

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Syaban (2008) menyatakan “perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini semakin pesat. Manusia dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, kreatif, sistematis, bernalar dan kemampuan bekerja sama yang efektif. Seseorang yang mempunyai kemampuan-kemampuan seperti itu akan dapat mengolah dan memilih informasi yang melimpah ruah dan cepat yang datang dari berbagai sumber dan tempat didunia, karena tidak semua informasi tersebut dibutuhkan”. Sejalan dengan Irwan (2011) menyatakan bahwa “salah satu mata pelajaran yang membekali siswa untuk mengembangkan kemampuan tersebut adalah matematika, karena matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya sehingga memungkinkan siswa terampil dan berpikir rasional”.

Menurut Tarhadi (Nurjanah, 2017, hlm. 1) menyatakan pembelajaran matematika termasuk suatu kegiatan psikologis untuk mengenal arti, simbol-simbol dan rangkaian yang terdapat didalam matematika tepat, cermat dan sistematis. Ruseffendi (dalam Sholehawati, 2016, hlm. 2) menyatakan matematika mempunyai fungsi utama didalam pendidikan masyarakat baik selaku objek langsung (fakta, keterampilan, konsep, prinsipel) maupun objek tak langsung (bersikap kritis, logis, tekun, maupun memecahkan masalah dan lain-lain). Tetapi berdasarkan pengalaman dilapangan, mata pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa, karena masih ada dugaan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sukar serta pembelajarannya yang kurang menyenangkan untuk siswa sehingga siswa enggan untuk mempelajari matematika lebih dalam, oleh sebab itu pembelajaran yang menarik harus dilakukan agar mendapat respon positif terhadap matematika.

Agar tujuan pembelajaran matematika tercapai dalam hal ini guru begitu berperan penting. Menurut Suherman (dalam Kusumah, 2016, hlm. 2) menyatakan bahwa peran pengajar dalam merancang rencana pembelajaran yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, fasilitasi serta refleksi dituntut harus kreatif dan variatif agar suasana pembelajaran berjalan dengan efektif.

Dilaksanakannya pembelajaran matematika disekolah dimaksudkan guna menggapai kemampuan matematis yang merupakan kemampuan untuk menghadang permasalahan baik pada matematika maupun kehidupan nyata. Salah satu kemampuan matematis yang harus ditingkatkan adalah kemampuan representasi matematis. Dalam *National Council of Teacher* (2000) disebutkan bahwa aspek yang sangat penting dalam prinsip pembelajaran adalah kemampuan representasi dan kemampuan pemahaman. Siswa dalam belajar matematika harus disertai dengan pemahaman, hal ini merupakan tujuan dari belajar matematika. Dengan menggunakan representasi yang bermacam-macam, siswa dapat mengembangkan dan memahami konsep matematis lebih dalam. Dalam belajar matematika dengan menggunakan kemampuan representasi seperti objek fisik, menggambar, grafik, dan simbol dapat membantu komunikasi dan berpikir siswa.

Bagian integral dalam pembelajaran matematika adalah kemampuan representasi, (Kusumah, 2016, hlm. 2). Hal ini sejalan dengan, NCTM (2000, hlm. 4) yang mengatakan bahwa standar proses pembelajaran matematika bermaksud untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), komunikasi (*communication*), koneksi (*connection*) dan representasi (*representation*).

Pembelajaran matematika sebagai cara guna mengembangkan kompetensi matematis siswa, yaitu kemampuan representasi. Representasi konsep mempunyai peran yang sangat berpengaruh. Apabila pendekatan dan penggunaan representasi konsep digunakan sesuai dengan permasalahan, maka masalah yang kompleks akan menjadi sederhana. Tetapi suatu permasalahan akan sukar dipecahkan jika penggunaan representasi tidak tepat. Kesukaran ini akan menjadi semakin kompleks apabila siswa tidak bisadapat merepresentasikan konsep yang tepat karena keterbatasan pilihan representasi yang dimilikinya (Mustangin, 2015).

Jones (dalam Sholikhah, 2014) mengungkapkan bahwa ada beberapa alasan pentingnya representasi, diantaranya agar siswa mempunyai kemampuan serta pemahaman teori yang kuat dan luwes serta memberi kelancaran siswa dalam membangun suatu konsep dan berpikir matematis. Lebih lanjut Yuniawatika dalam sumber yang sama mengungkapkan bahwa kemampuan yang dapat membantu

siswa dalam mengubah ide abstrak menjadi ide yang nyata yaitu kemampuan representasi.

Pandangan tersebut menegaskan bahwa kemampuan representasi dapat dipandang sebagai hal yang fundamental dalam pembelajaran matematika. Menurut Hadiono (2005, hlm. 19) mengatakan kemampuan representasi mampu membantu siswa ketika mendalami teori matematika yang dipelajari serta koherensinya guna mengkomunikasikan pemikiran matematika siswa agar semakin mengetahui koneksi (keterkaitan) diantara teori matematika atau mengaplikasikan matematika dalam permasalahan matematik realistik menggunakan pemodelan. Hadiono (2005, hlm. 32) juga mengatakan didalam pandangan Bruner, *enactive*, *iconic* dan *symbolic* berhubungan dengan perkembangan mental seseorang dan setiap perkembangan representasi yang lebih tinggi dipengaruhi oleh representasi lainnya. Melihat pentingnya kemampuan representasi matematis, pembelajaran matematika seharusnya memberikan ruang bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan representasinya, namun pada kenyataannya bukan hal mudah.

Fakta dilapangan, Survei kemampuan yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment*, Indonesia selalu mendapatkan skor dibawah rata-rata internasional. PISA memiliki kerangka penilaian literasi matematika, salah satunya kemampuan representasi matematis. Hasil survey PISA tahun 2012, Indonesia memperoleh skor rata-rata 375 sedangkan skor rata-rata internasional 494, dan berada di peringkat ke 64 dari 65 negara peserta. Hasil survey PISA tahun 2015, Indonesia memperoleh skor rata-rata 386 sedangkan rata-rata internasional 490, dan berada di peringkat ke 63 dari 70 negara peserta (OECD, 2016).

Bechmark Internasional menyampaikan perolehan analisis TIMSS tentang persentasi capaian rata-rata kemampuan matematika siswa-siswa sebagai berikut :
“Capaian rata-rata kemampuan matematika siswa-siswa Indonesia secara umum berada pada level rendah yaitu 43% (low international bechmark), berada di bawah median internasional yaitu 75% (intermediate international bechmark), tidak ada siswa Indonesia yang mencapai standar mahir, untuk level tinggi hanya mencapai 2%, sedangkan level menengah sebanyak 15%, dan secara kumulatif kemampuan matematika siswa Indonesia mencapai level rendah sebanyak 43% siswa kelas 8. Kemungkinan kesalahan siswa salah satunya yaitu kurangnya pemahaman siswa

mengenai materi yang diberikan sehingga siswa kesulitan dalam menginterpretasikan data atau informasi dari soal tersebut. Maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya prestasi matematika tersebut mencakup rendahnya beberapa kemampuan matematis termasuk kemampuan representasi matematis siswa.”

Menurut Hutagaol (dalam Sholikhah, 2014) bahwa daya representasi siswa kurang berkembang pada saat proses penyampaian materi pembelajaran, terutama pada siswa SMP. Siswa kurang diberikan keleluasaan untuk mendatangkan representasinya sendiri namun perlu menirukan apa yang sudah dicontohkan oleh gurunya. Perlu diupayakan pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi siswa juga memaknai proses pembelajaran tersebut dan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam hal ini selain dari segi kognitif yaitu kemampuan representasi matematis, tingkat kepercayaan diri siswa (*self-efficacy*) juga mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran matematika, menurut Miller (dalam Nurlaila, 2017 hlm. 2) beberapa macam perilaku, baik itu yang berhubungan dengan akademik, sosial ataupun yang berkaitan dengan rekreasi dipengaruhi oleh *self-efficacy*. Ormrod, Ghufro dan Risnawati (dalam Nurlaila, 2017) menyatakan bahwa: *Self-efficacy* siswa dapat mempengaruhi perilaku dan kognisi, yaitu terkait opsi kegiatan, tujuan serta cara dan persintesi (ketekunan) saat melaksanakan aktivitas di kelas. Seseorang dengan *self-efficacy* yang tinggi cenderung akan memilih tugas dan aktivitas yang mereka yakini akan berhasil dan menghindari tugas dan aktivitas yang mereka yakini akan gagal. Selain itu ketika seseorang memiliki keyakinan yang kuat, maka keyakinan tersebut senantiasa terus mendorong untuk tetap berusaha sampai tujuannya benar-benar tercapai. Maka dari itu, orang dengan *self-efficacy* yang baik lebih memungkinkan mencurahkan sepenuh kemampuannya dalam mencoba suatu pekerjaan yang baru.

Somakin (2011, hlm. 6) mengatakan bahwa *self-efficacy* nyaris identik terhadap kepercayaan diri yang diduga mampu meningkatkan kemampuan matematis siswa, *self-efficacy* mampu menciptakan kepercayaan diri seseorang, berkaitan dengan kemampuannya demi berhasil dalam mengerjakan suatu pekerjaan di dalam kehidupannya. Seseorang akan siap dalam menghadapi

tantangan serta mampu memotivasi dirinya untuk memperdalam kemampuannya jika memiliki *self-efficacy* yang tinggi.

Dalam penelitian Nicolaidou dan Philoppou dalam Susilo (2017, hlm. 4) menarik kesimpulan bahwa siswa yang mempunyai *self-efficacy* yang baik akan mendapatkan prestasi yang baik juga didalam pemecahan masalah karena *self-efficacy* termasuk prediktor yang paling berpengaruh didalam memperkirakan kemampuan pemecahan masalah matematis dibandingkan dengan sikap mereka terhadap matematika.

Fakta, hal ini terlihat dalam penelitian Panglipur (2016) yang mewawancarai salah satu guru matematika di salah satu SMPN di Bandung Barat. Beliau mengatakan bahwa persentase siswa yang ragu-ragu dengan jawabannya sekitar 30%, yang yakin dengan jawabannya sekitar 30% dan sisanya adalah siswa yang hanya diam. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang tergolong rendah.

Menurut Bandura (2006, hlm. 309) pemahaman seseorang bahwa kunci dalam kehidupan manusia adalah keyakinan diri. Sebab keyakinan diri dapat memberikan dampak terhadap kepribadian seseorang dengan menyeluruh misalnya kepercayaan, emosi, pemikiran dan tindakan sehingga hal ini perlu diperhatikan. Widiastuti (2010) mengemukakan bahwa siswa akan cenderung menjauhi tantangan, melakukan sesuatu dengan lemah, fokus pada kesulitan dan hambatan, serta mempersiapkan diri untuk hasil yang kurang baik jika siswa mempunyai perasaan negatif mengenai *self-efficacy*.

Dalam pembelajar agar terdapat keteraturan antara aspek kognitif dan aspek afektif serta tercapai tujuan pembelajaran, perlunya suasana belajar yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar dengan mengembangkan, menemukan dan mengkonstruksi pengetahuannya. Berhubungan dengan hal tersebut, diperlukan beberapa aspek yang mampu membantu terciptanya suasana belajar secara efektif. Kepercayaan diri untuk meningkatkan kemampuan adalah hal yang sangat utama dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, dalam meningkatkan kemampuan representasi dan *self-efficacy* siswa dibutuhkan suatu model pembelajaran matematika yang dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis dan *self-*

efficacy. Salah satunya adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).

Model SSCS dimunculkan saat tahun 1988 untuk pertama kali. Pizzini, dkk (dalam Irwan, 2011, hlm. 5) menyebutkan pada model pembelajaran SSCS terdapat beberapa fase yaitu, pertama yaitu fase *search* bertujuan untuk mengenali masalah, kedua yaitu fase *solve* bertujuan untuk merancang pemecahan masalah, ketiga yaitu fase *create* bertujuan untuk menghasilkan pemecahan masalah, dan keempat adalah fase *share* yang bertujuan untuk mengkomunikasikan penyelesaian yang telah dilakukan.

Kaitan model pembelajaran SSCS dengan kemampuan representasi matematis yaitu: (1) Mengaplikasikan representasi visual guna memecahkan masalah terdapat pada ciri-ciri model pembelajaran SSCS tahap *solve* (merancang pemecahan masalah); (2) Melukis gambar berupa bangun geometri guna menegaskan masalah dan memudahkan penyelesaian terdapat pada ciri-ciri model SSCS tahap *create* (melaksanakan penyelesaian masalah); (3) Memecahkan masalah dengan melibatkan ekspresi matematis terdapat pada ciri-ciri model pembelajaran SSCS tahap *solve* (merencanakan penyelesaian masalah); (4) Menuliskan langkah-langkah penyelesaian masalah matematika dengan cara-cara atau teks terdapat pada ciri-ciri model pembelajaran SSCS tahap *create* (melaksanakan penyelesaian masalah).

NCTM (2000) mengatakan bahwa perolehan yang mampu diraih oleh model pembelajaran SSCS mencakup: 1) memberikan masalah matematika, 2) mengembangkan pengetahuan serta pengalaman siswa, 3) membangun kemampuan berpikir matematis yang membuktikan mengenai kebenaran suatu representasi tertentu, membangun hipotesis dan menyelesaikan masalah, 4) mengaitkan intelektual siswa yang berupa pemberian tugas-tugas dan pertanyaan yang mengaitkan siswa serta menantang setiap siswa, 5) mengembangkan keterampilan serta pengetahuan matematis siswa, 6) memotivasi siswa guna membangun koneksi serta menumbuhkan kondisi kerja yang terpadu untuk ide-ide matematis, 7) berfungsi dalam merumuskan masalah, representasi matematis, serta penalaran matematis, 8) memperkenalkan peningkatan seluruh kemampuan siswa untuk pekerjaan matematika. Berlandaskan poin 3 dan 7, model SSCS membantu siswa

dalam siswa dalam masalah kemampuan representasi matematis, maka melalui model SSCS diharapkan mampu meningkatkan kemampuan representasi matematis pada siswa.

