

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang agar dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan dapat berkembang dalam kehidupan yang dijalannya sehingga potensi yang dimiliki oleh seseorang tersebut dapat memberikan manfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam kehidupan, dengan Pendidikan seseorang mampu menentukan arah kehidupan yang akan dijalannya. Dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 Pasal 3 menyebutkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yaitu

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya 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.

Merujuk dengan undang-undang tentang fungsi dan tujuan pendidikan setiap proses pendidikan harus dilaksanakan dengan optimal, proses pendidikan yang optimal dapat membentuk sebuah karakter generasi yang memiliki nilai sikap positif. Dalam budaya sunda Pendidikan karakter ditekankan untuk menjadi sebuah bekal keselamatan dalam menjalani kehidupan. Konsep-konsep Pendidikan karakter pada budaya sunda identik dengan peserta didik yang mempunyai watak *cageur* 'sehat', *bageur* 'baik hati', *bener* 'benar', *pinter* 'pandai', *jujur* 'jujur', *akur* 'ramah', *singer* 'cekatan', *wanter* 'berani' (Sunarni, 2017 hlm. 90). Untuk mencapai beberapa watak tersebut diperlukannya sebuah pengajaran.

Pengajaran merupakan sebuah bagian dari proses pendidikan, pengajaran adalah salah satu cara untuk menyampaikan sebuah ilmu. Dalam pengajaran terdapat proses interaksi antar manusia yang didalamnya

terdapat kegiatan bertanya, menanggapi, berdiskusi, mencari, menemukan dan lain-lain. Perintah untuk memperoleh pengajaran disebutkan juga dalam Al-Quran surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِي

Artinya: “*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.*”

Sebagai umat muslim dan bagian dari masyarakat sunda haruslah seorang manusia menuntut ilmu dengan maksimal, sudah hak dan kewajiban manusia untuk mendapatkan sebuah ilmu. Dengan ilmu manusia dapat menentukan arah dan tujuan hidup, beragam macam jenis ilmu penting untuk dicari dan digali dengan maksimal, salah satu jenis ilmu yang penting bagi kehidupan manusia dan bermanfaat untuk menunjang kehidupan adalah ilmu matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam kehidupan dan berorientasi dengan masyarakat. Tujuan pembelajaran matematika adalah membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan sebuah permasalahan secara sistematis. Jika peserta didik sudah terlihat mampu untuk menyelesaikan sebuah permasalahan secara sistematis berarti ia telah memiliki pemahaman yang baik dan mengetahui ide-ide matematika yang masih terkait (Shofiah dkk., 2021 hlm. 2684). Peserta didik diharapkan aktif, inovatif, mandiri dan mampu bekerjasama pada proses pembelajaran matematika. Dengan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran peserta didik dapat mengembangkan kemampuan dan pemahamannya, selain itu keaktifan peserta didik dapat membantu dalam memahami pengaplikasian konsep secara nyata dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pentingnya kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki oleh setiap peserta didik agar mampu menerapkan ilmu yang telah didapatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pemahaman matematis merupakan pengetahuan peserta didik terhadap sebuah konsep, prinsip, prosedur dan kemampuan peserta didik menggunakan strategi penyelesaian terhadap suatu masalah yang disajikan. Seseorang jika sudah memiliki pemahaman matematis berarti orang tersebut telah memahami apa yang sedang ia pelajari, langkah-langkah apa yang telah dilakukannya sehingga dapat menggunakan konsep dalam konteks matematika ataupun diluar konteks matematika (Alan dan Afriansyah, 2017 hlm. 72). Dengan kemampuan pemahaman matematis yang baik peserta didik tidak hanya menghafalkan berbagai rumus saja, melainkan peserta didik dapat mengerti bahkan menyimpulkan dengan benar makna apa yang didapat dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SD Negeri 263 Rancaloe Kota Bandung menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum mempunyai kemampuan pemahaman matematis secara maksimal. Hal ini dapat terlihat pada observasi awal yang dilakukan oleh penulis dimana banyak peserta didik yang kebingungan ketika diminta oleh guru untuk menyakan ulang sebuah konsep, kemudian terlihat bahwa peserta didik masih kesulitan untuk membedakan mana yang termasuk kedalam contoh dan mana yang bukan contoh. Tidak hanya itu merekapun belum mampu menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematis. Kemudian terlihat saat proses pembelajaran model pembelajaran yang digunakan kurang interaktif, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada guru. Beberapa peserta didik terlihat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran mereka hanya diam dan tidak mampu mengemukakan pendapat dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran, pemahaman peserta didik yang kurang maksimal akan berdampak pada hasil belajar.

