

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, karena hal tersebut dapat mempengaruhi seluruh aspek kepribadian dan kehidupan dalam perkembangannya. Tujuan Pendidikan yang diharapkan adalah mampu untuk membentuk manusia yang memiliki kepribadian yang baik serta cerdas dan berakal. Maju dan mundurnya kehidupan suatu bangsa ditentukan oleh keberhasilan pendidikan yang diperoleh. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan kunci utama untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing dengan negara-negara lain disamping harus memiliki ilmu pengetahuan, budi pekerti luhur, dan moral yang baik (Safitri, p. 1). Tersirat dalam UU RI No 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional; merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan Nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi, peserta didik agar menjadi manusia yang beriman yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Menurut Ki Hadjar Dewantara, tujuan pendidikan adalah suatu proses untuk mengajak manusia supaya terhindar dari kebodohan. Pendidikan juga dapat dikatakan sebagai usaha untuk memperbaiki budi pekerti, pikiran, dan jasmani supaya dapat mewujudkan kesempurnaan hidup (ucu Suryana, 2022). Langeveld juga mengatakan bahwa "Pendidikan adalah bimbingan yang diberikan orang dewasa kepada anak-anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya. Bukti tindakan konkretnya adalah orientasi dasar pembentukan dunia pendidikan itu mengarah kepada pembentukan karakter anak agar mampu dalam bersaing”. (Langeveld, 2017) UU Nomor 20 Pasal 1

ayat (1) Tahun 2003, mendefinisikan pendidikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Terdapat kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam dirinya supaya mampu dalam bersaing yaitu, aspek kognitif, intuitif, dan beberapa dimensi keterampilan lainnya supaya peserta didik mempunyai bekal untuk bersaing.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang mempunyai ilmu mendasari mengenai perkembangan teknologi yang kini sudah modern. Matematika juga seperti sebuah alat untuk berpikir dalam pengambilan keputusan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat berperan penting dalam berbagai bidang dan dalam memajukan pemikiran manusia di kehidupan sehari-harinya. Untuk menciptakan dan memanfaatkan teknologi di masa depan atau di masa yang akan datang, maka diperlukan sebuah keterampilan matematika tingkat lanjut di mulai sejak usia dini. Dalam pembelajaran matematika tentunya tidak hanya mempelajari mengenai pemahaman konsep atau penguasaan prosedur dan fakta akan tetapi peserta didik harus mencapai kemampuan proses secara menyeluruh dan saling menunjang. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) No. 22 Tahun 2006 menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika pada satuan pendidikan SD/MI yaitu meliputi beberapa materi diantaranya terdapat aspek bilangan, geometri, dan pengukuran serta pengolahan data. Salah satu materi yang diajarkan dalam kurikulum tersebut yaitu mengenai konsep operasi hitung penjumlahan bilangan bulat (Meutia, p. 3)

Menurut para ahli mengatakan bahwa dalam pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam kehidupan manusia tentunya dalam kehidupan sehari-hari. Matematika memiliki konsep keilmuan yang bertujuan untuk matematika itu sendiri, namun terdapat tujuan lainnya yaitu faktor perkembangan matematika banyak membantu dan melebur dengan ilmu-ilmu lain pada makna teori maupun pemakaiannya (Budiyono L. L., 2020). Dapat pula dikatakan bahwa seluruh aspek pemikiran maupun perilaku kehidupan manusia tidak mungkin dapat lepas dari konsep ilmu ini, matematika dapat dipergunakan manusia dalam segala bidang. Maka dari itu, apabila peserta didik mengalami kesulitan belajar matematika, dalam realitanya akan mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam

proses pembelajaran serta dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu materi matematika yang membutuhkan aktivitas secara langsung oleh peserta didik adalah operasi hitung. Materi operasi hitung tentunya memiliki peranan yang sangat penting yaitu, dalam berhitung diperlukan pada bidang studi lainnya seperti fisika, biologi, kimia, serta ilmu sosial lainnya seperti ekonomi. Selain itu, dalam kehidupan sehari-hari kemampuan berhitung menjadi sangat penting sebab berhitung digunakan di mulai dari kegiatan yang sederhana misalnya menghitung pengembalian uang belanja dan kegiatan hal lainnya yang bersangkutan dengan matematika. Adapun materi operasi hitung yaitu mencakup penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Safitri, p. 1).

Saat ini, banyak peserta didik yang mempunyai persepsi tentang tidak sesuai atau tidak memiliki manfaatnya matematika dalam kehidupan sehari-hari, motivasi belajar matematika peserta didik pun turun, atau bahkan menjadi hilang motivasi belajar. Hal tersebut dikarenakan banyak dari peserta didik dalam proses pembelajaran matematika hanya menghafal rumus dan pendidik terkadang dalam proses belajar mengajar hanya dengan strategi konvensional yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan tidak menyenangkan (Annisa, 2021, p. 96). Selain itu, sikap peserta didik terhadap pelajaran matematika juga berbeda-beda, serta terdapat pula tanggapan bahwa matematika terlalu sulit dan tidak menarik. Terbukti bahwa saat ini tantangan untuk meningkatkan standar pendidikan matematika salah satunya adalah pandangan sebagian besar masyarakat Indonesia yang selalu menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan. Matematika dipandang sebagai disiplin yang sangat sulit, membutuhkan penghafalan pada rumus, berkaitan dengan kecepatan dalam berhitung, bersifat abstrak dan tidak terkait dengan kenyataan, dan diyakini sebagai ilmu yang tidak menarik. Sudut pandang ini diperkuat dengan penyampaian kelas oleh pendidik yang terlihat menakutkan dan menjemukan, yang menanamkan rasa takut terhadap matematika di benak peserta didik. Motivasi peserta didik dalam belajar matematika berkurang secara signifikan dalam situasi seperti ini (Napitupulu, 2022).

Pendidik adalah salah satu unsur penting dalam proses belajar mengajar yang memiliki peran yaitu sebagai pendidik yang melakukan *transfer of knowledge*

dan sebagai pembimbing yang memberi potensi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Artinya pendidik dalam proses pembelajaran mempunyai tugas dan tanggungjawab untuk menguasai ilmu yang akan diajarkan dalam kelas, mempunyai seperangkat pengetahuan, keterampilan teknik dalam mengajar, dan menampilkan kepribadian yang mampu menjadi teladan bagi peserta didik. Maka dari itu, pendidik perlu mencari metode lain dalam proses pembelajaran yang akan mempengaruhi langsung terhadap kemampuan berhitung peserta didik. Kegiatan proses pembelajaran matematika, baik pendidik maupun peserta didik sama-sama menjadi peran untuk terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila proses pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh peserta didik secara aktif.

Menurut (Khusnul Himmah, 2021, p. 59) kemampuan berhitung adalah salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung yaitu berupa penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Aisya 2007). Dan kemampuan berhitung dapat di definisikan juga sebagai kecakapan untuk menyelesaikan perhitungan dengan bilangan. Namun masih terdapat banyak kesalahan dalam berhitung yang dilakukan oleh peserta didik dalam mengerjakan soal-soal matematika. Hal tersebut sangat mempengaruhi kemampuan berhitung peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal matematika

Solusi dalam permasalahan tersebut yaitu mengenai kemampuan berhitung peserta didik yang tergolong rendah dalam mata pelajaran matematika yaitu dalam proses pembelajaran tersebut dapat menggunakan model *make a match* dengan berbantuan kartu matcha dengan tujuan mengubah model dan media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan menyerap daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran matematika. Menurut Kemp dan Dayton yang dikutip oleh Aristo Rahadi, mengemukakan bahwa terdapat manfaat dalam media pembelajaran yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat disamakan, proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih menjadi interaktif, efisiensi waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, media pembelajaran memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja, dan media dapat menumbuhkan sifat positif

peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran serta merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif. Media dapat menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga memudahkan proses belajarnya. Penggunaan media pembelajaran secara kreatif memungkinkan peserta didik untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan keterampilannya sesuai dengan tujuan yang diinginkannya.

Sebagian besar dari anak kelas IV SD masih sangat menyukai permainan. Hal ini dikarenakan mereka masih membawa ciri-ciri masa kanak-kanak yang mereka kembangkan di sekolah dasar, dan pada umumnya mereka suka bermain. Tentu saja, anak-anak akan sangat tertarik dengan permainan, dan bagaimana permainan favorit anak-anak dapat dimasukkan ke dalam cara belajar matematika, khususnya dalam operasi hitung. Bermain ataupun permainan sangatlah menarik untuk dijadikan pembahasan dalam proses pembelajaran, terkhusus bagi dunia peserta didik yang tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Bermain menjadi kebutuhan peserta didik yang seharusnya difasilitasi para orang tua, pendidik, dan orang dewasa pada umumnya. Vygotsky (1978: 92) mendefinisikan kegiatan bermain sebagai "*An activity that gives pleasure to the children*" (sebuah kegiatan yang memberikan kesenangan kepada anak-anak). Vygotsky juga mengemukakan bahwa kegiatan bermain adalah kegiatan yang dapat membuat peserta didik belajar *how develop intellectually and society* (bagaimana berkembang dengan cara berkumpul dan intelektual). Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran tersebut merupakan permainan edukatif atau suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat memberikan kreatif dari aktivitas rekreasi yang dilakukan pendidik dengan memasukkan unsur proses pembelajaran yang mempunyai nilai-nilai pendidikan yang bersifat mendidik bagi peserta didik.

Salah satu permainan yang menarik peserta didik serta dapat diterapkan oleh pendidik ke dalam proses pembelajaran karena menggunakan bentuk konkret yaitu permainan kartu yang bernama *Mathca (Matematics Card)*. Awal mula permainan kartu *Mathca (Mathrmatics Card)* ini digagas oleh Lukman Hardy, pria yang berkelahiran di Kota Kupang, 03 Juli Tahun 1991. Beliau lulus dari jurusan matematika ITB yang meraih *runner-up* di *Diplomat Success Challenge (DSC)* pada tahun 2014 yang kemudian menciptakan sebuah permainan kreatif berdukasi

matematika yaitu kartu Mathca. Selain itu beliau juga mendapatkan penghargaan *Grand Finalis BSA Shell Livewere* pada tahun 2014, bermain bersama Wali Kota Bandung pada tahun 2014, peliputan di koran *Pikiran Rakyat* 2014, dan *soldout* pada tahun 2014 ke seluruh Indonesia. Menurutnya, permainan ini sudah dipakai hingga ke beberapa negara diantaranya Filipina, Singapura hingga Skotlandia. Setelah lulus kuliah, Lukman Hardy mendirikan sebuah permainan yang bernama *Games Mathematics Studio*. Beliau juga dibantu dengan tiga orang temannya untuk membuat permainan, baik dari penjualan, riset produk, dan mengurus media sosial, serta pengembangan tokoh.

Media permainan kartu Mathca tentu bisa digunakan untuk menghitung dalam materi operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sehingga peserta didik sekolah dasar mendapatkan pengalaman yang baru yaitu belajar dengan bergembira sambil bermain. Menurut *Games Mathematics (2015)*, media kartu Mathca (*Mathematic Cards*) juga disebut sebagai kartu pintar matematika juga merupakan permainan kartu bertemakan matematika yang diciptakan dengan mengedepankan unsur sederhana, menyenangkan, interaksi sosial, mendidik, dan permainan tanpa batas. Kartu ini dapat digunakan untuk menghitung aritmatika, deret, diagram cartesian, dan semua aplikasi pada mata pelajaran matematika (Livia Leonita, 2020, p. 50). Kartu Matcha terdapat kelebihan yang diungkapkan oleh Zakaria, (2015) yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan kartu Mathca sebagai media pembelajaran, peserta didik menjadi antusias untuk melakukan operasi hitung. Peserta didik akan merasa asyik dan bertahan lebih lama untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. (Budiyono L. L., 2020).

Berdasarkan hasil kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan yang *relative* permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan dan merupakan proses pendewasaan yang dilakukan seorang pendidik kepada peserta didiknya. Seorang guru perlu mencari jalan alternative dalam proses pembelajaran sesuai dengan kenyamanan dan kemampuan peserta didik supaya ilmu yang didapatkan dapat dipahami dengan baik sesuai dengan harapan pendidik. Kemudian kemampuan berhitung memiliki pengaruh penting dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berhitung peserta didik tidak terlepas dari karakteristik

peserta didik, situasi, dan kondisi pada saat pelaksanaan kegiatan proses pembelajaran. Salah satu cara yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu mengubah model serta media pembelajarannya. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Make A Match* Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Berbantuan Kartu Matcha Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa (Kelas IV di SDN 270 Genra Masekdas).”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rendahnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
2. Masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit.
3. Model pembelajaran yang monoton, sehingga peserta didik merasa bosan.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang kreatif, kurang menyesuaikan dengan kondisi peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam Penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha di Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat peningkatan terhadap kemampuan berhitung peserta didik yang memperoleh model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat pengaruh terhadap kemampuan berhitung peserta didik yang memperoleh model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk memberikan gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha.
2. Untuk mengetahui peningkatan terhadap kemampuan berhitung peserta didik yang memperoleh model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh terhadap kemampuan berhitung peserta didik yang memperoleh model *make a match* dalam berbantuan kartu matcha dengan berbantuan kartu matcha daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha terhadap kemampuan berhitung siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat bermain sambil belajar selama proses pembelajaran.
- 2) Meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran.
- 3) Meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Diharapkan dapat menjadi masukan untuk penggunaan model *make match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha terhadap

kemampuan berhitung siswa di kelas agar tidak monoton dan lebih variatif saat kegiatan pembelajaran.

- 2) Memberikan informasi serta gambaran penting mengenai model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha terhadap kemampuan berhitung siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan panduan penggunaan model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha sebagai bahan pertimbangan untuk dijadikan referensi bagi pendidik lainnya dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon pendidik mengenai model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha terhadap kemampuan berhitung siswa.

e. Bagi Pembaca

Sebagai Informasi tambahan atau referensi tentang model *make a match* dalam pembelajaran matematika dengan berbantuan kartu matcha.

F. Definisi Operasional

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

1. Model *Make A Match*

Menurut (Suprpta, 2020) metode pembelajaran "*Make a Match*" digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik, yang dilakukan dengan cara mencocokkan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban dari materi pembelajaran yang sudah diajarkan. Metode pembelajaran "*Make a Match*" merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Metode pembelajaran tersebut mengajak peserta didik untuk dapat menghafal atau mengingat materi pelajaran dengan cara yang baru dan

menyenangkan. Metode pembelajaran “*Make a Match*” dapat membantu kesulitan belajar peserta didik terutama dalam hal mengingat materi pelajaran.

2. Kemampuan Berhitung

Menurut Aunio (2019) kemampuan berhitung merupakan tahapan awal peserta didik dalam mempelajari matematika di sekolah. Peserta didik perlu memahami kegiatan berhitung sebelum bisa memahami materi lain dalam matematika. Menurut Raghubar & Marcia A. Barnes, 2016 kemampuan berhitung tentunya berkaitan dengan bilangan yang di dalamnya terdapat materi mengenai menyebutkan bilangan, mengidentifikasi bilangan, membandingkan serta mengoperasikan bilangan (Nila Mayang Sari, 2020).

Kemampuan berhitung memiliki indicator, yaitu menurut Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar (2007), indikator kemampuan berhitung diantaranya adalah:

1. Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
2. Memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.
3. Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urusan peristiwa yang terjadi di sekitarnya.
4. Memiliki kreatifitas dan imajinasi dan menciptakan sesuatu secara spontan.
5. Untuk mengetahui dasar-dasar pembelajaran.

3. Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran ekspositori merupakan pembelajaran yang lebih berpusat pada pendidik (*teacher centered*), pendidik menjadi sumber dan pemberi informasi utama dengan maksud agar peserta didik dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal (Hasbiyalloh et al., 2017; Watoni, 2014). Meskipun dalam pembelajaran ekspositori digunakan metode selain ceramah dengan menggunakan berbagai media namun penekanannya tetap lebih pada proses penerimaan pengetahuan. (Suweta, 2020, p. 469)

4. Kartu Matcha

Media permainan Kartu Mathca atau yang bisa disebut dengan *mathematic cards* ini dapat digunakan untuk menghitung operasi hitung penjumlahan,

pengurangan, perkalian, pembagian, sehingga peserta didik sekolah dasar khususnya dalam mata pelajaran matematika dapat menemukan pengalaman baru yaitu belajar berhitung dengan gembira sambil bermain. Awal mula permainan Kartu Matcha diciptakan oleh Lukman Hardy, pria yang lahir pada 03 Juli 1991 di Kupang dan merupakan lulusan jurusan matematika di ITB. Menurut *Games Mathematics* (2015), media kartu Mathca (*Mathematic Cards*) juga disebut kartu pintar matematika merupakan permainan kartu bertemakan matematika yang diciptakan dengan mengedepankan unsur sederhana, menyenangkan, interaksi sosial, mendidik dan permainan tanpa batas. Kartu ini digunakan untuk hitungan aritmatika, deret, diagram cartesian, dan semua aplikasi matematika. (Budiyono L. L., 2020)

5. Matematika

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memiliki ciri dan karakteristik tersendiri, dimana matematika memiliki ciri sebagai objek langsung dan objek tidak langsung (Daffa Tasya Pratiwi, 2022). Objek langsung dalam ilmu matematika terdiri dari fakta, keterampilan, konsep, dan prinsip matematika (Maesari et al., 2020; Rismawati & Komala, 2018). Sedangkan objek tidak langsung meliputi kemampuan berfikir logis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berfikir analitis dan sikap positif terhadap matematika (Suraji & Saragih, 2018; Yumiati & Wahyuningrum, 2015). Pada pembelajaran matematika kelas IV SD bahasan yang akan dibahas yaitu mengenai operasi hitung bilangan.

G. Sistematika Skripsi

Menurut panduan buku penulisan KTI mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (Unpas, 2024, p. 26) sistematika skripsi adalah menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Adapun sistematika penulisan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang pernyataan tentang latar belakang masalah penelitian ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan kajian-kajian teori, kebijakan, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti terdahulu yang tentunya relevan dengan penelitian ini serta terdapat kerangka pemikiran.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan metode penelitian mengenai pendekatan dan jenis Penelitian, populasi dan sampel, teknik dan instrument pengumpulan data dan terdapat analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan mengenai pembahasan dan hasil analisis data serta hasil produk akhir dari penelitian yang dikaitkan dengan kajian teori.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini merupakan akhir dari bab penelitian yang menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dan terdapat daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang mendukung penelitian.