

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana yang tepat untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan SDM yang unggul dan berdaya saing, pendidikan harus di desain dengan cara yang memungkinkan generasi berikutnya memiliki kemampuan yang diperlukan salah satu cara upaya yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. (Haniyya F, 2016, hlm. 45-50).

Di abad ke 21, pendidikan yang diintegrasikan oleh keluarga, sekolah, dan masyarakat harus berkembang. Siswa harus mampu mengintegrasikan kemampuan literasi, pengetahuan, keterampilan, dan sikap, serta penguasaan teknologi dalam pembelajaran modern. Selain itu, kata "pendidikan" dapat didefinisikan sebagai upaya seseorang untuk mengembangkan kepribadiannya agar sesuai dengan nilai dan budaya masyarakatnya. Jadi, pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar yang membantu siswa meningkatkan, menyempurnakan, dan meningkatkan potensi mereka.

Di era yang maju seperti saat ini, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat memengaruhi dunia pendidikan. Dengan keahlian, keterampilan, dan kedisiplinan yang meningkat, masyarakat menjadi lebih ahli, terlepas dari peran pendidikan yang sangat penting. Para pendidik kemudian terus berusaha untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tujuan utama pendidikan di Indonesia adalah untuk menghasilkan manusia yang ideal secara fisik dan mental. Berbagai aspek manusia, seperti emosional, kognitif, dan psikomotorik, diprioritaskan selama proses pendidikan.

Pemerintah Indonesia berusaha meningkatkan pendidikan, salah satunya dengan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis, karena mereka menyadari pentingnya pendidikan. Membaca dan menulis bukan hanya membaca huruf dan aksara, tetapi membaca semesta dan juga membaca dalam matematika/angka atau sering disebut numerasi (Majid, 2019, hlm. 85-86).

Siswa harus memenuhi salah satu persyaratan untuk memiliki kompetensi modern/abad 21.

Perkembangan numerasi penting karena merupakan kemampuan awal yang harus dimiliki setiap orang untuk menjalani kehidupan (Puspaningtyas & Ulfa, 2021, hlm. 138). Siswa yang mahir dalam numerasi akan dapat menggunakan pengetahuan matematikanya di dunia nyata. Namun menurut Ekowati dkk (2019, hlm. 94) Kemampuan untuk melakukan penalaran terkait erat dengan matematika. Penalaran yang dimaksud yaitu siswa harus memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menganalisis dan memahami suatu pernyataan melalui aktivitas dalam memanipulasi simbol dan angka yang berhubungan dengan matematika yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan untuk menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk dan kemampuan untuk mengungkapkan pernyataan tersebut melalui tulisan maupun lisan.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam pendidikan formal terbilang belum maksimal, sebaiknya guru menggunakan alat bantu saat menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya. Dalam praktiknya, guru harus dapat membantu siswa memahami materi melalui model pembelajaran, media, dan alat peraga. Wardani et al., (2019, hlm. 208) Pembelajaran anak sekolah dasar adalah fase pembelajaran yang bersifat operasional konkret di mana siswa belajar berinteraksi dengan objek atau peristiwa yang sebenarnya. Khususnya, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, pembelajaran harus menekankan pada pembelajaran langsung untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dan memberi mereka kemampuan untuk memahami konsep matematika melalui pembelajaran dengan tindakan (Ramadianti, 2021, hlm. 94). Untuk memberi siswa kemampuan untuk memahami, menalar, dan memecahkan masalah yang menggunakan konsep matematika. Menurut Permendiknas No. 22 Tahun 2006, tujuan pendidikan matematika adalah agar siswa dapat mengkomunikasikan konsep matematika melalui situasi, masalah, dan sikap yang relevan dengan menggunakan simbol, tabel, bagan, atau keterangan lainnya.

Numerasi dan matematika adalah dua konsep yang erat kaitannya dalam konteks pendidikan matematika. Numerasi merujuk pada pemahaman dan penguasaan terhadap konsep bilangan dan cara-cara menggunakan bilangan tersebut. Ini mencakup pemahaman tentang urutan angka, hubungan antara bilangan, dan kemampuan untuk menggunakan bilangan dalam berbagai konteks. Numerasi juga mencakup keterampilan seperti menghitung, mengurutkan, mengklasifikasikan, dan menyelesaikan masalah matematika sehari-hari, numerasi dapat diidentifikasi dari 3 indikator yaitu, menggunakan berbagai macam angka dan simbol yang berkaitan dengan matematika dasar untuk memecahkan masalah dalam berbagai macam konteks di kehidupan sehari-hari, menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan dan lain sebagainya), menyatakan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