Rendahnya pemahaman matematis peserta didik juga dapat dilihat dari hasil ulangan harian pada pelajaran matematika menunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) hanya 10 peserta didik atau sebesar (34%) dan tidak tuntas atau

belum tuntas sesuai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 19 orang atau sebesar (66%) dari jumlah keseluruhan peserta didik sebanyak 29 orang dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yaitu 70.

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan, Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran yang dilaksanakan dirasa kurang interaktif hal ini disebabkan karena minimnya pemahaman guru terhadap keberagaman model pembelajaran yang ada, sehingga ia hanya menggunakan model pembelajaran yang memang sudah menjadi kebiasaannya. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan juga dapat menjadi salah satu faktor yang cukup berpengaruh dalam proses pembelajaran, media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses pengajaran yang memberikan variasi, visualisasi dan interaktivitas. Media pembelajaran seperti gambar, video atau animasi membantu memvisualisasikan konsep dan menambah daya tarik dalam belajar sehingga peserta didik pun memiliki ketertarikan untuk memahami sebuah materi pembelajaran yang sedang disampaikan. Beberapa peserta didik mungkin terlihat mengalami kesulitan dalam memahami materi yang sedang disampaikan, hal ini dapat terjadi karena peserta didik tidak memiliki dasar yang kuat sehingga untuk memahami materi selanjutnya ia akan merasa kebingungan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan mengisyaratkan bahwa pemahaman konsep matematis pada peserta didik diperlukannya perhatian yang lebih. Sehingga diperlukannya solusi dalam menanggulangi permasalahan tersebut salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran yang berbeda dengan yang biasanya dilakukan serta menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik adalah model *Discovery Learning*.

Model *discovery learning* merupakan sebuah teori belajar yang menekankan pada proses pembelajaran yang terjadi bila peserta didik tidak

disajikan dengan bentuk finalnya, namun diharapkan mengorganisasi pembelajaran sendiri (Trianingsih dkk., 2019 hlm. 3).

Model pembelajaran *discovery learning* model pembelajaran yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan mengorganisasikan cara untuk memecahkan suatu masalah. Model ini juga dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran kognitif yang menekankan kreativitas guru untuk menciptakan situasi belajar yang interaktif dimana peserta didik terlibat secara langsung untuk menemukan sendiri pengetahuannya dengan beberapa langkah yang telah disiapkan (Aulia dkk., 2023 hlm. 228).

Ciri utama model *discovery learning* yaitu: 1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan. 2) berpusat pada peserta didik. 3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama (Kristin dan Rahayu, 2016 hlm. 91). Berdasarkan ciri model *discovery learning* tersebut menuntut peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran juga menuntut kemampuan pemahaman dalam kegiatan penemuan. Hal ini dirasa sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang ditemui pada lapangan, dengan model pembelajaran ini diharapkan membuat proses pembelajaran menjadi interaktif dan tidak membosankan, sehingga model ini juga diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan pemahaman matematis peserta didik sehingga peserta didik dapat memenuhi indikator-indikator kemampuan pemahaman matematis secara utuh. Untuk menunjang pembelajaran agar lebih optimal diperlukannya juga media pembelajaran interaktif, salah satu media yang dapat digunakan adalah *quizizz*.

*Quizizz* merupakan sebuah platform kuis *online* yang dirancang untuk mengelola kuis interaktif yang dapat diakses secara mudah dan menjadikan kuis menyenangkan. Aplikasi ini dapat dijadikan sebuah media pembelajaran yang memuat pertanyaan-pertanyaan kuis dengan berbagai format termasuk pilihan ganda, benar atau salah serta pertanyaan singkat. Peserta didik dapat mengakses kuis tersebut dengan perangkat mereka

masing-masing dan menjawab berbagai pertanyaan yang dikemas dalam sebuah permainan.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, bahwa model *discovery learning* mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik, Hal ini diperlihatkan dengan nilai Sig pada Uji *Sample Paired t-test* yang berada pada angka 0,000 dan lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Pemberian perlakuan dengan model *discovery learning* selama satu kali perlakuan mampu meningkatkan nilai *pretest* dengan rata-rata 53,81 menjadi rata-rata 77,81 saat pengambilan nilai *posttest* (Aulia dkk., 2023 hlm. 231)