Model pembelajaran SSCS ini menuntut siswa untuk berpikir visual matematis serta aktif untuk menyelesaikan sesuatu masalah, dimulai dari mengenali masalah (*search*), perancangan masalah (*solve*), penemuan penyelesaian masalah (*create*), hingga pengkomunikasian perolehan yang sudah didapatkan siswa (*share*). Langkah-langkah pada model SSCS sangat cocok untuk mengembangkan kemampuan representasi matematis siswa sebab siswa memilih sendiri pemecahan masalah serta memecahkan sendiri sampai mereka terbiasa dengan suatu permasalahan. Selepas mendapatkan suatu pemecahan dari permasalahan siswa dituntut untuk mensosialisasikan lagi apa yang siswa peroleh pada kelompok atau siswa yang lain. Menurut uraian diatas, SSCS adalah model pembelajaran yang memberikan sikap positif dan hal ini juga berarti bahwa SSCS memberi tempat terhadap siswa agar terlibat aktif didalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) untuk meningkatkan kemampuan Representasi Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan representasi matematis siswa masih rendah
 - a. Pada soal TIMSS tahun 2011 menguji tentang representasi aljabar siswa. Perolehan persentase peserta didik Indonesia yang menjawab benar hanya sebesar 1%, sedangkan pada tingkat internasional rata-rata jawaban benar sebesar 14%. Hal ini menunjukkan bahwa pencapaian siswa Indonesia masih tergolong rendah.
 - b. Penelitian yang dilakukan oleh Prabawati (2017) di salah satu SMPN Kabupaten Bandung. Dari hasil penelitian tersebut banyak siswa yang kesulitan menjawab dan kurang tepat dalam menjawab soal yang diberikan.

Dari hasil penelitian terdapat 3 dari 5 kelompok kesulitan dalam menjawab soal tersebut, adapun kesulitan tersebut adalah terdapat kelompok yang terburu-buru menggunakan model matematika seharusnya siswa dituntut untuk menuliskan apa yang diketahui dan apa yang diminta oleh soal untuk dikerjakan, bisa berupa bentuk tabel atau bentuk lain. Langkah awal dalam tahap pengerjaan soal matematika adalah mengubah suatu obyek dari dan ke bentuk verbal, grafik, simbol, atau tabel, sehingga proses perubahan bentuk ini mengandung informasi yang dapat membantu siswa menyelesaikan soal matematika, proses ini membutuhkan kemampuan representasi matematika yang cukup, sedangkan berdasarkan penelitian siswa mengalami kesulitan dalam hal ini. Dari kesulitan tersebut bisa diketahui bahwa kurangnya kemampuan representasi matematis siswa.

2. Kemampuan *Self-efficacy* siswa masih rendah

Menurut penelitian Panglipur (2016) yang mewawancarai salah satu guru matematika di salah satu SMPN di Bandung Barat. Beliau mengatakan bahwa ketika beliau memberikan tugas kepada siswa kelas VII untuk mengerjakan soal dan meminta siswa untuk mengumpulkan jawaban mereka atau maju menuliskan jawaban mereka, masih ada sebagian siswa yang mengatakan “takut salah bu”, “tidak bisa bu”, “kalau seperti ini benar tidak bu?”, dan ada juga siswa yang berura-pura sedang sibuk mengerjakan dan tidak melihat ke arah guru. Kalimat-kalimat dari sebagian siswa tersebut menunjukkan bahwa mereka masih tidak yakin dengan kemampuan mereka untuk dapat mengerjakan soal dengan benar, dan sikap mereka tunjukkan mengindikasikan bahwa mereka berharap agar tidak diminta untuk mengumpulkan jawaban atau menuliskan jawaban di papan tulis, dengan kata lain mereka tidak bisa menjawab soal atau takut salah. Selain itu beliau juga mengatakan bahwa persentase siswa yang ragu-ragu dengan jawabannya sekitar 30%, yang yakin dengan jawabannya sekitar 30% dan sisanya adalah siswa yang hanya diam. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki tingkat *self-efficacy* yang tergolong rendah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu supaya penelitian mampu dilaksanakan secara lebih teratur, sehingga rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan representasi matematis siswa yang memperoleh pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional ?
2. Apakah peningkatan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) lebih baik daripada siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ?
3. Bagaimana efektivitas model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) untuk peningkatan kemampuan representasi matematis siswa ?

D. Tujuan

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan representasi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.
2. Untuk mengetahui peningkatan *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran secara konvensional.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas peningkatan kemampuan representasi matematis dengan menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS).

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat terutama dalam hal:
 - a. Mengembangkan pengetahuan terutama untuk pembelajaran matematika di Sekolah Menengah Pertama

- b. Memberi gambaran mengenai pembelajaran matematika yang nantinya mampu meningkatkan kemampuan representasi dan *self-efficacy* matematis siswa Sekolah Menengah Pertama
 - c. Memberi dasar penggunaan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) dalam pembelajaran matematika untuk kemampuan representasi dan *self-efficacy*
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:
- a. Sekolah
Memberikan masukan pada sekolah dalam upaya pengembangan proses kegiatan belajar mengajar
 - b. Siswa
 - 1) Siswa dapat mengaplikasikan kemampuan representasi yang dimilikinya dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan suatu masalah terkait teori matematika yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari
 - 2) Memberi pengalaman baru pada siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS)
 - c. Guru
Sebagai masukan bagi guru untuk meningkatkan kekreatifannya dalam memilih model/metode/pendekatan pembelajaran
 - d. Peneliti
Sebagai sarana penghubung antara teori dengan permasalahan di lapangan sehingga mendapatkan kesimpulan dalam pengembangan praktik-praktik pembelajaran khususnya pembelajaran matematika

F. Definisi Operasional

1. Kemampuan representasi matematis adalah kemampuan yang menyatakan konsep-konsep matematis secara:
 - a. Teks tertulis
 - b. Visual berupa gambar
 - c. Ekspresi matematis berupa model matematis

2. *Self-efficacy* terhadap matematika adalah keyakinan diri siswa dalam menyelesaikan soal matematis yang diukur dari:
 - a. *Magnitude* atau *level*: taraf keyakinan dan kemampuan dalam menentukan tingkat kesulitan soal matematis yang dihadapi
 - b. *Strength* atau kekuatan: taraf keyakinan terhadap kemampuan dalam mengatasi masalah atau kesulitan yang muncul akibat soal matematis
 - c. *Generality*: taraf keyakinan dan kemampuan dalam menggeneralisasikan tugas dan pengalaman sebelumnya.”
3. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang pada umumnya dilakukan oleh guru, yaitu pembelajaran yang berfokus oleh guru, siswa hanya berperan selaku pengikut kegiatan yang dilakukan guru, dengan langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:
 - a. Guru menyampaikan materi
 - b. Guru memberikan contoh soal
 - c. Siswa mengerjakan soal-soal latihan
4. Model pembelajaran *Search, Solve, Create and Share* (SSCS) memiliki 4 fase yaitu:
 - a. Fase *Search* menyangkut ide-ide lain yang mempermudah dan mengidentifikasi serta mengembangkan pertanyaan yang dapat diselidiki (*researchable question*) atau masalah dalam sains.
 - b. Fase *solve* berpusat pada permasalahan spesifik yang ditetapkan pada fase *search* dan mengharuskan siswa untuk menghasilkan dan menerapkan rencana mereka untuk memperoleh suatu jawaban.
 - c. Fase *Create* mengharuskan siswa untuk menghasilkan suatu produk terkait permasalahan, membandingkan data dengan masalah, melakukan generalisasi, jika perlu diperlukan memodifikasi.
 - d. Fase *Share* adalah untuk melibatkan siswa dalam mengkomunikasikan jawaban terhadap permasalahan atau jawaban pertanyaan.

G. Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Penyusunan skripsi ini, penulis memaparkannya ke dalam 5 bab dengan ketentuan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang berisi hal-hal berikut: latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Teoretis, yang berisi hal-hal berikut: kajian teori, hasil penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, yang berisi hal-hal berikut: metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari dua subbab. Pertama, deskripsi hasil dan temuan penelitian yang mendeskripsikan penemuan dan hasil penelitian sesuai dengan prosedur penelitian serta rancangan analisis data pada bab sebelumnya. Kedua, pembahasan penelitian yang membahas hasil dan temuan.

Bab V Kesimpulan dan Saran. Kesimpulan merupakan kondisi hasil penelitian yang merupakan jawaban terhadap rumusan masalah penelitian. Saran merupakan rekomendasi yang ditunjuk kepada pihak yang terkait dan peneliti berikutnya tentang tindak lanjut ataupun masukan hasil peneliti.