Sedangkan Matematika adalah disiplin ilmu yang mencakup studi tentang struktur, ruang, dan perubahan. Ini mencakup konsep-konsep seperti angka, geometri, aljabar, statistika, dan banyak lagi. Matematika bukan hanya tentang menghitung, tetapi juga tentang pola, hubungan, logika, dan pemecahan masalah. Matematika digunakan untuk memodelkan dan menjelaskan fenomena di dunia nyata, dan memiliki aplikasi yang luas di berbagai bidang. Dalam pembelajaran matematika di sekolah, penting untuk mengembangkan numerasi siswa sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih abstrak. Pendidikan matematika yang efektif harus membantu siswa mengembangkan numerasi mereka, sehingga mereka dapat memahami dan menggunakan konsep-konsep matematika dengan lebih baik dalam berbagai situasi. Numerasi menciptakan dasar yang kuat untuk pembelajaran matematika yang lebih lanjut dan untuk aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika adalah mata pelajaran yang dianggap sulit oleh banyak siswa. Karena berkaitan dengan angka dan rumus, pembelajaran matematika harus dilakukan dengan bantuan benda-benda konkret sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya (Wahyudi & Siswanti, 2015, hlm. 25). Menurut Daryanto (2013, hlm. 411), pembelajaran matematika harus dimulai sejak sekolah dasar untuk membangun kemampuan siswa untuk berpikir logis,

analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan bekerja sama. Membiasakan anak untuk berpikir logis dan meningkatkan daya nalar adalah tujuan utama pembelajaran matematika di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh penulis, di mana penulis telah melakukan wawancara dengan guru, yang mana diketahui bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kemudian diperoleh juga informasi bahwa dalam penggunaan model pembelajaran, guru belum terbiasa menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan inovatif, sehingga pembelajaran tersebut dirasa kurang efektif. Dari hasil observasi awal tersebut, para peserta didik dalam prestasinya belum menunjukkan hasil yang baik sebagaimana yang terlihat pada tabel hasil nilai ulangan matematika siswa kelas III SD sebagai berikut.

Tabel 1. 1 Hasil Ulangan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SDN Kencana Indah 02 Tahun Ajaran 2023/2024

No.	Nilai	Kelas		Jumlah	Presentase	Keterangan
		A	B			
1	≥ 75	10	9	19	32,14%	Tuntas
2	≤ 75	15	16	21	67,86%	Tidak Tuntas
Jumlah		25	25	50	100%	

Berdasarkan dari data tabel di atas, dapat di lihat bahwa hasil dari peserta didik kelas III SDN Kencana Indah 02 cukup banyak yang nilainya di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan kemampuan numerasi yang dimiliki siswa masih berada pada kriteria rendah. Kemampuan siswa dengan kriteria rendah tersebut mengidentifikasi bahwa siswa masih lemah dalam menggunakan angka, simbol, atau bentuk penyajian secara matematika dalam memecahkan masalah, memprediksi dan mengambil keputusan. Di mana dari 25 siswa kelas III A hanya 10 siswa yang dapat memenuhi KKM dan 15 siswa yang tidak dapat memenuhi KKM tersebut. Sedangkan dari 25 siswa kelas B hanya 9 siswa yang dapat memenuhi KKM dan 16 siswa yang tidak dapat memenuhi KKM. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa siswa tidak terlalu

tertarik untuk belajar matematika di kelas yang dapat mengembangkan dan mengintegrasikan kemampuan numerasi.

Dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa senang dalam menyelesaikan masalah yang diajukan oleh guru, siswa senang dalam masalah yang berhubungan antara materi pelajaran dengan konteks dunia nyata, siswa senang bekerja sama dengan teman lainnya dan secara aktif siswa berbagi pengetahuan, pengalaman dan ide dalam mencari solusi untuk memecahkan masalah. Menurut Ngilimun (2016, hlm. 118) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut: 1) Belajar dimulai dengan suatu masalah 2) Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa 3) Mengorganisasikan pelajaran di sekitar masalah, bukan di sekitar disiplin ilmu 4) Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri 5) Menggunakan kelompok kecil 6) Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja

Adapun salah satu model pembelajaran yang juga didukung oleh inovasi baru yang dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu dengan media interaktif yang menggunakan teknologi komputer untuk menggunakannya sesuai dengan karakteristik siswa di dalam kelas adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* yang dapat membantu siswa melihat relevansi dan kegunaan dari konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah dunia nyata. *Problem Based Learning* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah mereka sendiri, serta akan membantu siswa belajar bekerja sama dalam kelompok, berbagi ide, dan saling mendukung satu sama lain dalam memecahkan masalah. Dengan menggunakan model *Problem Based Learning* peneliti berharap dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi siswa, yang tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang matematika, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan dan sikap yang di perlukan di masa depan.