Dengan permasalahan yang telah ditemukan di lapangan dan sejalan dengan beberapa tahapan model pembelajaran *discovery learning* yang dirasa cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada serta media pembelajaran berbentuk aplikasi yang juga diharapkan mampu mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan pemahaman matematis. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Discovery Learning* Berbantuan Aplikasi Quizizz terhadap Pemahaman Matematis Peserta Didik SD”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah sebagaimana yang telah diutarakan sebelumnya, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik pada umumnya belum memenuhi indikator pemahaman matematis yang diharapkan.
2. Kurangnya variasi model pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
3. Proses kegiatan pembelajaran *Student Centered Learning* tidak berlangsung sebagaimana seharusnya, pembelajaran yang dilaksanakan masih terpusat pada guru.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif saat proses pembelajaran.

### C. Batasan Masalah

Untuk menghindari timbulnya penafsiran yang terlalu luas dan untuk memperoleh gambaran yang jelas perlu adanya ruang lingkup penelitian:

1. Permasalahan dalam penelitian ini adalah memfokuskan pada pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik di sekolah dasar.
2. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan variabel terikat pada penelitian ini yaitu kemampuan pemahaman matematis peserta didik di sekolah dasar..
3. Populasi dari penelitian ini yaitu SDN 263 Rancaloe Bandung, dan sampel dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV tahun ajaran 2023-2024
4. Aspek penilaian yang difokuskan pada penelitian ini lebih pada kemampuan kognitif peserta didik dengan melihat peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diutarakan sebelumnya, maka masalah utama dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional?

4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman matematis peserta didik dengan menggunakan model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Discovery Learning* berbantuan aplikasi *quizizz* terhadap kemampuan pemahaman matematis peserta didik.

### **F. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam indikator baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai berikut:



- a. Kontribusi terhadap pemahaman model *discovery learning*, penelitian ini akan memberikan kontribusi teoritis dalam pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas model *discovery learning* dalam memengaruhi pemahaman matematis peserta didik. Ini akan membantu mengisi kesenjangan literatur akademis bagaimana model ini akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran.
- b. Penelitian ini dapat membantu dalam memberikan panduan bagi pengembangan prinsip-prinsip pedagogis yang lebih baik dalam pengajaran matematika khususnya dalam pemahaman peserta didik. Penelitian ini dapat digunakan pendidik untuk melakukan peningkatan dan pendekatan mereka dalam proses pembelajaran matematis.

## 2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman secara langsung serta menambah wawasan dalam meningkatkan pengetahuan mengenai model *discovery learning* terhadap pemahaman matematis peserta didik. Peneliti akan mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang teori-teori pembelajaran dan pemahaman peserta didik.

- b. Manfaat Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk mengembangkan dan memperbarui model pengajaran mereka. Guru akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang berbeda lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan respons positif peserta didik.

- c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan referensi model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dipelajari oleh guru-guru serta

diterapkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada pemahaman matematis peserta didik.

d. Bagi Pembaca

Memberikan informasi tambahan atau referensi mengenai pengaruh model *discovery learning* terhadap pemahaman matematis peserta didik.

## G. Definisi Operasional

### 1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Pemahaman Matematis merupakan kemampuan seseorang dalam mengorganisasi, meninterpretasi dan memanfaatkan konsep matematis untuk memecahkan sebuah permasalahan matematis. Pemahaman matematis ini tidak hanya memahami suatu konsep matematis saja, melainkan mampu menjelaskan konsep matematis dengan cara menyederhanakan sesuatu konsep rumit namun tetap bermakna atau tidak kehilangan maknanya.

Pemahaman matematis juga dapat disebut sebagai kemampuan dalam menghubungkan konsep matematika dengan pemecahan sebuah permasalahan di dunia nyata. Pemahaman ini mencakup sebuah konsep-konsep matematis secara mendalam serta kemampuan untuk menerapkan konsep tersebut dalam berbagai konteks. Terdapat beberapa indikator kemampuan pemahaman matematis menurut Alan dan Afriansyah, (2017, hlm. 68) diantaranya adalah:

- a. Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari
- b. Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut.
- c. Mampu mengaitkan berbagai konsep matematika
- d. Mampu menerapkan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematika.

