

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat disebut dengan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam konteks belajar mengajar di sekolah. Menurut Huda (2014, hlm. 2) pembelajaran merupakan sebuah proses modifikasi yang terdapat kapasitas manusia untuk bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya. Sehingga, pembelajaran ialah bentuk peralihan level pengetahuan pada manusia dari yang awalnya tidak paham menjadi paham. Keberhasilan dalam pendidikan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dan dilihat dari hasil dan proses pembelajaran tersebut. Pembelajaran disini juga melibatkan banyak topik pembahasan, salah satunya pembelajaran bahasa.

Pembelajaran bahasa menitikberatkan peserta didik untuk menguasai 4 keterampilan berbahasa. Dari 4 kemampuan keterampilan berbahasa tersebut meliputi berbicara, menulis, membaca, dan menyimak. Dalam mengembangkan potensi yang ada di setiap individu peserta didik yaitu dengan menguasai empat kemampuan tersebut. Keterampilan bahasa merupakan salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan oleh peserta didik.

Dari berbagai keterampilan, keterampilan menulis seringkali dianggap keterampilan sulit dan membosankan oleh peserta didik. Akan tetapi, bukan berarti kita tidak dapat melatih diri dan mencari solusi terhadap asumsi tersebut. Keterampilan menulis peserta didik dapat dilatih dengan melakukan bimbingan menulis karya tulis yang sederhana. Prastikawati et al (2020, hlm. 2) mengemukakan, keterampilan menulis salah satu keterampilan yang membutuhkan bimbingan sehingga keterampilan ini cukup sulit untuk diterapkan ke peserta didik. Peran para pendidik dalam membimbing sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik yang kesulitan dalam menulis. Sejalan dengan hal itu, Dalman (2016, hlm. 2) mengemukakan keterampilan berbahasa sebagai salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan, menulis ialah salah satu kegiatan yang bisa disebut lengkap dikarenakan penulis dituntut untuk dapat

mengelompokkan serta menuangkan isi berbagai ragam tulisan ke dalam tulisan. Namun, pada kenyataannya keterampilan menulis sangat minim disukai oleh orang karena keterampilan menulis di anggap harus mempunyai bakat tersendiri untuk dikembangkan. Penulis membutuhkan ide dalam keterampilan bentuk tulisan dan harus memiliki keterampilan dalam menuangkan gagasan. Kondisi nyatanya dalam menulis, salah satu masalahnya yaitu peserta didik mengalami kesulitan dalam mengemukakan ide dan gagasan yang hendak ditulis. Byrne (1988) dalam Wigati (2014, hlm. 6), menyatakan terdapat tiga permasalahan yang membuat keterampilan menulis menjadi sulit untuk dikuasai diantaranya permasalahan linguistik, kognitif, dan ide. Permasalahan kesulitan menentukan ide dalam menulis suatu karya tidak serta merta membutuhkan pengukuhan tema sebagai jalan keluar dari kebuntuan, 10% responden dari penelitian di atas mengalami kesulitan karena diberi tema yang sama sehingga mereka merasa sulit mengembangkan tulisannya masing-masing. Menyikapi permasalahan tersebut, pendidik berupaya mencari solusi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran.

Permasalahan dalam pemilihan media pembelajaran yang kurang inovatif sering terjadi dalam dunia pendidikan. Hal itu dilatarbelakangi oleh kemampuan pendidik yang masih rendah dalam menggunakan teknologi. Sejalan dengan itu, dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan oleh Lounard,dkk (2018, hlm. 5) dari hasil data obervasi bahwa tiap pendidik menunjukkan bahwa terdapat empat subjek yang beralias RM, IW, EL, dan CM dimana peserta didik tidak mampu memanfaatkan internet sebagai sarana mereka untuk mencari bahan ajar, terlihat pada saat proses pengajaran guru masih banyak tidak memanfaatkan internet sebagai media yang dapat mengisi proses pengajaran melalui internet. Seiring berkembangnya zaman, pendidik harus mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran sesuai kebutuhan untuk menunjang pembelajaran. Sejalan dengan hal itu, Suwandi dalam Syanurdin (2019, hlm. 2) mengemukakan bahwa pada era digital ini menuntut pendidik untuk berkembang menjadi guru yang luar biasa untuk peserta didik. Artinya, pendidik harus bisa menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat

menerapkannya ke dalam pembelajaran. Maswan & Muslimin (2017, hlm. 4) menambahkan, di dunia pendidikan bahwa pendidikan dan teknologi sebagai dua sisi mata uang yang menyatu dan tidak dapat dipisahkan karena keberadaan dan perubahan teknologi yang semakin canggih tentu sangat berkaitan dengan dunia pendidikan. Dan hal tersebut juga sejalan dengan pepatah *agent of change* yang mana sebagai pendidik, harus bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi dan dapat menerapkannya ke dalam media pembelajaran berbasis TIK ke salah satu pembelajaran. Sehingga, pendidik dalam proses pembelajaran harus mampu mencari alternatif yang tepat pada media pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran karena dengan media pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kreativitasnya dalam proses pembelajaran.

Meninjau dari berbagai permasalahan yang telah dijelaskan di atas, penulis ingin memberikan solusi yakni, penggunaan media-media yang menarik diharapkan keterampilan menulis peserta didik dapat meningkat. Pendidik bisa membimbing peserta didik dalam menulis teks persuasif melalui media-media menarik. Hal tersebut bisa direalisasikan salah satunya menggunakan media pembelajaran aplikasi *toontastic 3D*. Penulis menggunakan aplikasi *toontastic 3D* dalam penelitian ini karena ingin melibatkan kemajuan dan kecanggihan teknologi yang dapat dimanfaatkan ke dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada pembelajaran teks persuasif SMP Kelas VIII. Hidayatulloh (2017, hlm. 2) mengemukakan, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan pertimbangan alternatif pembelajaran mandiri baik di kelas maupun di rumah. Media pembelajaran sangat berdampak pada kegiatan pembelajaran. Semakin inovatif penggunaan media pembelajaran maka, kegiatan pembelajaran akan semakin baik.

Di era digital ada berbagai jenis media pembelajaran berbasis teknologi, teknologi dapat membantu kegiatan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Bentuknya pun beragam, ada yang berbasis video, animasi, audiovisual, cetakan, serta komputer. Menurut Saida (2015, hlm. 1) Setiap aktivitas pembelajaran sebagian peserta didik ingin mendapatkan dalam proses belajar mengajar media

pembelajaran yang menarik yaitu dengan pembelajaran audiovisual karena pembelajaran audiovisual media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Maka, media pembelajaran berbasis audiovisual dapat dijadikan alternatif sebagai pengganti media pembelajaran konvensional. Pembelajaran audiovisual akan menghasilkan suasana pembelajaran yang inovatif serta menarik terhadap peserta didik.

Media pembelajaran audiovisual bertujuan untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *toontastic 3D*. *Toontastic 3D* ialah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh *google* untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Aplikasi *toontastic 3D* ini dapat diunduh secara gratis melalui *IOS* dan *android*, tidak hanya itu aplikasi *toontastic 3D* ini juga menawarkan beberapa fitur menarik seperti animasi, efek transisi, dan lain sebagainya. Vanderborgh, (2017, hlm. 7) mengemukakan *toontastic 3D* merupakan aplikasi digital untuk *android* maupun *IOS* yang berupa aplikasi mendongeng digital yang terinspirasi dari teater, animasi, dan wayang. Sehingga, pada aplikasi *toontastic 3D* ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk animasi. Penggunaan aplikasi *toontastic 3D* terbilang mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh pendidik dan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sam & Hashim, (2022, hlm. 7) mengatakan Kelebihan dari aplikasi *toontastic 3D* merupakan berbentuk video sehingga dapat mudah digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran, terdapat juga berbagai animasi yang dapat menarik peserta didik dalam minat belajar, dan terakhir *toontastic 3D* dalam penggunaannya dapat menyediakan musik seperti memberikan efek suara dan transisi serta berbagai warna yang membuat proses pembelajaran lebih terlihat hidup dan menarik sehingga peserta didik tidak bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga, dengan adanya media pembelajaran *toontastic 3D* ini, pendidik juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kreativitasnya untuk memberikan perubahan pada dunia pendidikan agar lebih baik.