Menurut Tan (dalam Rusman, 2010, hlm. 229), *Problem Based Learning* adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Ini mencakup kemampuan untuk menghadapi kompleksitas saat ini dan hal-hal baru. *Problem Based Learning* menggunakan masalah sebagai sarana awal untuk mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar tentang cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi untuk masalah yang terjadi di dunia nyata. Untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa sebelum mereka mulai mempelajari suatu topik, simulasi masalah digunakan untuk menumbuhkan keingintahuan mereka. Siswa memperoleh kemampuan berpikir kritis dan analitis serta kemampuan untuk mengakses dan menggunakan sumber pembelajaran dengan benar melalui *Problem Based Learning*.

Games juga dapat digunakan untuk mengajar berkat kemajuan teknologi. *Games Kahoot* adalah salah satu alat yang dapat digunakan guru untuk mengajar. Keuntungan dari *games* ini adalah bahwa soal-soalnya diberikan dalam waktu yang terbatas. Siswa dilatih untuk berpikir cepat dan tepat saat menyelesaikan soal dengan waktu terbatas. Selain itu, tampilan pada perangkat guru dan perangkat siswa akan otomatis berubah sesuai dengan nomor soal yang ditampilkan. Ini adalah keuntungan tambahan dari media *games Kahoot*. Jawaban dari soal-soal yang diberikan akan diwakili melalui gambar dan warna.

Kahoot adalah situs web online yang sangat mendidik karena memiliki fitur yang dapat digunakan sebagai media untuk membantu siswa belajar. *Kahoot* awalnya dibuat oleh tim yang terdiri dari Johan Brand, Jamie Brooker, dan Morten Versvik dengan *Norwegian University of Technology and Science* pada bulan maret 2013. Enam bulan setelah proyek tersebut selesai, *Kahoot* tersebar luas dan menjadi situs web yang tidak berbayar yang berfungsi sebagai permainan edukatif. Semua orang, terutama guru dan siswa, dapat bermain permainan ini, asalkan mereka memiliki koneksi internet. *Kahoot* memberi pengguna dua halaman terpisah.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Shomia Anjali & Agung Gusti, 2023) pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga benda konkret terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di Gugus IV Mengwi tahun ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi-experimental atau eksperimen semu dengan rancangan *Pretest Posttest Control Group Design*. Rerata nilai *posttest* kemampuan numerasi siswa kelompok eksperimen lebih dari rerata nilai *posttest* kemampuan numerasi siswa kelompok kontrol yaitu $74,543 > 64,058$. Data kemampuan numerasi selanjutnya dianalisis dengan uji Anakova dengan mengendalikan nilai pretest. Nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $520,421 > 4,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga benda konkret berpengaruh terhadap kemampuan numerasi siswa kelas III di Gugus IV Mengwi tahun ajaran 2022/2023.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media *Kahoot* Terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Kelas III (Metode Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Kencana Indah 02)”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit sehingga sebagian besar peserta didik tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran di dalam kelas.
3. Pembelajaran masih berpusat kepada guru sehingga sebagian peserta didik cepat merasa bosan.
4. Rendahnya kemampuan numerasi matematika kelas III.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* melalui media *Kahoot* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SDN Kencana Indah 02?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan numerasi siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan siswa menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SDN Kencana Indah 02?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* melalui media pembelajaran berbasis *Kahoot* terhadap kemampuan numerasi di kelas III SDN kencana Indah 02?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* melalui media *Kahoot* dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SDN Kencana Indah 02.
2. Untuk mengetahui terdapat perbedaan kemampuan numerasi siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* dengan siswa menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas III SDN Kencana Indah 02.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* melalui media *Kahoot* terhadap kemampuan numerasi di kelas III SDN kencana Indah 02.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ini adalah bersifat teoritis dan praktis. Adapun manfaat - manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar mengenai pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media *Kahoot* di sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik memiliki peluang untuk mengembangkan kemampuan secara mandiri dan kreatif dengan cara menjadi tutor bagi peserta didik lainnya.
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan kerja sama antar peserta didik.
- 4) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan penggunaan model pembelajaran di kelas agar sistem pembelajaran tidak monoton dan lebih variatif saat melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan numerasi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan model pembelajaran sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi guru - guru lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan, memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik mengenai model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan numerasi peserta didik.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran berbasis masalah.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah - istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran di mana siswa dihadapkan pada masalah kemudian dibiasakan untuk memecahkan masalah melalui pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri, membiasakan mereka membangun cara berpikir kritis dan terampil dalam pemecahan masalah. Sedangkan menurut Syamsidah & Suryani (2018, hlm. 5-9) menjelaskan bahwa “Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang di dalamnya melibatkan sasaran didik untuk berusaha memecahkan masalah dengan beberapa tahap metode ilmiah sehingga peserta didik diharapkan mampu untuk mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut dan sekaligus peserta didik diharapkan mampu memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah”.

Sintak model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Mengorientasikan siswa pada masalah;
- 2) Mengatur siswa untuk belajar; dan
- 3) Mengawasi penyelidikan individu dan kelompok.
- 4) Menciptakan dan menampilkan hasil karya; dan
- 5) Mempelajari dan mengevaluasi metode pemecahan masalah.

2. *Kahoot*

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pendidik untuk membuat, menyebarkan, dan menggunakan kuis interaktif secara online. Dengan menggunakan platform ini, pendidik dapat membuat pertanyaan dan memilih pilihan jawaban untuk kuis. *Kahoot* merupakan platform aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan oleh segala usia dengan fitur yang menarik dan mudah digunakan. Dari anak sekolah dasar sampai kalangan mahasiswa dapat menggunakan platform ini (Licorish, George, Owen, & Daniel, 2017). Penggunaan aplikasi *Kahoot* dapat menarik *engagement* yang meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas.

3. Kemampuan Numerasi

Kemampuan numerasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari di mana pentingnya informasi dan teknologi semakin meningkat. Kemampuan ini tidak hanya relevan untuk penggunaan angka dan operasi hitung di bidang akademis, tetapi juga berguna dalam kehidupan sehari-hari, seperti mengelola keuangan rumah tangga dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Han, Susanto, et al. (2017, hlm. 3) Kemampuan numerasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menerapkan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari, seperti pekerjaan di rumah, dan peran dalam masyarakat.

Indikator kemampuan numerasi adalah sebagai berikut:

- 1) Mampu menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang terkait dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari.
- 2) Mampu menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, diagram dan lain sebagainya).
- 3) Menyatakan hasil analisis tersebut untuk memprediksi dan mengambil keputusan.

4. Matematika

Matematika bukan hanya sekedar kumpulan konsep dan keterampilan komputasi (operasi hitung), tetapi matematika juga memiliki implikasi yang lebih luas dalam pengembangan berpikir logis, keterampilan komunikasi, dan kontribusi terhadap kemajuan dalam berbagai bidang pengetahuan dan teknologi. Menurut Yurniwati (2019, hlm. 8), "Matematika tidak hanya mengembangkan keterampilan komputasi (operasi hitung) tetapi juga keterampilan soft skill, seperti menemukan konsep, mengolah data, dan menyampaikan konsep dalam bentuk simbol, bagan, gambar, atau kalimat secara lisan dan tulisan".

G. Sistematika Skripsi

Berdasarkan Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) FKIP Universitas Pasundan (2024, Hlm. 39) bagian isi skripsi terdiri dari 5 bab, yaitu bab I pendahuluan, bab II landasan teori dan kerangka pemikiran, bab III metode penelitian, bab IV hasil penelitian dan pembahasan, serta bab V simpulan dan saran. Pada bagian sistematika skripsi ini menjelaskan tentang bagian dari penulisan skripsi sebagai berikut:

Bab I pendahuluan, Membahas tentang latar belakang masalah mengenai topik yang diangkat dalam penelitian dan mampu menyatakan adanya kesenjangan yang berasal dari pendapat ahli dengan fenomena empirik yang terjadi di lapangan, kemudian peneliti mengidentifikasi masalah yang merupakan titik tertentu yang memperlihatkan ditemukannya masalah, kemudian dari beberapa masalah penelitian, peneliti membuat batasan masalah dan rumusan masalah yang jelas supaya mudah dalam memperlihatkan tujuan penelitian dan manfaat penelitian setelah penelitian berlangsung, dalam pendahuluan juga terdapat definisi variabel yang memuat pembatasan dari istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian, dan terakhir dalam pendahuluan memuat sistematika skripsi yang menjelaskan tata cara dalam penulisan skripsi.

Bab II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, memuat tentang hasil-hasil atas teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil

penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, dan kerangka pemikiran.

Bab III Metode Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini berisi tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan uraian yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian, dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada para pembuat kebijakan, pengguna, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil penelitian.