

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dan berlangsung secara terus menerus dari generasi ke generasi. Pendidikan merupakan sesuatu yang universal, bersifat umum karena berlaku untuk semua manusia di dunia. Pendidikan selalu berkaitan dengan manusia karena sasaran pendidikan adalah manusia dan pendidikan merupakan kebutuhan dasar bagi setiap manusia. Pendidikan mempunyai tujuan menumbuh-kembangkan potensi-potensi manusia untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia.

Sejalan dengan Sukmadinata (2011:4) mengatakan bahwa peningkatan pendidikan sebagai berikut.

Proses pendidikan terarah pada peningkatan penguasaan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, pengembangan sikap, dan nilai-nilai dalam rangka pembentukan dan pengembangan diri peserta didik. Pengembangan diri ini dibutuhkan untuk menghadapi tugas-tugas dalam kehidupannya sebagai pribadi, sebagai siswa, karyawan, profesional, maupun sebagai warga masyarakat. Maka keberlangsungan hidup manusia memerlukan peranan pendidikan untuk menjamin peningkatan kualitas manusia, salah satu aspek yang dibutuhkan dalam meningkatkan kualitas manusia ialah aspek keterampilan berbahasa.

Bahasa mempunyai peranan penting sebagai alat komunikasi yang dimiliki manusia berupa simbol untuk menyatakan ekspresi diri. Keraf (2001:4) mengatakan, “Bahasa merupakan saluran perumusan maksud kita, melahirkan perasaan kita dan memungkinkan kita menciptakan kerja sama dengan orang lain”.

Menurut definisi diatas berarti perkembangan alat komunikasi diperlukan kemahiran berbahasa atau keterampilan berbicara dengan tujuan untuk melancarkan komunikasi yang jelas dan teratur.

Mengingat pentingnya minat keterampilan berbicara maka upaya yang dilakukan khususnya pemberian contoh serta metode pemberian tugas yang dianggap dapat membantu pemahaman siswa dalam berbicara. Tarigan (2013:28) mengatakan, bahwa salah satu aspek berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa adalah berbicara, sebab keterampilan berbicara menunjang keterampilan lainnya.

Keterampilan merupakan kecakapan seseorang dalam melaksanakan kegiatan, Yudha dan Rudhyanto dalam Rohmania (2017:8) mengatakan bahwa Keterampilan adalah kemampuan anak dalam melakukan berbagai aktivitas seperti motorik. Berbahasa, sosial-emosional, kognitif, dan afektif (nilai-nilai moral). Keterampilan yang dipelajari dengan baik akan berkembang menjadi kebiasaan. Beberapa faktor yang memengaruhi keterampilan pada anak yaitu: keturunan, makanan, intelegensi, pola asuh, kesehatan, budaya, ekonomi, sosial, jenis kelamin, dan rangsangan dari lingkungan.

Berbicara secara umum dapat diartikan suatu penyampaian maksud (ide, pikiran, gagasan, atau isi hati), seseorang kepada orang lain dengan menggunakan bahasa lisan sehingga maksud tersebut dapat dipahami oleh orang lain. Tarigan (2008:16-17) mengatakan, “berbicara adalah suatu alat untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan pendengar atau penyimak”.

Sejalan dengan pendapat di atas, Iskandarwassid (2015:286) mengatakan, bahwa berbicara adalah keterampilan menyampaikan pesan melalui bahasa lisan ada penyimak, pembicaraan, media, sarana, pembicara, serta adanya interaksi antara penyimak dan media.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa untuk mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaan secara lisan atau mengartikulasikan kata-kata untuk berekspresi. Selain itu, berbicara berfungsi sebagai alat komunikasi langsung yang didalamnya memiliki suatu gagasan atau ide, atau informasi yang hendak disampaikan kepada lawan bicara.

Melalui berbicara, siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman baru dalam hal menceritakan kembali isi cerita. Dengan berbicara pula siswa dapat mengungkapkan perasaannya, keinginannya, mengekspresikan pengetahuan yang dimilikinya dan memanifestasikan kepribadiannya.

Dalam Komunikasi pasti adanya menceritakan kembali. Menceritakan kembali adalah suatu pengalaman yang telah dinikmati seseorang baik cerita yang diperoleh dari koran, majalah, novel, media elektronik, dan lainnya. Kemudian cerita tersebut diceritakan oleh orang lain sehingga dapat menjadi motivasi untuk mendorong seseorang berlatih menuliskan apa yang telah mereka cerna.

Keterampilan berbicara dikalangan peserta didik SMP khususnya, keterampilan menceritakan kembali isi legenda masih sulit dikuasai oleh peserta didik, walaupun penerapan bahasanya cukup ringan. Karena teks legenda tidak terlalu menggunakan bahasa yang harus baku dan resmi.

Sejalan dengan pernyataan di atas, Nurbiana Dheni, dkk. dalam Utari (2014:14) mengatakan, “Bercerita adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara lisan kepada orang lain dengan alat atau tanpa alat tentang apa yang harus disampaikan dalam bentuk pesan, informasi, atau hanya sebuah dongeng yang diperdengarkan dengan rasa menyenangkan”.

Mengingat kedudukan dan peranan sastra lisan yang cukup penting, maka peserta didik di Indonesia harus mengetahui sastra lisan diantaranya cerita rakyat baik lisan maupun tulisan yang tersebar di seluruh Indonesia. Cerita rakyat merupakan tradisi lisan yang memiliki nilai-nilai budaya yang sudah dilupakan oleh masyarakatnya pada saat ini. Karena sumber cerita rakyat yang berasal dari orang tua yang sebagian besar telah meninggal, belum tentu mereka wariskan ke anak cucunya. Banyak di antara cerita rakyat yang sering kita jumpai diantaranya jenis legenda.

Legenda adalah cerita prosa rakyat yang mirip dengan mite, yaitu dianggap benar-benar terjadi tetapi tidak dianggap suci dan oleh yang empunya, sebagai suatu yang benar-benar terjadi dan juga telah dibumbui dengan keajaiban, kesaktian, dan keistimewaan tokohnya, berbeda dengan mite, legenda ditokohi oleh manusia ada kalanya mempunyai sifat-sifat luar biasa dan sering kali juga dihubungkan dengan makhluk ghaib. Kondisi ini tidak lepas dari proses pembelajaran bahasa Indonesia yang dinilai telah gagal dalam membantu peserta didik terampil berfikir dan berbahasa.

Kemampuan mengingat anak pada saat ini umumnya rendah, selain karakteristik dan kemampuan anak yang berbeda-beda, maka model *cooperative script* di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya di SMP. Mata pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai mata pelajaran yang inti, namun di temukan masih ada sebagian sekolah yang belum dapat berhasil dengan nilai yang memuaskan, salah satunya pada lulusan Sekolah Menengah

Pertama (SMP), sebagian besar peserta didik belum memahami banyak tentang menceritakan kembali dengan menggunakan teks legenda, tetapi mereka belum dapat menggunakan dengan cara yang baik dan tepat.

Legenda bagian dari folklor merupakan bentuk refleksi dari kehidupan masyarakat yang membesarkan cerita tersebut. Umumnya memiliki kegunaan sebagai alat pendidik, pelipur lara, dan sistem proyeksi. Kemunculan folklor tulis di tengah-tengah masyarakat lisan sering menyebabkan terjadinya transmisi bahkan interpolasi yang menimbulkan ketegangan antara peneliti folklor lisan dan tulis.

Legenda yang berkaitan dengan suatu nama tempat dan bentuk topografi, memiliki jumlah tidak terbatas di setiap daerah bila dibandingkan dengan mite atau dongeng. Dundes dalam Iper (1998:4) mengatakan kajian legenda setempat di Nusantara telah mendapatkan banyak perhatian dari kalangan para sarjana, khususnya pemerhati folklor, terlebih legenda setempat mengenai asal muasal nama gunung. Dalam penelitian ini diungkapkan data legenda dan dongeng dalam sastra Dayak ngaju dari Kalimantan tengah. Data tersebut dianalisis untuk menemukan tema, tokoh dan penokohan, alur, latar, amanat, dan nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Untuk menceritakan kembali isi legenda dibutuhkan model pembelajaran yang mampu membuat para peserta didik lebih aktif dalam pembelajarannya. Maka dari itu Slavin dalam Shoimin (2014:175) mengatakan, “*cooperative script* merupakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa”. Hal tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan serta mengaitkan fakta-fakta dan konsep-konsep yang pernah didapatkan dalam pemecahan masalah.

Model pembelajaran yang dapat membantu para peserta didik lebih aktif yaitu dengan model *cooperative script* yang lebih menekankan peserta didik untuk bekerja sama dengan orang lain bisa membantu siswa mengerjakan tugas yang dirasa sulit, dapat membantu ingatan yang terlupakan pada teks. Model ini juga membantu peserta didik memperbaiki dan meningkatkan keterampilan dan proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka salah satu teknik pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan menceritakan kembali isi legenda yaitu melalui penerapan model *Cooperative Script* dan juga bimbingan guru dalam

kelas, sehingga siswa tertantang untuk menunjukkan kemampuannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis berinisiatif melakukan penelitian sebagai tindak lanjut dari permasalahan yang terjadi, dengan fokus masalah di formulasikan dalam judul "Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Guhung Rawai Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 11 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018".