Maka dapat disimpulkan bahwa, kemampuan pemahaman matematis merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik terhadap sebuah konsep, mampu mengaitkan berbagai konsep,

menerapkan konsep serta mengelompokkan objek-objek berdasarkan syarat terpenuhi atau tidaknya konsep tersebut.

## 2. *Discovery Learning*

*Discovery Learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan peserta didik dalam sebuah kegiatan pembelajaran seperti mencari, menyelidiki dan menemukan sebuah pengetahuan secara sistematis, kritis dan logis. Peranan guru dalam model pembelajaran *Discovery Learning* ini sebagai fasilitator yang akan menyediakan sebuah materi pembelajaran beserta membimbing para peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Model *Discovery Learning* juga meminta agar peserta didik untuk aktif dalam memecahkan berbagai persoalan, mengasimilasikan konsep dan merumuskan penemuan pengetahuannya dengan penuh kepercayaan diri. Model ini mengarahkan peserta didik agar mengalami proses yang melibatkan berbagai kemampuan kognitif seperti mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dll.

*Discovery Learning* memiliki beberapa tahapan dalam pelaksanaannya atau yang biasa disebut dengan sintaks. Adapun sintaks model *Discovery Learning* menurut Sudarmanto dkk., (2021 hlm. 292) adalah sebagai berikut:

- a. Tahap persiapan
- b. Pemberian rangsangan/stimulasi
- c. Identifikasi masalah
- d. Mengumpulkan data
- e. Pembuktian
- f. Menarik kesimpulan

Maka dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang meminta peserta didik aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Model *discovery learning* memiliki enam tahapan atau enam langkah dalam

pelaksanaannya yang terdiri dari tahap persiapan, tahap pemberian rangsangan atau stimulasi, tahap mengidentifikasi masalah, tahap pembuktian dan yang terakhir adalah tahap menarik kesimpulan dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan.

### 3. *Quizizz*

*Quizizz* adalah sebuah aplikasi *online* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Supriadi dkk., 2021 hlm. 102). Aplikasi ini terdiri dari berbagai macam fitur kuis. Aplikasi ini dapat berisikan berbagai mater pembelajaran yang dikemas kedalam pertanyaan-pertanyaan interaktif dengan berbagai tema yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Tidak hanya kuis saja, aplikasi *quizizz* ini dapat digunakan untuk menunjukkan berbagai mater pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar ataupun musik.

*Quizizz* dalam pengimplementasiannya cukup mudaj untuk digunakan, karena didalamnya sudah ada *template* dasar yang dapat digunakan secara langsung. Aplikasi ini juga dapat digunakan secara gratis tanpa harus membayar, namun ada beberapa fitur layanan yang membayar. Bentuk kuis yang tersediapun cukup beragam seperti bentuk pertanyaan pilihan ganda, jawab pertanyaan singkat, pilihan benar salah, dan masih banyak beragam fitur yang dapat digunakan dalam aplikasi ini sebagai media pembelajaran.

## H. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika skripsi yang digunakan yaitu berdasarkan buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa Universitas Pasundan (2024, hlm. 27-38) sebagai berikut:

### 1. Bagian Pembukaan Skripsi

Pada bagian ini terdiri atas halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

## **2. Bagian Isi Skripsi**

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini berisikan tentang dasar-dasar yang menjadi pokok dalam penelitian yang meliputi latar belakang, Batasan masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bab ini berisikan tentang kajian teori sebagai landasan dalam penelitian yang memuat antara lain kajian teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti melalui analisis materi ajar, hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.
- c. BAB III Metodologi Penelitian, bab ini berisikan tentang metodologi penelitian yang menjelaskan tentang cara pengambilan dan pengolahan data penelitian, diantaranya metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, Teknik analisis data, prosedur penelitian.
- d. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan, bab ini berisikan tentang hasil penelitian dan pembahasan yang menjabarkan tentang keterkaitan antar faktor-faktor dari data masalah penelitian sampai kepada hasil penyelesaian masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, bab ini berisikan tentang simpulan dan saran yang berkaitan dengan Analisa dan optimalisasi berdasarkan bab-bab yang telah diuraikan sebelumnya.

## **3. Bagian Akhir Skripsi**

Pada bagian akhir skripsi terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Daftar Pustaka, yaitu berisikan daftar buku-buku atau karya tulis ilmiah lainnya yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian.
- b. Lampiran, yaitu berisikan dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang dokumen utama.