

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang berperan penting dalam mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dengan mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Pendidikan dibagi menjadi tiga bagian, yaitu pendidikan formal, pendidikan nonformal dan pendidikan informal. Pendidikan pertama yang diterima seseorang biasanya adalah pendidikan informal yang dimulai dari keluarga, sedangkan pendidikan formal adalah pendidikan yang diselenggarakan seperti di sekolah dan memiliki tingkat pendidikan yang dimulai dari SD, SMP hingga SMA atau kejuruan. Adapun pendidikan nonformal yang dapat diperoleh dari kegiatan diluar persekolahan. Oleh karena itu, seseorang bisa untuk mendapatkan pendidikan dengan berbagai cara baik pendidikan secara formal maupun informal, namun pada umumnya kegiatan pembelajaran dilakukan di sekolah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan secara formal, baik sekolah negeri maupun sekolah swasta. Di sekolah peserta didik dibimbing oleh guru untuk menerima ilmu dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Keutamaan menuntut ilmu juga dijelaskan dalam islam yaitu akan mengalirnya pahala meskipun kita telah meninggal dunia seperti pada hadist berikut “Apabila anak cucu Adam meninggal dunia, maka terputuslah amalannya kecuali melalui tiga jalur: sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat dan anak saleh yang senantiasa mendoakannya,” (HR Bukhari dan Muslim).

Membahas soal pendidikan, ada pendidikan karakter dalam budaya orang Sunda yang diungkapkan dengan istilah “*Cager, Bageur, Pinter, Bener, Singer.*” Istilah tersebut dapat diartikan dengan memiliki kesehatan secara fisik, berperilaku baik, memiliki wawasan pengetahuan yang yang luas, berperilaku jujur serta memiliki rasa toleransi kepada sesama. Pendidikan karakter ini dapat diwujudkan dengan pendidikan. Pendidikan sendiri mencakup ilmu eksak dan non eksak. Salah satu ilmu eksak yang dipelajari disekolah yaitu matematika.

Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang perlu dimiliki oleh manusia. Menurut Hermawan dan Andrianto (2018, hlm. 117) matematika merupakan kumpulan ide atau konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis, yang artinya antara materi satu dan materi lainnya itu saling berkaitan. Mata pelajaran yang dipelajari di semua jenjang mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas ataupun kejuruan yaitu matematika. Adapun tujuan yang ingin dicapai menurut Kurikulum 2013 dari pelajaran matematika (Kemendikbud, 2014):

1. Memahami dan menggunakan konsep matematika baik secara akurat dan tepat dalam memecahkan masalah.
2. Menggunakan pola dalam proses penyelesaian masalah, dan mampu menggeneralisasi data yang ada.
3. Menggunakan penalaran pada sifat dan melakukan manipulasi matematika dalam penyederhanaan.
4. Mengkomunikasikan gagasan, penalaran serta mampu dalam menyusun bukti matematika dengan menggunakan kalimat yang lengkap, simbol, tabel ataupun diagram untuk menjelaskan suatu masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dan memiliki sikap yang sesuai dengan nilai-nilai matematika dan pembelajarannya.
6. Memakai alat peraga ataupun teknologi dalam kegiatan-kegiatan matematika.

Berdasar dari tujuan pembelajaran yang telah disebutkan, yang menjadi sorotan utama peneliti adalah kemampuan komunikasi matematis. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Bernard (2015, hlm. 199) kemampuan komunikasi sangat penting untuk siswa miliki agar siswa dapat memahami permasalahan matematika yang diberikan dan mampu mengungkapkan ide serta gagasan dalam menyelesaikan persoalan matematika serta menciptakan siswa untuk berpikir kritis, logis, kreatif dan mandiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Clark (2005) yang menyatakan bahwa komunikasi merupakan cara untuk mendiskusikan ide dan pemahaman. Melalui komunikasi ide dapat dicerminkan, diperbaiki, didiskusikan, dan dikembangkan. Proses komunikasi juga membantu membangun makna dan mempermanenkan ide serta proses komunikasi juga dapat menjelaskan ide.