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini peneliti lebih mengarah pada permasalahan pembelajaran yang lebih spesifik dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Pada pembahasan ini peneliti menjelaskan permasalahan-permasalahan yang lebih ringkas atau bisa disebut identifikasi masalah.

Identifikasi masalah merupakan salah satu titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya oleh peneliti. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Kurangnya minat peserta didik dalam keterampilan berbicara sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, sedangkan keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan berbahasa.
2. Rendahnya kemampuan peserta didik dalam menceritakan kembali isi legenda yang terdapat dalam unsur pembangun teks legenda yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik.
3. Kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi sedangkan metode pembelajaran sangat menentukan keberhasilan dalam pembelajaran. Metode yang dipilih untuk membantu peserta didik mencapai keberhasilan belajar yaitu dengan menggunakan model *cooperative script*. Model *cooperative script* diharapkan lebih efektif dalam kegiatan pembelajaran menceritakan kembali isi legenda pada peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung.

Uraian tersebut merupakan gambaran dari permasalahan yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, peneliti mencoba menyelesaikan masalah-masalah yang sudah diidentifikasi tersebut

dengan cara menerapkan model *cooperative script*. Peneliti berharap dengan menerapkan model *cooperative script* mampu memotivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran menceritakan kembali isi legenda.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang diteliti. Permasalahan yang diteliti perlu dirumuskan secara spesifik, agar masalah dapat terjawab secara tepat. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Mampukah peneliti merencanakan, melaksanakan dan menilai pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* di kelas VII SMPN 11 Bandung tahun pelajaran 2017/2018 dengan tepat?
2. Mampukah peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung melaksanakan kegiatan pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Guhung Rawai dengan tepat?
3. Efektifkah penggunaan model *cooperative script* diterapkan dalam pembelajaran menceritakan Kembali Isi legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung dengan tepat?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* di kelas eksperimen dan model *two stay to stray* di kelas kontrol pada peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung?
5. Apakah model *cooperative script* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung di bandingkan dengan model *two stay two stray* yang digunakan pada kelas kontrol?

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, peneliti dapat mencari jawaban ilmiah dari rumusan masalah yang telah dikemukakan peneliti. Dengan demikian,

peneliti mendapatkan jawaban apakah model *cooperative script* efektif atau tidak digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian perlu ada tujuan yang jelas untuk memecahkan permasalahan yang terdapat dalam latar belakang dan rumusan masalah. Rumusan tujuan penelitian memperlihatkan pernyataan hasil yang ingin dicapai. Adapun tujuan yang hendak dicapai yaitu:

1. untuk mengetahui kemampuan peneliti merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperatif script* pada peserta didik di kelas VII SMPN 11 Bandung;
2. untuk mengetahui kemampuan peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung mengikuti pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan tepat dan benar;
3. untuk mengetahui keefektifan model *cooperative script* diterapkan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung;
4. untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* di kelas eksperimen dan model *two stay to stray* di kelas kontrol pada peserta didik kelas VII SMPN 11 Bandung; dan
5. untuk mengetahui model *cooperative script* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi Legenda Guhung Rawai di kelas VII SMPN 11 Bandung di bandingkan dengan model *two stay two stray* yang digunakan pada kelas kontrol;

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peneliti dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, serta untuk mengetahui keefektifan metode yang digunakan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian yang dipaparkan tersebut dapat memperlihatkan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian. Dengan demikian, tujuan penelitian merupakan petunjuk arah bagi peneliti untuk

mengevaluasi pada akhir penelitian, sehingga peneliti mendapatkan hasil yang maksimal.

E. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian harus memiliki manfaat untuk berbagai pihak, baik bagi peneliti maupun bagi objek yang ditelitinya. Manfaat penelitian dapat diraih setelah penelitian berlangsung. 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 memperbiki mutu pendidikan dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Penggunaan model *cooperative script* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dapat membantu meningkatkan minat belajar, meningkatkan pemahaman, serta meningkatkan keterampilan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan dan pengalaman, serta meningkatkan kreativitas dan kompetensi dalam mengajar, khususnya dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script*.

b. Bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model, metode, teknik, ataupun media pembelajaran dalam keterampilan berbicara, khususnya dalam menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menuangkan ide dan gagasan secara tertulis, serta memotivasi siswa untuk terus berlatih membaca agar dapat meningkatkan kemampuan dalam berbicara. Selain itu

dalam penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan peserta didik dalam menceritakan isi legenda Guhung Rawai.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat dasar penelitian sebagai bahan referensi dan sumbangan pemikiran untuk pengembangan model *cooperative script* dalam pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai.