Pendidik dapat mengabadikan foto, video, audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Sanjaya, (2006, hlm. 170) mengemukakan bahwa media pembelajaran berperan dalam menangkap peristiwa atau objek tertentu. Misalnya

dalam pembelajaran teks persuasif, pendidik merekam video yang berisikan materi pembahasan mengenai teks persuasif mulai dari struktur, ciri-ciri, pengertian, dan mencontohkan cara menggunakan media pembelajaran aplikasi *toontastic 3D* dalam menulis teks persuasif.

Penelitian terdahulu yang penulis temukan tentang penggunaan aplikasi *toontastic 3D* dalam pembelajaran pun beragam. (1) Karomah, Neli, 2021. *Pengembangan media pembelajaran audiovisual berbasis Toontastic 3D pada materi pencemaran lingkungan*. Skripsi. UIN Sunan Gunung Djati Bandung. (2) SARI, DIAN NOVITA, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Film Animasi Petualangan Arisa Berbantuan Aplikasi Toontastic 3D Untuk Mendukung Minat Belajar Peserta didik SMP*. Skripsi. Universitas Jambi. (3) Mujahidawati, Novferma, Gugun M Simatupang, dkk, 2022. *Pelatihan Pembuatann Film Animasi Menggunakan Aplikasi Toontastic 3D untuk Mendukung Minat Belajar Peserta didik SMP*. Artikel. Universitas Jambi, Universitas Negeri Jakarta, Pengajar SD Al Azhar 57 Jambi. (4) Muhammad Iqbal Nur Riyadi, Rizki Suganda Putra, & Via Erista Nurjanah, 2022 *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Toontastic pada Pembelajaran Tematik di SD Harapan Kasih*. Artikel. Universitas Pendidikan Indonesia.

Keempat penelitian di atas merupakan penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* yang diterapkan ke dalam pembelajaran. Pada penelitian yang akan penulis lakukan berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* terhadap kemampuan menulis teks persuasif. Maka dari itu, penelitian ini ingin membuktikan seberapa efektif pembelajaran menulis teks persuasif menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D*. Penelitian ini pun ingin menguji peningkatan keterampilan menulis menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik dalam pembelajaran teks persuasif sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah. Penulis juga berharap, media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* ini dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan semoga dengan adanya aplikasi *toontastic 3D* sebagai media pembelajaran dapat memberikan perubahan dan manfaat yang

lebih baik untuk pendidikan ke depannya. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Menulis Teks Persuasif Berdasarkan Struktur dan Kaidah Kebahasaan dengan Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi *Toontastic 3D* Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”.

B. Identifikasi Masalah

Pada bagian identifikasi masalah, penulis memaparkan mengenai berbagai permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini. Identifikasi masalah adalah pokok permasalahan yang penulis temukan sesuai dengan realita di lapangan. Berdasarkan latar belakang di atas, media pembelajaran menggunakan aplikasi *toontastic 3D* diharapkan dapat menjadi solusi dari masalah yang akan diteliti. Berikut identifikasi masalah dari penelitian ini:

1. Peserta didik menganggap menulis merupakan sesuatu hal yang sulit.
2. Kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, gagasan dalam menulis masih rendah.
3. Kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi masih rendah.
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan monoton.

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis akan melakukan penelitian mengenai “Pembelajaran Menulis Teks Persuasif berdasarkan Struktur dan Kaidah Kebahasaan pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023”. Dapat penulis simpulkan, kemampuan peserta didik dalam mengembangkan ide, gagasan dalam menulis dan kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi masih rendah. Hal tersebut dapat disiasati dengan adanya perubahan pada pembelajaran yaitu, media yang diterapkan oleh pendidik untuk proses pembelajaran terhadap peserta didik. Proses pelaksanaan pembelajaran akan lebih efektif dan inovatif jika menggunakan media pembelajaran yang menarik minat peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai permasalahan yang telah ditemukan oleh penulis dan jawabannya dapat dicari

dengan mengumpulkan dan menganalisis data. Berdasarkan permasalahan yang disampaikan, berikut rumusan masalah dalam penelitian.

1. Bagaimanakah kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan sebelum dan sesudah melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023?
3. Efektifkah pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023?
4. Apakah perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* sebagai kelas eksperimen dibandingkan dengan peserta didik yang menggunakan media gambar sebagai kelas kontrol pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023?