Kemampuan komunikasi juga telah disebutkan pada pembelajaran abad 21 yaitu pembelajaran yang bukan lagi berpusat pada guru (*teacher centered learning*) namun berpusat pada peserta didik (*student centered learning*), yang bertujuan untuk memberikan keterampilan peserta didik dalam kemampuan berpikir dan belajar di abad 21 saat ini, atau yang dikenal dengan istilah “*The 4C Skills*” Menurut Prayogi (dalam Setiawan, 2021, hlm. 291) yang meliputi: *Communication*/Komunikasi; *Collaboration*/Kolaborasi; *Critical Thinking and Problem Solving*/Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah; dan *Creative and Innovative*/Daya Cipta dan Inovasi. (Nabilah, dkk, 2020, hlm. 3)

Untuk mengembangkan kemampuan komunikasi matematis dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan melalui berbagai jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan dapat dipisahkan menjadi tiga yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Sekolah Menengah Pertama (SMP) merupakan salah satu jenjang pendidikan untuk melanjutkan dari jenjang Sekolah Dasar (SD). Tingkat pembelajaran ini dimulai dari Kelas 7 sampai Kelas 9 dengan siswa umumnya berusia 12-16 tahun.

Berdasarkan nilai rata-rata Ujian Nasional (UN) SMP se-Kota Cimahi pada tahun 2019, khususnya pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah yaitu dengan nilai rata-rata 54,85. SMP Negeri 10 Cimahi merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri di kota Cimahi yang mendapatkan nilai UN pada mata pelajaran matematika dibawah rata-rata dengan nilai yang diperoleh yaitu 53,57, sedangkan rata-rata nilai UN matematika se-Kota Cimahi adalah 54,85. Data selengkapnya dapat dilihat pada bagian lampiran H 2 halaman 308.

SMP Negeri 10 Cimahi memiliki sepuluh Rombel (Rombongan Belajar) untuk kelas VIII. Ditemukan permasalahan bahwa masih ada peserta didik yang kesulitan dalam menentukan solusi untuk memecahkan permasalahan matematis yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari ke dalam simbol matematika. Berdasarkan hasil wawancara tampak bahwa kemampuan komunikasi matematis peserta didik masih tergolong rendah. Data selengkapnya dapat dilihat pada bagian lampiran H 1 halaman 307.

Kemampuan komunikasi matematis siswa yang rendah dapat menyebabkan hasil belajar yang rendah pula. Hal ini dapat dilihat pada Nilai rata-

rata Pekan Akhir Semester (PAS) semester ganjil SMP Negeri 10 Kota Cimahi pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1
Nilai Pekan Akhir Semester (PAS) Tahun Ajaran 2022/2023
Mata Pelajaran Matematika di SMP Negeri 10 Cimahi

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata PAS	Nilai KKM Matematika	Jumlah Siswa Lulus KKM	Jumlah Siswa Tidak Lulus KKM
VIII A	37	71	78	21	16
VIII B	37	76	78	25	12
VIII C	38	74	78	18	20
VIII D	38	72	78	21	17
VIII E	37	79	78	26	11

Tabel 1.1 menunjukkan perolehan rata-rata nilai PAS pada mata pelajaran matematika pada lima kelas di SMP Negeri 10 Cimahi yaitu sebesar 74,4. Perolehan nilai tersebut berbeda pada setiap kelasnya, yang mendapatkan nilai paling rendah yaitu 71 adalah kelas A, dan siswa yang dapat mencapai nilai di atas KKM sebanyak 21 siswa dari 37 siswa, sisanya siswa belum dapat mencapai nilai KKM. Menurut guru matematika di SMP Negeri 10 Cimahi siswa kelas VIII A memperoleh nilai PAS yang rendah dikarenakan kemampuan komunikasi matematis yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah.

Selain ranah kognitif yaitu kemampuan komunikasi matematis, diperlukan juga ranah afektif yang tidak kalah pentingnya dari ranah kognitif yang dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan kognitif untuk menyelesaikan masalah matematis. Hal tersebut sejalan dengan PP No. 87 Tahun 2017. Kemampuan afektif yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu *Self-regulated Learning* atau kemandirian diri dalam belajar. Kemandirian diri dalam belajar merupakan aktivitas belajar yang didominasi atas kemauan sendiri, jika siswa tidak memiliki sikap kemandirian diri dalam belajar terhadap matematika maka akan berpengaruh pada kemampuan komunikasi matematis.

Menurut Tirtarahardja dan Sulo (2005, hlm. 50) mengartikan bahwa kemandirian belajar merupakan aktivitas belajar yang yang terjadi karena keinginan sendiri dengan rasa tanggung jawab yang dimiliki diri peserta didik. Sejalan dengan pendapat Abu Ahmadi (2004, hlm. 31) yang menyatakan bahwa kemandirian belajar adalah sebagai belajar mandiri dan tidak menggantungkan diri pada orang

lain. Namun faktanya *self-regulated learning* peserta didik atau kemandirian dalam belajar yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah, seperti pada penelitian (Ulpan dkk. 2020, hlm. 585), kemandirian peserta didik tergolong rendah dikarenakan ketidaksiapan peserta didik dalam menerima materi yang akan disampaikan oleh guru. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Febriyanti dan Imami (2021, hlm. 2) yang menyatakan kemandirian belajar peserta didik sangat rendah.

Rendahnya kemampuan komunikasi matematis serta *self-regulated learning* siswa pada pembelajaran matematika, oleh karena itu peran guru dalam memaksimalkan kemampuan komunikasi matematis dan *self-regulated learning* siswa harus diimbangi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya agar dapat memaksimalkan aspek kognitif dan aspek afektif yang dimiliki siswa. Usaha yang dilakukan guru yaitu dengan menerapkan pembelajaran dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mengembangkan dan menyalurkan gagasan maupun ide dan strategi yang dimiliki peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan. Oleh karena itu, peran penting guru dalam memaksimalkan kedua aspek tersebut perlu dibarengi dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kedua aspek tersebut. Menurut peneliti model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan *self-regulated learning* siswa adalah model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL).

Menurut Fauziah, Maarif dan Pradipta (2018, hlm. 92) model pembelajaran PBL merupakan pembelajaran yang menyajikan masalah yang harus diselesaikan dengan berdiskusi kelompok, sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan pendapat Barrow (2006, hlm. 21) yang menyatakan bahwa metode pengajaran dimana siswa belajar menggunakan pemecahan masalah dan merefleksikan pengalaman mereka. Model PBL pada proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik akan menghadapi permasalahan kontekstual yang dapat memudahkan siswa dalam proses mengomunikasikan soal untuk menentukan solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang diberikan. Pada pembelajaran di era revolusi industri 4.0 yang dimana perkembangan pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat luar biasa, oleh karena itu penggunaan

teknologi merupakan hal penting yang sedang dikembangkan dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat membantu siswa dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan lebih cepat dan mudah. Hal ini selaras dengan pendapat Rofiyarti dan Sari (2017, hlm. 195) bahwa dengan adanya ICT akan mempermudah guru dalam proses transfer informasi kepada peserta didik. Hal ini dipertegas oleh hasil penelitian Bingimlas (2009) bahwa penggunaan ICT dapat membantu guru mengatasi berbagai hambatan dalam menyampaikan materi serta memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengatur pembelajaran di kelas. Penggunaan media ICT telah memberikan banyak perubahan pada dunia pendidikan serta meningkatkan minat belajar siswa. Ada banyak media ICT yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas, salah satunya adalah *Kahoot*.

Menurut Ntjalama, dkk. (2020, hlm. 15) *Kahoot* merupakan *software* berbasis permainan yang menyediakan fitur yang dapat menunjang proses pembelajaran, yaitu kuis, diskusi, maupun ulangan *online* dan terdapat dua mode dalam memainkan *kahoot*, yang pertama yakni model klasik yang terdiri dari individu dengan individu dan mode kelompok dengan menggunakan satu perangkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Problem-based Learning* Berbantuan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-Regulated Learning* Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Nilai rata-rata UN (Ujian Nasional) yaitu 53,57 yang merupakan di bawah rata-rata nilai UN se-Kota Cimahi pada mata pelajaran matematika.
2. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahayu (2016) kemampuan komunikasi matematis siswa masih rendah, yaitu nilai rata-rata kemampuan siswa yang diperoleh dari hasil *pretest* adalah 47,43%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan komunikasi matematis siswa masih tergolong sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 17 Januari 2023 dengan

wakil kepala sekolah urusan kurikulum di SMPN 10 Cimahi, mengatakan kemampuan peserta didik untuk mempelajari matematika masih lamban sehingga dapat dikategorikan kemampuan komunikasi matematis siswa masih rendah. Kurikulum yang diterapkan belum menggunakan kurikulum merdeka melainkan masih menggunakan kurikulum 2013 (kurtilas) dan masih terdapat guru yang masih menggunakan metode pembelajaran tradisional atau metode ceramah.

3. Penelitian hasil observasi yang dilakukan oleh Yopi, dkk. (2020, hlm. 76) masih kurang kemandirian belajar siswa, yaitu siswa masih ketergantungan kepada guru sehingga siswa enggan untuk belajar jika tidak disuruh oleh guru, terlihat pada sikap siswa dalam pembelajaran masih banyak siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 sedangkan standar nilai sikap yang diharapkan adalah 85. Berdasarkan hasil wawancara dengan wakil kepala sekolah urusan kurikulum di SMP Negeri 10 Cimahi pada tanggal 17 Januari 2023, bahwa kemandirian belajar yang dimiliki peserta didik masih tergolong rendah. SRL siswa yang rendah dapat dilihat dari masih banyaknya peserta didik yang menyelesaikan pekerjaan rumah (PR) di sekolah dan juga mengerjakan tugas dengan tidak mandiri yaitu menyalin hasil kerja temannya, baik dalam mata pelajaran matematika maupun mata pelajaran lainnya

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Apakah peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Apakah *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi positif antara peningkatan kemampuan komunikasi matematis dengan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot*?

4. Apakah model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan *self-regulated learning* siswa?

D. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan di atas, tujuan pada penelitian ini bermaksud untuk:

1. Mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang memperoleh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui *Self-regulated learning* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui korelasi positif antara peningkatan kemampuan komunikasi matematis dengan *self-regulated learning* siswa yang memperoleh model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot*.
4. Mengetahui model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *kahoot* efektif untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan *self-regulated learning* siswa.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, jika penelitian ini berhasil maka model *Problem-Based Learning* (PBL) berbantuan *Kahoot* diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Model PBL berbantuan *Kahoot* diharapkan dapat dijadikan model pembelajaran yang dapat mengatasi rendahnya kemampuan komunikasi matematis dan *self-regulated learning* siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, melalui model PBL berbantuan *Kahoot* dapat menumbuhkan minat belajar siswa agar dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar yang lebih baik lagi.

- b. Bagi guru, model PBL berbantuan *Kahoot* dapat menjadi alternatif model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran matematika, terutama pada kemampuan komunikasi matematis dan kemandirian belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, ilmu yang diperoleh dapat di terapkan yang dapat dijadikan bekal untuk peneliti sebagai calon guru.

F. Definisi Operasional

Berikut adalah beberapa definisi dari beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar lebih terstruktur dan tidak menimbulkan kesalahpahaman tentang istilah tersebut:

1. *Problem Based-Learning (PBL)*

Model PBL merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada identifikasi dan pemecahan masalah yang nyata agar siswa berperan aktif dan melatih untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan. Dalam model PBL menuntut siswa untuk memecahkan permasalahan di dunia nyata secara kolaboratif dan peran guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas membimbing siswa. Adapun indikator dari model PBL yaitu:

- a. Tahap-1 Orientasi siswa pada masalah
- b. Tahap-2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar
- c. Tahap-3 Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok
- d. Tahap-4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Tahap-5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

2. *Kahoot*

Kahoot merupakan sebuah aplikasi edukatif berbasis permainan yang dapat dijadikan media interaktif *online* yang dapat menunjang proses pembelajaran dengan fitur yang disediakan yaitu kuis, diskusi, maupun ulangan *online*. *Kahoot* juga merupakan aplikasi berbasis web dimana peserta didik tidak harus mendownload terlebih dahulu aplikasi karena dapat diakses melalui *website*. *Kahoot* juga dapat membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik dapat belajar sambil bermain, dengan opsi pilihan ganda yang berupa gambar sehingga akan menambah minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Kemampuan Komunikasi Matematis

Kemampuan komunikasi matematis merupakan kemampuan siswa dalam menjelaskan dan merepresentasikan soal dalam bentuk diagram, gambar ataupun tabel dan simbol matematika baik secara lisan maupun tulisan untuk memperkuat pemahaman agar dapat memahami dan menerima gagasan atau ide matematis dari guru maupun peserta didik yang lain. Adapun indikator dari kemampuan komunikasi matematis menurut Soemarmo (dalam Hendriana dan Soemarmo, 2014) antara lain:

- a. Melukiskan atau merepresentasikan benda nyata, gambar dan diagram dalam bentuk ide dan simbol matematika.
- b. Menjelaskan ide, situasi dan relasi matematik secara tulisan dengan menggunakan benda nyata, gambar, grafik dan ekspresi aljabar.
- c. Menyatakan peristiwa sehari-hari dalam bahasa atau simbol matematika atau menyusun model matematika suatu peristiwa.

4. *Self-regulated Learning*

Self-regulated learning (SRL) merupakan sikap pengaturan diri agar siswa dapat mengatur belajarnya, memonitor diri dalam belajar dan mengevaluasi proses pembelajaran dengan tujuan agar siswa dapat menemukan strategi belajar yang tepat, memahami isi materi pelajaran, mengembangkan dan meningkatkan kemampuan belajarnya dalam memecahkan suatu masalah. Indikator *self-regulated learning* yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat Bistari(2010, hlm. 18):

- a. Inisiatif belajar;
- b. Mendiagnosis kebutuhan belajar;
- c. Menetapkan target dan tujuan belajar;
- d. Memonitor, mengatur dan mengontrol kemajuan belajar;
- e. Memandang kesulitan sebagai tantangan;
- f. Memanfaatkan dan mencari sumber yang relevan;
- g. Memilih dan menerapkan strategi belajar;
- h. Mengevaluasi proses dan hasil belajar;
- i. Yakin tentang dirinya sendiri atau konsep diri.

5. Pembelajaran Konvensional

Konvensional dapat diartikan sebagai kebiasaan. Model ini bisa diartikan sebagai model pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran di sekolah saat itu. Pada pembelajaran di kelas, pusat informasi berada pada pengajar, pengajar menjelaskan materi pembelajaran dan peserta didik hanya mencatat serta mendengarkan penjelasan yang diterangkan oleh pengajar. Dalam model pembelajaran ini peserta didik belajar secara individu dan tidak berada dalam kelompok, tahapan yang dilakukan pengajar setelah memberikan penjelasan materi adalah memberikan latihan soal dan peserta didik menyelesaikan latihannya, setelah itu guru akan bertanya kepada peserta didik perihal materi yang belum dipahami. Model ekspositori merupakan model pembelajaran konvensional yang digunakan pada penelitian ini.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi berisikan urutan penulisan pada setiap bab, mulai dari Bab I hingga Bab V. Berikut Rekapitulasi terdiri dari bagian pembuka, bagian isi dan bagian akhir.

Bagian pembuka skripsi berisi halaman sampul, halaman pernyataan keaslian, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar grafik serta daftar lampiran.

Bagian isi skripsi berisikan pendahuluan, kajian teori dan kerangka pemikiran, metode penelitian, hasil dan pembahasan serta penutup.

1. Bab I berisi uraian pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II berisi kajian teori, hasil penelitian yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.
3. Bab III berisi rincian metode penelitian, desain penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik untuk menganalisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan penelitian.
5. Bab V berisi simpulan dan saran

Bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran yang terdiri dari perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, data hasil uji coba instrumen, analisis data hasil uji coba instrumen, data hasil penelitian, analisis data hasil penelitian, bukti penelitian, surat-surat penelitian, bukti lapangan dan riwayat hidup.