Berdasarkan uraian manfaat di atas, penulis mengemukakan manfaat-manfaat yang merupakan salah satu pedoman peneliti dalam melaksanakan penelitian. Peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis, guru bahasa dan sastra Indonesia, peserta didik dan peneliti lanjutan.

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 agar tidak ada salah penafsiran terhadap istilah-istilah dalam judul penelitian. Dalam judul “Penerapan Model *Cooperative Script* dalam Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Legenda Guhung Rawai Terhadap Siswa Kelas VII SMPN 11 Bandung Tahun Pelajaran 2017/2018”.

Peneliti menggunakan istilah-istilah yang berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut.

1. Penerapan adalah suatu pembuatan menerapkan untuk mencapai suatu tujuan kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.
2. Model *cooperative script* adalah salah satu bentuk atau metode pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa.
3. Pembelajaran merupakan suatu proses, cara yang dilakukan untuk menjadikan peserta didik mengalami perubahan dan memperoleh kecakapan dari sesuatu yang dipelajari.
4. Menceritakan kembali merupakan kegiatan yang bertujuan untuk menyampai-

kan sebuah kejadian atau peristiwa suatu isi cerita guna menghidupkan kembali cerita-cerita dimasyarakat dengan mengungkapkan perasaan yang dialami si tokoh, atau mengungkapkan jiwa serta suasana yang ada dalam isi cerita.

5. Cerita Rakyat adalah sebuah dongeng yang di sampaikan secara turun temurun secara lisan dan tidak dapat dibuktikan. Pada umumnya cerita rakyat mengisahkan tentang suatu peristiwa/kejadian, cerita rakyat menyebar dari mulut kemulut yang diwariskan secara turun-temurun.
6. Legenda merupakan cerita prosa yang dihubung-hubungkan dengan kejadian atau kenyataan-kenyataan yang ada di alam setempat. Biasanya berisi tentang terjadinya nama-nama tempat, kota, gunung, danau, sungai, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian definisi operasional di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script* adalah pembelajaran model pembelajaran yang dapat meningkatkan daya ingat siswa dengan menggunakan pengembangan pembelajaran dengan media teks. Adapun pada pelaksanaannya, diharapkan pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif ini peserta didik termotivasi untuk berbicara secara efektif.

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 1 sampai bab V. Sistematika membantu peneliti agar peneliti mudah dalam pengerjaan skripsi agar isi skripsi teratur.

Bab 1 Pendahuluan. Bagian ini berisi pemaparan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi oprasional, dan sistematika skripsi. Latar belakang masalah memaparkan ketidak sesuaian harapan dengan kenyataan, sehingga diperlukan pemecahan masalah. Identifikasi masalah memaparkan fokus masalah pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Rumusan masalah penelitian berisi hal-hal yang akan dicapai oleh peneliti. Manfaat penelitian memafarkan tujuan yang

akan dicapai oleh peneliti. Manfaat penelitian memaparkan manfaat yang akan dirasakan oleh peneliti 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 SMP yang mencakup tentang kedudukan materi terhadap kurikulum 2013, serta kompetensi inti, kompetensi dasar, alokasi waktu, dan mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai dengan menggunakan model *cooperative script*, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian. Bagian ini berisi tentang pemaparan metode yang digunakan peneliti dalam penelitian. Bab III terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument, 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, pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai, deskripsi pengolahan data, signifikansi antara kemampuan berbicara saat prates dan postes. Pada subbab pembahasan terdiri dari analisis hasil pembelajaran menceritakan kembali isi legenda Guhung Rawai di kelas eksperimen serta analisis data statistik hasil prates dan postes siswa.

Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini berisi simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran terhadap penelitian tersebut. Bab ini adalah bab penutup yang berisi simpulan dan saran.

Berdasarkan uraian sistematika skripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam sistematika penulisan skripsi menggambarkan kandungan setiap bab dan uraian dalam penulisan. Adapun dalam sistematika penulisan skripsi ini memuat hubungan antara bab dengan bab lainnya.