Berdasarkan rumusan masalah di atas, pertanyaan-pertanyaan yang dirumuskan oleh penulis mengenai kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai pembelajaran teks persuasif, kemampuan peserta didik dalam menulis teks persuasif, efektivitas penggunaan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* dalam menulis teks persuasif, dan perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* dengan kelas kontrol yang menggunakan media gambar. Rumusan masalah ini, kemudian akan dijawab melalui uji hipotesis.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah sesuatu yang harus dicapai dalam sebuah penelitian. Berikut adalah tujuan penelitian yang sejalan dengan rumusan masalah yang telah disusun:

1. untuk menguji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan menilai teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023;
2. untuk menguji kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023;
3. untuk menguji efektivitas pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023;
4. untuk mendeskripsikan perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan struktur dan kaidah kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023;

Sesuai dengan penjelasan tujuan penelitian di atas, maka penulis dituntut untuk memenuhi tujuan penelitian. Tujuan dari penelitian ini dibuat untuk memfokuskan penulis, agar penelitian efisien dan sistematis.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat yang berdampak pada pendidikan di Indonesia baik itu secara teoretis maupun praktis. Berikut dipaparkan manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap dunia pendidikan yakni alternatif media pembelajaran yang inovatif. Selain itu,

penelitian ini mengupayakan menghasilkan produk yang bermanfaat bagi proses pembelajaran. Sehingga, hal tersebut dapat dijadikan acuan bagi pendidik dalam melakukan proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Penulis dapat menambah pengalaman serta wawasan dengan memberikan solusi berupa membuat media pembelajaran yang inovatif menggunakan aplikasi *toontastic 3D*. Penulis juga dapat melatih diri dalam pemecahan sebuah masalah dalam dunia pendidikan, serta meningkatkan kreativitas dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta mempermudah peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya dalam hal mengemukakan gagasan, ide pada pembelajaran menulis teks persuasif. Penulis berharap penelitian ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik, dan menciptakan suasana belajar baru yang lebih inovatif.

c. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat dijadikan alternatif dan bahan evaluasi pada proses pembelajaran selanjutnya khususnya dalam pengembangan media pembelajaran agar lebih mengembangkan kreativitas, mendukung pemanfaatan teknologi, dan dapat merealisasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Lanjutan

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya, dalam pembelajaran menulis teks persuasif berdasarkan kaidah dan struktur kebahasaan dengan media pembelajaran berbantuan aplikasi *toontastic 3D* pada peserta didik kelas VIII SMPN 35 Bandung Tahun Pelajaran 2022/2023 agar penelitian selanjutnya lebih baik lagi.

e. Lembaga pendidikan

Penelitian ini merupakan bentuk sumbangsih penulis sebagai upaya perbaikan kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan dapat berpengaruh terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah yang akan diteliti.

Berdasarkan pemaparan manfaat penelitian di atas, manfaat penelitian di buat dengan tujuan membawa perubahan yang lebih baik khususnya pada kualitas pendidikan. Penulis berharap bahwa penelitian ini bermanfaat untuk semua tidak hanya untuk penulis namun juga untuk peserta didik, pendidik maupun pihak yang bersangkutan dalam ranah penelitian ini.

F. Definisi Operasional

Perspektif peneliti terhadap variabel yang akan diteliti merupakan definisi operasional. Pemaparan variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk membahas topik-topik yang berkaitan dengan pendidikan. Kegiatan tersebut dapat berlangsung secara tatap muka, maupun *online* melalui jaringan digital.
2. Menulis adalah proses menuangkan pikiran, gagasan, dan perasaan ke dalam kata-kata untuk kemudian dapat dipublikasikan.
3. Teks persuasif adalah teks yang berisi ajakan, himbauan yang berpotensi untuk mempengaruhi minat khalayak terhadap ajakan tersebut.
4. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu pendidik memberikan materi dengan lebih baik.
5. Aplikasi *toontastic 3D* adalah aplikasi audiovisual yang dibuat oleh *google* untuk menunjang proses pembelajaran. Aplikasi ini juga menjadi fokus penelitian ini yang berpengaruh pada hasil produk berupa teks persuasif peserta didik.

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan definisi di atas adalah bahwa definisi operasional dapat membantu penulis dalam mengetahui dan memahami variabel-variabel dalam judul penelitian yang akan diteliti. Pembelajaran menulis

teks persuasif berbantuan aplikasi *toontastic 3D* menjadi pokok bahasan penelitian ini. Pemanfaatan media pembelajaran yang dibantu oleh aplikasi *toontastic 3D* diharapkan dapat membawa perubahan yang lebih baik bagi dunia pendidikan.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi penjelasan-penjelasan mengenai susunan dan isi skripsi secara sistematis yang dimulai dari bab 1 sampai bab 5. Sistematika skripsi dibuat dengan tujuan untuk mempermudah penulis dalam menjelaskan isi skripsi, seperti menjelaskan masalah, teori-teori yang relevan, pengumpulan data, proses analisis data, sampai dengan penyusunan hasil penelitian secara rinci.

Bab I Pendahuluan. Pendahuluan berisi tentang permasalahan yang penulis temukan saat di lapangan. Bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, penulis akan mengemukakan beberapa permasalahan yang menjadi bahan kajian yang akan diteliti, 2) identifikasi masalah, yang membahas pokok bahan kajian yang akan diteliti, 3) rumusan masalah, berisi pertanyaan-pertanyaan penelitian yang mengacu pada bahan kajian, 4) tujuan penelitian, yang memuat pencapaian yang harus dicapai dalam sebuah penelitian, 5) manfaat penelitian, manfaat penelitian ini berisi dampak yang dirasakan oleh beberapa orang (pendidik, peserta didik, lembaga pendidikan), serta 6) definisi operasional yang berisi definisi yang diperoleh dari variabel-variabel yang sesuai judul penelitian.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran Penelitian. Kajian teori berisi deskripsi dari teori-teori berupa konsep, aturan, kebijakan, dari variabel-variabel yang terdapat pada judul penelitian. Selain itu, bagian ini juga berisi kerangka pemikiran yang menggambarkan mengenai jalan pikiran penulis untuk menuntaskan permasalahan yang ada sehingga menemukan solusi dari permasalahan tersebut, penelitian terdahulu yang relevan dan sejalan dengan penelitian yang akan diteliti sebagai bahan evaluasi dan rujukan, serta asumsi berisi anggapan, alasan penulis yang mendukung untuk melakukan penelitian dan hipotesis berisi jawaban, dugaan sementara dari rumusan masalah yang telah dikemukakan.

Bab III Metode dan Desain Penelitian. Pada bagian ini menjelaskan secara rinci tentang langkah-langkah yang dilakukan penulis untuk melakukan penelitian. Bagian ini terdiri dari metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian misalnya, penelitian kuantitatif. Selain itu, desain penelitian, subjek penelitian dan objek penelitian yang menjadi hal penting dalam penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data yang saling berkaitan untuk mempermudah dan membantu penulis dalam mengumpulkan dan mengolah data yang didapat, serta prosedur penelitian yang berisi pemaparan mengenai tahap-tahap yang harus dilakukan oleh penulis dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai pelaporan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan Penelitian. Pada bagian ini penulis mengemukakan hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian. Bagian ini juga berperan penting dalam sebuah karya tulis ilmiah untuk menentukan berhasil atau tidaknya penelitian yang telah dilakukan. Bagian ini memuat uraian mengenai hasil data yang ditemukan, hasil pengolahan data, subjek dan objek, yang dijelaskan secara rinci. Tidak hanya itu, bagian ini juga merupakan jawaban dari rumusan masalah dan hipotesis yang telah dikemukakan dan dikaitkan dengan pembahasan hasil penelitian.

Bab V Simpulan dan Saran Penelitian. Pada bagian ini penulis menjelaskan simpulan dan saran sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan. Pada bagian simpulan penulis mengemukakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dikemukakan dan disesuaikan dengan hasil penelitian. Sedangkan, bagian saran penulis mengemukakan pendapat yang merekomendasikan dan bersifat mendukung baik itu ditujukan untuk pengguna, atau peneliti selanjutnya sebagai bahan evaluasi untuk penelitian berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai sistematika skripsi, diketahui sistematika skripsi terdapat 5 Bab yang terdiri dari Bab 1 Pendahuluan, Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dan Bab V Kesimpulan dan Saran. Penulisan skripsi terdiri dari 5 bab yang harus di susun. Penulis berharap dengan adanya sistematika skripsi ini, dapat membantu dan memudahkan pembaca untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan.