa, serta meningkatkan keterampilan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan meningkatkan hasil pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan membantu siswa mengatasi permasalahan serta hambatan di dalam pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi. Siswa mampu menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dalam menganalisis suatu teks yaitu teks biografi.

c. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi siswa, terutama dalam

menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dan rujukan teori penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti berikutnya, serta bagi pengembangan model pembelajaran untuk melanjutkan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia.

Demikianlah manfaat penelitian yang diuraikan oleh penulis dalam penelitian. Manfaat penelitian di atas bermanfaat bagi penulis, siswa, guru guru bahasa dan sastra Indonesia, dan juga untuk peneliti lanjutan. Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan dan terjawabnya rumusan masalah secara akurat. Manfaat penelitian harus dapat dibedakan antara manfaat teoretis dan manfaat praktis, karena skripsi selalu didukung dengan beberapa kajian teoretis dan temuan sebelumnya, maka akan mempunyai manfaat teoritis. Manfaat teoritis baik bagi penulis maupun pembaca karya ilmiah tersebut. Manfaat praktisnya tergantung pada bentuk penelitian yang dilakukan, terutama untuk penelitian evaluasi dan eksperimen.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjelasan dari variabel yang terdapat di dalam judul penelitian. Dalam definisi operasional terdapat pembatasan-pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan.

Definisi operasional dimaksudkan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam judul “Pembelajaran Menganalisis Aspek Makna dan Kebahasaan Teks Biografi dengan Menggunakan Model Permainan Melalui Multimedia pada Siswa Kelas X SMA N 1 Jalancagak Subang Tahun Pelajaran 2016/2017”. Peneliti menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

pengalaman pribadi dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Menganalisis adalah menganalisis berakar dari kata analisis yang artinya penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Sedangkan menganalisis diartikan sebagai menyelidiki dengan menguraikan bagian-bagiannya.
3. Aspek Makna adalah suatu bentuk kebahasaan yang harus dianalisis dalam batas-batas unsur-unsur penting situasi di mana penutur mengujarnya.
4. Kebahasaan adalah alat, bahasa itu arbitrer, bahasa itu pola komunikasi dan untuk berinteraksi. Sedangkan kebahasaan adalah mempelajari bahasa tertentu untuk mengetahui pola komunikasinya.
5. Teks biografi adalah sebuah tulisan yang membahas tentang kehidupan seseorang. Secara sederhana biografi dapat diartikan sebagai sebuah kisah riwayat hidup seseorang.
6. Permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.
7. Multimedia adalah suatu sarana (media) yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, grafik, animasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi target audiensnya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa definisi operasional ini merupakan untuk menyamakan persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia adalah pembelajaran yang menyenangkan dan menganalisis permasalahan yang ada dalam teks biografi.

Dalam definisi operasional terdapat pembatasan-pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam judul penelitian menganalisis aspek makna dan aspek kebahasaan dalam teks biografi, sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan yang akan di uji oleh peneliti dalam penelitiannya mengenai menganalisis teks biografi sesuai dengan pedoman yang penulis pelajari diatas dengan baik dan benar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisi mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Sistematika skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan dengan penulisan yang runtun. Sistematika skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab. Sistematika skripsi dimulai dari bab I sampai bab V. Sistematika membantu penulis agar penulis mudah dalam pengerjaan skripsi agar isi skripsi teratur.

Bab I Pendahuluan. Bagian ini berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi. Latar belakang masalah memaparkan ketidaksesuaian harapan dengan kenyataan, sehingga diperlukan pemecahan masalah. Identifikasi masalah memaparkan fokus masalah pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi. Rumusan masalah penelitian berisi hal-hal yang akan diteliti. Tujuan penelitian memaparkan tujuan yang akan dicapai oleh penulis. Manfaat penelitian memaparkan manfaat yang akan dirasakan oleh penulis dan pihak lain dari hasil penelitian. Sistematika skripsi berisi perincian dari setiap bab dan subbab.

Bab II Kajian Teoretis dan Kerangka Pemikiran. Bagian ini berisi mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA yang mencakup tentang kedudukan materi terhadap kurikulum 2013, serta Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Alokasi waktu dan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dengan menggunakan model permainan melalui multimedia, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikirin, asumsi, dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bagian ini berisi tentang pemaparan metode yang digunakan penulis dalam penelitian. Bab III terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini diuraikan seluruh data penelitian yang dikaji dan dianalisis oleh peneliti. Bagian ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya. Pada subbab hasil terdiri dari deskripsi

pengumpulan data, data hasil penelitian, analisis pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi, deskripsi pengolahan data, signifikansi antara kemampuan menulis saat prates dan pascates. Pada subbab pembahasan terdiri dari analisis hasil pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi di kelas eksperimen serta analisis data statistik hasil prates dan pascates siswa.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini berisi simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian, ada dua alternatif cara penulisan kesimpulan, yakni dengan cara butir demi butir atau dengan uraian padat, dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian. Penulis akan memaparkan simpulan dari rumusan hasil pembahasan model pembelajaran permainan melalui multimedia dalam pembelajaran dengan materi pokok pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi. Kemudian saran untuk berbagai pihak, baik pendidik maupun penulis, selanjutnya dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model permainan.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi adalah pembelajaran yang berfokus pada keterampilan siswa. Setiap siswa dituntut agar menganalisis teks biografi dengan baik. Melalui pembelajaran menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi diharapkan peserta didik semakin terampil dalam menganalisis setiap materi atau permasalahan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa dengan kelima sistematika di atas merupakan langkah-langkah penulisan yang benar supaya peneliti tidak sulit dalam melakukan penelitian tersebut. Selain itu, sistematika ini membantu peneliti dalam hal melaksanakan tugas akhirnya yaitu skripsi. Demikian sistematika yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi yang utuh. Sistematika berisi lima bab. Bab pertama, yaitu pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi. Kedua, yaitu kajian teori dan kerangka pemikiran. Ketiga, yaitu metode penelitian. Keempat, yaitu hasil penelitian dan instrument penelitian. Kelima, yaitu simpulan dan saran. Sistematika skripsi di atas menjadi sebuah skripsi yang utuh.