

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan dari mulai anak-anak sampai dewasa. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang sadar akan tujuannya dalam mewujudkan proses pembelajaran dan suasana yang aktif, sehingga peserta didik dapat memperluas pengetahuan serta lebih mengembangkan potensinya. Seperti yang dijelaskan oleh Ki Hajar Dewantara (dalam Sugiarta, dkk, 2019, hlm. 128) bahwa pendidikan merupakan prasyarat hidup bagi tumbuhnya anak-anak. Sesuai dengan maksud dari pernyataan di atas, pendidikan menuntun segala daya kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan anggota masyarakat dapat mencapai rasa aman dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.

Sementara itu pendidikan juga menjadi salah satu faktor penentu kemajuan suatu negara, dimana kualitas sumber daya manusia akan terus ditingkatkan melalui pendidikan. Salah satunya adalah mengembangkan keterampilan dan kemampuan, sehingga dapat berkontribusi dalam mewujudkan masa depan yang lebih baik bagi kehidupan manusia itu sendiri dan negara. Namun pada kenyataannya kualitas pendidikan di Indonesia saat ini semakin menurun, seperti yang ditunjukkan oleh hasil survei PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2018 mengenai sistem pendidikan di dunia, menempatkan Indonesia pada posisi yang rendah yakni peringkat ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei (Nurhuda, 2022, hlm. 129). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah.

Rendahnya kualitas pendidikan dapat disebabkan oleh beberapa permasalahan dalam sistem pendidikan nasional, diantaranya seperti jumlah peserta didik yang terus bertambah tidak sebanding dengan tersedianya sarana pendidikan yang berkualitas, langkanya sarana dan dana untuk memenuhi kebutuhan pendidikan, mahalnya biaya pendidikan, ketidaktepatan hasil pendidikan, serta ketidakefisienan sistem pendidikan (P.H Combs dalam Siti Fadia, 2021, hlm. 1618-1619). Faktor-faktor tersebutlah yang membuat pemerintah menetapkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003, hlm. 1)

mengenai sistem pendidikan nasional yang diberlakukan di Indonesia. Bahwa Sistem Pendidikan Nasional berlaku secara sentralistik atau sepenuhnya berorientasi pada Pemerintah. Munirah (dalam Siti Fadia, 2021, hlm. 1618) menegaskan bahwa mulai dari tujuan pembelajaran, materi pembelajaran hingga metode pembelajaran, semuanya diatur oleh pemerintah. Dalam mengimplementasikan pendidikan yang diharapkan dalam proses pembelajaran, maka diperlukannya kurikulum.

Kurikulum merupakan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan pendidikan di sekolah guna mewujudkan tujuan pendidikan yang diharapkan. Kurikulum yang saat ini diterapkan di Indonesia adalah Kurikulum 2013, dengan tujuan kurikulum tersebut menurut Permendikbud No. 36 tahun 2018 (2018, hlm. 3) tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah yang berbunyi sebagai berikut:

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia.

Tujuan kurikulum 2013 ternyata sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (2003, hlm. 7), yang menyatakan bahwa fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat untuk memajukan kehidupan bangsa, serta bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam mewujudkan tujuan kurikulum 2013 serta fungsi dari pendidikan nasional, tentu saja tidak akan terlepas dari proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memerlukan perpaduan yang baik antara pendidik, peserta didik, sarana dan prasarana, serta strategi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pembelajaran, pendidik sebagai pelaku utama harus memiliki kreativitas yang tinggi agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Pembelajaran yang digunakan di Sekolah Dasar (SD) adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja menghubungkan atau memadukan beberapa Kompetensi Dasar (KD) dan indikator dari kurikulum/Standar Isi (SI) dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang dikemas dalam satu tema (Sukayati dan Sri, 2009, hlm. 13). Dengan adanya kaitan dari beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan, maka dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Bermakna disini dimaksudkan bahwa pembelajaran tematik dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai konsep-konsep yang berkaitan dalam satu tema sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan peserta didik. Salah satu tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk membekali peserta didik dengan pemahaman yang lebih mendalam dan berkesan terhadap materi pembelajaran (Sulhan dan Ahmad Khalakul, 2019, hlm. 13). Selain itu, salah satu peranan penting dalam proses pembelajaran tematik bagi peserta didik adalah hasil belajar.

Hasil belajar biasanya menjadi penentu suatu keberhasilan peserta didik yang dicapai melalui tugas ataupun kegiatan ujian (baik dalam bentuk ulangan harian ataupun penilaian tengah semester). Menurut Dakhi (2020, hlm. 468) hasil belajar adalah prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung pencapaian hasil belajar tersebut. Sedangkan menurut Maisaroh (dalam Novita dan Fitri Siti Sundari, 2020, hlm. 718) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang selama proses belajar mengajar, dan hasil belajar tersebut dapat bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dievaluasi melalui tes. Konsep hasil belajar dikemukakan oleh Rusman (dalam Novita dan Fitri Siti Sundari, 2020, hlm. 718), menurutnya hasil belajar merupakan pengalaman yang dilakukan oleh peserta didik dan mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Benjamin S. Bloom (dalam Hasibuan, 2015, hlm. 6) menyebutkan terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif yaitu, (1) Pengetahuan adalah kemampuan untuk menghafal, mengingat, atau mengulangi informasi yang diberikan, (2) Pemahaman adalah kemampuan untuk menginterpretasi atau mengulang informasi dengan menggunakan bahasa sendiri, (3) Aplikasi

adalah kemampuan menggunakan informasi, teori, dan aturan pada situasi baru, (4) Analisis adalah kemampuan mengurai pemikiran yang kompleks dan mengenai bagian-bagian serta hubungannya, (5) Sintesis adalah kemampuan mengumpulkan komponen yang sama guna membentuk satu pola pemikiran yang baru, serta (6) Evaluasi adalah kemampuan membuat pemikiran berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu pencapaian peserta didik setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ranah kognitif tersebut meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar pada ranah kognitif yang dicapai sebagian peserta didik pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran tematik masih rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik dapat disebabkan karena proses pembelajaran hanya didominasi oleh pendidik yang lebih berperan tanpa melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga membuat peserta didik kurang bersemangat dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, yang berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Hal tersebut dibuktikan dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas III di SD Negeri Linggar 02 Kabupaten Bandung, yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mendapatkan hasil belajar yang relatif rendah khususnya pada ranah kognitif dan belum mencapai KKM yang diharapkan (75) yaitu dari jumlah 47 orang peserta didik (26 perempuan dan 21 Laki-laki), terdapat 15 peserta didik yang mencapai KKM sedangkan 32 orang peserta didik masih belum mencapai KKM yang diharapkan.

Adapun kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, dan peserta didik cenderung meninggalkan tugas yang ia kerjakan dan memilih untuk bermain. Selain itu media pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Linggar

02 masih berupa buku paket, serta pada saat pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.

Penyebab munculnya permasalahan media pembelajaran salah satunya karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, sehingga permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Maka dari itu diperlukannya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan untuk membuat peserta didik lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan membuat peserta didik mengikuti pembelajaran adalah media pembelajaran ular tangga, dikarenakan media pembelajaran ular tangga berbasis permainan sehingga dapat mengajak peserta didik belajar sambil bermain. Sesuai dengan beberapa peneliti yang menyatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, sehingga media pembelajaran ini cocok digunakan untuk kelas rendah khususnya kelas III SD.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran efektif yang dikembangkan dari permainan tradisional ular tangga untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik yang diarahkan pada kemampuan kerja sama yang menyenangkan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga dapat digunakan dalam permainan tes interaktif dan dapat memberikan peserta didik kesan bermain sambil belajar, menciptakan lingkungan bermain dan belajar yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran ular tangga juga dapat mempermudah proses pembelajaran tematik, dilihat dari media ular tangga yang dapat membuat peserta didik lebih paham mengenai materi karena terdapat pengulangan materi dalam setiap kotak ular tangga sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Menurut Melsi (dalam Syafa, 2022, hlm.15) kelebihan dari media pembelajaran ular tangga adalah dapat melatih pengetahuan atau kognitif peserta didik pada saat adanya dua mata ular dadu yang keluar dan harus dijumlahkan, efektif untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari, peserta didik lebih bersungguh-sungguh dalam memberikan jawaban pertanyaan saat mereka berhenti di kotak berisi pertanyaan, serta memotivasi peserta didik untuk terus belajar. Kelebihan lain dari media pembelajaran ular tangga adalah sangat mudah dipahami karena menggunakan konsep visual dan sederhana, sehingga cocok untuk pembelajaran peserta didik tingkat SD khususnya di kelas rendah.

Berdasarkan dengan penelitian sebelumnya dalam penggunaan media pembelajaran ular tangga yang dilakukan oleh Anjelina Wati (2021, hlm. 72) yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Peneliti tersebut menyimpulkan bahwa layak menggunakan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta dapat meningkatkan KKM sebanyak 45% setelah menggunakan media pembelajaran ular tangga. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh W. Widiana (2019, hlm. 320) yang berjudul “ Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa terdapat efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar pada kompetensi pengetahuan IPA peserta didik kelas IV.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan didukung oleh penelitian yang relevan, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Penggunaan Media Ular Tangga dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III di SD Negeri Linggar 02 Kabupaten Bandung”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan, maka terdapat beberapa masalah dalam penelitian ini. Masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar yang relatif rendah dan belum mencapai KKM yang diharapkan (75).
2. Kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional.
3. Kurang tertariknya peserta didik untuk mengikuti pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang masih menggunakan buku paket.
5. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, sehingga peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

## **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian karena untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah mengenai:

1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Linggar 2 Kabupaten Bandung.
2. Kemampuan yang diteliti adalah hasil belajar dengan indikator kognitif yang terdiri dari enam aspek diantaranya pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Adapun hasil belajar kognitif yang diteliti adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), dan analisis (C4).
3. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah tema 1 subtema 4.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Linggar 02 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga?

2. Seberapa besar peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Linggar 02 setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka penelitian yang dilakukan bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik Kelas III SD Negeri Linggar 02 sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ular tangga.
2. Untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Linggar 02 setelah digunakannya media pembelajaran ular tangga.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya:

1. Secara teoritis

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran mengenai penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar serta hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan bagi penelitian selanjutnya. Lebih lanjut penulis berharap penelitian dengan penggunaan media ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif dalam memperbaiki proses kegiatan belajar kelas III di masa yang akan datang.

2. Secara praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru untuk mengatasi pembelajaran. Adapun hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

- a. Bagi peneliti

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menyalurkan segala pengetahuan yang didapatkan selama perkuliahan, sehingga dapat berkontribusi dalam dunia pendidikan. Serta dapat memberikan pengalaman penggunaan media pembelajaran untuk peserta didik secara langsung.



b. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran dimasa yang akan datang serta dapat dijadikan suatu masukan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Manfaat bagi guru

Diharapkan dapat dijadikan suatu masukan untuk memperbaiki sistem pembelajaran di kelas, dapat memberikan referensi media pembelajaran yang dapat digunakan saat pembelajaran, serta dapat dijadikan masukan tentang penggunaan media pembelajaran agar peserta didik termotivasi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Manfaat bagi peserta didik

Diharapkan dapat memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam proses kegiatan belajar mengajar, dapat merasakan suatu inovasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, serta dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik.

## **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman mengenai pengertian istilah yang digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan beberapa istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ular tangga

Media pembelajaran ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ular tangga ini menggunakan prinsip kartu dadu pada permainan ular tangga. Menurut Mar'atusholihah, Priyanto, dan Damayani (dalam Sativa dan Moh. Balya, 2022, hlm. 6982) menyatakan bahwa media permainan ular tangga adalah salah satu bentuk permainan yang dapat mengatasi kebosanan disaat pembelajaran berlangsung, media permainan ular tangga juga sangat menarik untuk di kalangan SD. Sedangkan menurut Rahina (dalam Wati, 2021, hlm. 70) menyatakan

bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran alternatif yang bisa digunakan oleh guru sebagai sarana kegiatan belajar di lingkungan dalam kelas maupun lingkungan luar kelas (Aisy, 2021, hlm. 12). Kemudian media pembelajaran ular tangga juga dikemukakan Afandi (dalam Widiana, 2019, hlm. 317), bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan tradisional yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi peserta didik. Sementara itu, menurut Aniq dan Darminto (dalam Syafa, 2022, hlm.14) menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan jenis media visual dua dimensi yang pada umumnya permainan ular tangga biasa, tetapi dimodifikasi dengan menambahkan edukasi di dalamnya seperti soal-soal yang terdapat dalam kolom, memberikan misi atau tantangan di setiap kolom atau kotak permainan ular tangga, dan juga memberikan rintangan berupa hukuman pada kolom permainan.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media ular tangga merupakan media pembelajaran efektif yang mengadopsi dari permainan ular tangga dan telah dimodifikasi dengan menambahkan kartu soal atau rintangan yang dapat digunakan bagi kalangan SD baik di dalam kelas maupun di luar kelas, serta berfungsi untuk mengatasi kebosanan di saat pembelajaran berlangsung, meningkatkan daya serap, dan meningkatkan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi peserta didik yang dilihat dari tingkat penguasaan yang dicapainya setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, diantaranya ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Ketiga ranah tersebut digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan

peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (dalam Sutrisno, 2021, hlm. 22), menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan. Sedangkan menurut Anjelina Wati (2021, hlm. 70) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan peserta didik yang diperoleh dari hasil penilaian proses belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pengajaran (Nurmisanti dkk, 2017, hlm. 17). Menurut Rusman (dalam Aisy, 2021, hlm. 17) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang didapatkan dari peserta didik selama kegiatan belajar mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sementara itu, menurut Arikunto (dalam Sutrisno, 2021, hlm. 25) bahwa hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan gambaran kemampuan atau kompetensi peserta didik yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran baik berupa tes tertulis, tes lisan, maupun tes perbuatan.

## **H. Sistematika Skripsi**

Skripsi ini tersusun dari lima bab dengan sistematika penulisannya (Tim Penyusun, 2022, hlm. 36) sebagai berikut:

### **a. Bagian Pembuka Skripsi**

Pada bagian ini terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

### **b. Bagian Isi Skripsi**

Pada bagian ini terdiri dari beberapa bab diantaranya:

## **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

## **Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran**

Pada bab ini membahas mengenai kajian teori bersikap teoritis yang memfokuskan kepada hasil atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian.

## **Bab III Metode Penelitian**

Pada bab ini membahas secara rinci mengenai pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, serta pengumpulan data dan instrumen penelitian yang akan digunakan untuk memperoleh sebuah data yang dibutuhkan dalam penelitian.

## **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini membahas mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Serta pembahasan mengenai temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan

## **Bab V Simpulan dan Saran**

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi mengenai temuan hasil penelitian yang telah dilakukan. Saran berisi tentang rekomendasi bagi para pembaca atau peneliti berikutnya.

### c. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran.