

perubahan pada diri seseorang yang bisa dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami.

Kemendikbud menyatakan bahwa Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan menggunakan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal untuk peserta didik memiliki mendalami konsep dengan waktu yang cukup dan dapat memperkuat kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Menurut Mulyasa (2023, hlm. 11-12) kurikulum merdeka sejatinya lebih mudah diterapkan karena guru diberi kebebasan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sesuai dengan bagaimana lingkungan dan kultur daerahnya serta bagaimana karakteristik peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu keberhasilan dari kurikulum merdeka sangat dipengaruhi oleh bagaimana kemampuan dan bagaimana kreativitas guru dalam menerapkan dan mengaktualisasikan pembelajaran.

Matematika tidak hanya ditemui di bangku sekolah, tetapi juga ketika manusia melakukan aktivitas sehari-hari. Matematika mengalami perkembangan sesuai kebutuhan dan pola pikir masyarakat. Nurdyansyah dan Fahyuni, (2016, hlm. 52) mendefinisikan matematika ialah ilmu dasar yang memiliki peranan penting terhadap kehidupan sehari-hari. Matematika telah diterapkan sejak SD hingga perguruan tinggi, matematika digunakan pada kaidah ilmu yang lain seperti fisika, kimia atau mata pelajaran lain, hal ini terbukti bahwa matematika penting untuk dipelajari. Namun menurut penelitian yang dilakukan oleh Amalia bahwa matematika dirasa sulit oleh peserta didik dikarenakan beberapa guru yang mengajarkan matematika pada materi tertentu dengan cara yang tidak menarik, dimana guru menerangkan sementara peserta didik mencatat.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mempunyai semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri yang tinggi serta sikap

yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, upaya guru dalam mengembangkan pembelajaran aktif peserta didik sangatlah berguna dan penting, karena keaktifan belajar peserta didik menentukan keberhasilan belajarnya. Kegiatan inti pada proses pendidikan merupakan pembelajaran, karena melalui kegiatan pembelajaran ini diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan yang bisa merubah tingkah laku dalam diri siswa, dan juga bisa meningkatkan pemahaman serta hasil belajar dengan sebaik-baiknya. Proses pembelajaran terjadi karena adanya tujuan yang akan dicapai.

Guru yang profesional akan berusaha agar pembelajaran berhasil. Salah satu faktor agar proses pembelajaran tersebut berhasil adalah dengan adanya perencanaan pembelajaran yang dibuat guru. Melalui perencanaan tersebut guru dapat menentukan strategi yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berbagai cara bisa dilakukan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan representasi matematik. Pemilihan metode, pendekatan, strategi, maupun model pembelajaran penting dilakukan, akan tetapi tidak kalah pentingnya untuk menyeleksi tugas-tugas yang akan diberikan harus menuntut siswa berpikir dan bernalar tentang ide-ide dan konsep-konsep matematika, memberikan alasan, menginterpretasikan, dan membuat korelasi ide-ide matematika yang penting. Dengan tugas seperti itu pikiran peserta didik akan terdorong untuk menyelesaikan masalah serta akan menciptakan representasi yang lebih kompleks.

Guru harus merubah pola pembelajaran yang biasanya memberikan rumus-rumus jadi tanpa memberikan pemahaman lebih lanjut, menjadi pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merepresentasikan pemecahan masalah yang dihadapi. Pemberian kesempatan untuk membuat representasi informal terlebih dahulu menuju ke representasi formal akan mengarahkan dan membimbing siswa dari situasi konkret ke situasi abstrak. Siswa diberi kesempatan untuk mengamati pola, melihat dan membuat hubungan dalam pola, membuat generalisasi, dan kemudian membuat ekspresi matematikanya. Terciptanya pendidikan yang bermutu memerlukan peran berbagai faktor, seperti

kesiapan peserta didik dalam proses pembelajaran, guru, wilayah, infrastruktur, dan media. Selain itu masih terdapat banyak sekolah yang tertinggal jauh dalam penerapan pembelajaran inovatif, terkadang guru masih mengandalkan cara belajar yang pasif, dan media yang digunakan pun masih terbilang sederhana sekali.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya ditujukan pada peningkatan kemampuan siswa dalam berhitung atau menerapkan rumus/ prosedur dalam menyelesaikan soal-soal rutin saja, tetapi juga pada peningkatan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, baik masalah matematika maupun masalah lain yang menggunakan matematika untuk memecahkannya. Salah satu faktor terpenting peserta didik untuk menguasai matematika adalah guru mampu mengembangkan pembelajaran melalui pengintegrasian soal-soal matematika yang dapat melatih kemampuan siswa agar dapat menjelaskan informasi-informasi yang diberikan, apa yang ditanyakan dan bagaimana cara menyelesaikan soal-soal/masalah matematika, salah satunya soal-soal matematika berbentuk permasalahan atau soal cerita. Menurut Wardhani (dalam Delyana, 2015) salah satu tujuan dari pembelajaran matematika di sekolah yaitu menyelesaikan masalah yang mencakup kemampuan memahami masalah, menyusun model matematika, menyelesaikan model, dan memberikan solusi yang diperoleh.

Dalam kehidupan sehari-hari seseorang tidak akan bisa terlepas dari yang namanya masalah. Karena kemampuan pemecahan sangat diperlukan oleh seseorang dalam mengatasi masalah atau kesulitan yang ditemuinya. Begitupun dalam dunia pendidikan matematika, saat sedang mempelajari matematika seseorang tidak terlepas dari masalah, karena semua yang dipelajari dalam matematika tertuju pada pemecahan masalah. Sumartini (2016) berpendapat bahwa dalam pendidikan, kemampuan siswa diasah melalui masalah, sehingga siswa mampu meningkatkan berbagai kompetensi yang dimilikinya. Pemecahan masalah matematis ini dipandang sebagai tujuan, jika kita mengacu pada tujuan pembelajaran matematika *National Council of Teachers of Mathematics* atau NCTM (2000), yang

bermaksud dengan istilah kemampuan pemecahan matematis peserta didik, atau bisa disebut juga dengan alat dalam menyelesaikan masalah pada saat pembelajaran dilaksanakan dan menyajikan permasalahan. Membangun kemampuan pemecahan masalah merupakan tujuan utama yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran matematika, karena pembelajaran matematika bukan hanya tentang pengetahuan yang di sampaikan kepada peserta didik, tetapi juga tentang membantu peserta didik dalam membentuk pengetahuan mereka sendiri dan memberdayakan peserta didik agar dapat mengatasi masalah yang muncul dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, di SDN Rahayu 01 pada kelas II, peneliti melihat bahwa pendidikan sekarang masih harus dilaksanakannya inovasi dalam pembelajaran, dikarenakan hasil belajar matematika terkait pemecahan masalah matematis masih rendah. Selama ini, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh sebagian besar peserta didik. Mereka beranggapan bahwa materi matematika sulit dipelajari. Hal ini bisa terlihat dari hasil tes baik formatif maupun sumatif yang menunjukkan masih banyaknya nilai yang belum mencapai kriteria ketuntasan. Ini terbukti dengan adanya data pada saat melaksanakan observasi dengan guru kelas II di Sekolah SDN Rahayu 01, bahwa sekitar 15 dari 28 peserta didik mempunyai presentase hasil belajar yang masih rendah, bisa dilihat pada saat ulangan masih terdapat peserta didik yang meraih nilai 75, nilai tersebut yaitu KKM dari kelas II, dan ada juga yang masih kurang dari KKM. Hal ini juga sejalan dengan hasil observasi pada SDN Rahayu 01, setelah melakukan observasi dengan guru kelas II. Mereka kesulitan dalam memahami materi dan menyelesaikan soal yang diberikan mereka lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran berbasis games. Karena rasa tidak suka tersebut, akibatnya mereka enggan untuk mencoba mempelajarinya, sehingga nilai yang didapatkan cenderung rendah. Selain itu, peserta didik juga belum dapat memahami permasalahan dengan baik. Hal ini disebabkan oleh ketidakmampuan peserta didik dalam menyusun strategi atau rencana

penyelesaian, Mereka juga tidak mampu menyelesaikan permasalahan pada soal matematika sesuai dengan arahan yang telah diberikan. Yang mengakibatkan proses pembelajaran terhambat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu mereka lebih suka melakukannya dengan cara berkelompok agar pembelajaran dirasa lebih mudah dilakukan.

Maka dari itu diperlukannya model pembelajaran yang bisa membuat suatu proses pembelajaran menjadi efektif dan mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri terutama sesuai dengan karakteristik peserta didik di atas. Sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam pemecahan masalah matematis ini peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif selain itu model pembelajaran *make a match* dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sesuai dengan karakteristik di atas Menurut Helmiati (2012), model pembelajaran kooperatif adalah latihan pembelajaran berbasis kelompok di mana peserta berkolaborasi untuk saling membantu menciptakan konsep, menyelesaikan tugas, memecahkan kesulitan, atau menemukan solusi untuk tantangan dalam rangka mencapai tujuan bersama.

Model pembelajaran kooperatif merupakan sebuah model pembelajaran dengan menggunakan sistem berkelompok pada peserta didik secara heterogen saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga model ini mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, serta mewujudkan suasana kegembiraan yang tumbuh dalam proses pembelajaran dikarenakan adanya unsur permainan yang bisa meningkatkan aktivitas peserta didik baik secara kognitif maupun fisik. Model kooperatif tipe *make a match* merupakan model pembelajaran di mana peserta didik mempelajari kondisi yang menyenangkan dengan cara mencari pasangan serta mempelajari konsep dan topik tertentu yang akan dibelajarkan pada hari itu menurut Huda (2017, hlm. 144) berpendapat tentang kelebihan dari *make a match* bisa mengalami peningkatan aktifitas belajar peserta didik baik secara kognitif maupun fisik, karena adanya unsur

permainan dalam pembelajaran serit mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terkait materi yang dipelajari dan motivasi belajar peserta didik. Dan bisa membuat pembelajaran yang efektif sebagai sarana melatih keberanian dan kedisiplinan peserta didik dalam menghargai waktu untuk belajar. Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada peserta didik agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Keadaan ini memaksa para guru untuk melakukan inovasi yang membuat seseorang menyelesaikan suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya

Selain itu juga media digital berperan dalam pelaksanaan pembelajaran untuk membuat pembelajaran menjadi inovatif dan membuat peserta didik lebih bersemangat, maka dari itu penulis membutuhkan media digital sebagai alat bantu dalam pembuatan media. Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. *Canva* merupakan suatu aplikasi yang bisa membuat berbagai macam bentuk media atau bahan ajar pada saat ini, begitupun dengan penulis menggunakan *canva* sebagai alat pembantu dalam pembuatan media pembelajaran yaitu kartu berpasangan.

Setelah melihat hasil dari penelitian – penelitian terdahulu dapat diperlukannya penelitian terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* pada pembelajaran matematika terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dengan berbantuan aplikasi *canva*. Dikarenakan penelitian yang dilakukan oleh Taruli, Barita dan Winda (2022, hlm. 78-84) menyatakan penggunaan model kooperatif *make a match* dalam pelajaran memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada materi perkalian bilangan bulat siswa kelas III SDN 066652 Bakti Luhur. Model kooperatif *make a match* sangat efektif digunakan pada pelaksanaan pembelajaran

untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa khususnya pada materi perkalian bilangan bulat. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nurinih, S., dan Ismunandar, D. (2020) menyatakan dari hasil terakhir mengklaim bahwa kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan persamaan linear satu variabel dan ketidaksetaraan di kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional menggambarkan kemampuan pemecahan masalah matematis mereka, dan bahwa ini menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match* memiliki kemampuan pemecahan masalah matematika yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Yang berarti terdapat pengaruh pemecahan masalah matematis peserta didik dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *make a match*.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Berbantuan Aplikasi *Canva* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis” diharapkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* ini bisa membuat peserta didik lebih paham akan kemampuan pemecahan masalah matematis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka dari itu dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kesulitan dalam menyelesaikan soal matematika terkait pemecahan masalah.
2. Peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika.
3. Media pembelajaran yang belum dikembangkan yang mengakibatkan peserta didik bosan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan Model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* berbantuan aplikasi *canva* dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran biasa di kelas II SD?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran biasa ?
3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik setelah menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran biasa?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dalam kemampuan pemecahan masalah matematis?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *tipe make a match* berbantuan aplikasi *canva* dan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran biasa di kelas II SD
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah matematis yang menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran biasa.

3. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik setelah menggunakan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran biasa?
4. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dengan penggunaan model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dalam kemampuan pemecahan masalah matematis?

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan kontribusi bagi praktisi sekolah, orang tua, guru, peserta didik sekolah dasar, dan peneliti. Adapun kegunaan penelitian ini diharapkan dapat berguna pada hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini di harapkan dapat memberikan referensi untuk pengembangan ilmu pendidikan.
- b. Dapat digunakan untuk upaya peningkatan pengembangan kualitas sumber daya manusia.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu belajar mengajar siswa menjadi lebih menarik dengan menggunakan model kooperatif tipe *make a match* (karyu berpasangan).
- 2) Membantu siswa agar pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan.
- 3) Dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik
- 4) Siswa dapat tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam mengembangkan model pembelajaran dengan berbantuan aplikasi *canva*.
- 2) Membantu guru dalam mengembangkan kemampuan melalui metode eskperimen.

c. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan sekolah dapat menghasilkan ide-ide baru maupun menumbuhkan semangat baru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Serta sekolah diharapkan juga dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat memberikan kegiatan yang aktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermutu supaya sekolah dapat melahirkan siswa yang memiliki hasil belajar terbaik.

d. Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai model kooperatif tipe *make a match* dengan berbantuan aplikasi *canva* dalam kemampuan pemecahan masalah matematis

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yaitu definisi yang didasarkan pada karakteristik yang dapat diobservasi dari apa yang sedang didefinisikan atau mengubah konsep yang berupa konstruk dengan kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati dan diuji serta ditentukan kebenarannya oleh orang lain. Tujuan dari definisi operasional ini adalah untuk mencegah kesalahpahaman dan perbedaan antara penggunaan istilah oleh penulis dalam judul. Judul yang di gunakan ialah " Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Berbantuan Aplikasi *Canva* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis " maka definisi operasional yang perlu dijelaskan yaitu:

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*

Salah satu jenis model pembelajaran kooperatif adalah tipe *make a match*, yang melibatkan menemukan pasangan. Salah satu manfaat dari pendekatan ini adalah bahwa peserta didik mencari pendamping saat mempelajari subjek di lingkungan yang menyenangkan. Menurut Deschuri (2016) dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* peserta didik akan lebih bersemangat karena model pembelajaran tersebut terdapat unsur permainannya, selain itu siswa pun dilibatkan langsung dalam pembelajaran. Teknik *make a match* ini mampu menciptakan kondisi kelas yang interaktif, efektif sebagai sarana untuk melatih keberanian siswa, serta mampu menghilangkan kebosanan siswa ketika pembelajaran berlangsung

Langkah – langkah dari penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* yaitu:

- a. Menyiapkan soal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.
- b. Menyediakan kunci jawaban dari soal yang telah dibuat.
- c. Guru menyiapkan aturan permainan, seperti menentukann waktu dalam mencocokkan dan memberikan sanksi bagi kelompok yang terlambat dalam mencocokkan soal dan kartu jawaban.
- d. Guru menyiapkan lampiran untuk mencatat kelompok yang dapat mencocokkan jawaban sesuai dengan waktu yang ditentukan, serta lampiran untuk kelompok yang terlambat mencocokkan kartu soal dan kartu jawaban.

2. Aplikasi *Canva*

Canva adalah sebuah perangkat lunak desain online yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, pamflet, brosur, gambar, bagan, spanduk, penanda, pamflet, dll. yang tersedia di situs web atau aplikasi *canva*. Alplikasi *canva* ini memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas pendidik ataupun peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena memiliki beragam fitur yang telah disediakan, serta dapat menghemat waktu

dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah sebagai tujuan berkaitan dengan alasan pengajaran matematika. Dalam penafsiran ini, penyelesaian masalah tanpa ada masalah, prosedur, metode atau isi tertentu. Cara mengatasi masalah yang perlu diperhatikan adalah alasan pengajaran matematika. Proses pemecahan masalah melibatkan peserta didik mengambil langkah-langkah strategis, mengikuti prosedur, dan akhirnya mampu menentukan jawaban atas pertanyaan daripada hanya jawaban itu sendiri. Maka dari itu indikator dari kemampuan pemecahan masalah matematis yaitu sebagai berikut:

- a. Memahami masalah dari suatu permasalahan.
- b. Merencanakan pemecahan dari sebuah permasalahan.
- c. Menyelesaikan permasalahan sesuai rencana yang telah dibuat sebelumnya.
- d. *Looking back* atau memeriksa kembali hasil yang diperoleh sebelumnya.

G. Sistematika Skripsi

Untuk mempermudah penulis dalam penulisan Skripsi, perlu adanya sistematika skripsi yang baik dan benar. Sistematika penulisan skripsi ini merupakan kerangka penyusunan skripsi dari bab awal hingga bab terakhir. Berdasarkan dari panduan penulisan proposal dan skripsi mahasiswa FKIP Univesitas Pasundan (2024) sistematika skripsi memiliki bagian – bagian sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Pendahuluan disini melibatkan pembaca dalam pembahasan suatu masalah. Inti pendahuluan adalah pemaparan masalah penelitian. Permasalahan penelitian muncul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Dengan membaca pendahuluan, pembaca dapat memperoleh gambaran mengenai

permasalahan dan pembahasannya. Pendahuluan dimaksudkan untuk memudahkan pembaca memahami secara ilmiah pokok-pokok karya. Bab ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir. Bab ini memfokuskan pada temuan pemeriksaan teori, konsep, hukum, dan kebijakan yang sejalan dengan topik penelitian dan didukung oleh temuan penelitian sebelumnya. Dengan mengembangkan kerangka kerja yang mengklarifikasi hubungan antara variabel yang termasuk dalam penyelidikan, studi teoritis ini diusulkan. Bab ini meliputi kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan asumsi serta hipotesis pada penelitian tersebut.
3. Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini secara sistematis dan rinci menjelaskan langkah-langkah dan metode yang digunakan untuk menjawab permasalahan dan menarik kesimpulan. Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam pengembangan sistem informasi. Agar sistematis, bab metode penelitian meliputi pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian, teknis analisis data, serta prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini terutama membahas tentang dua komponen utama untuk hasil penelitian: analisis pengolahan data dan hasil analisis dengan cara yang berbeda tergantung pada bagaimana masalah penelitian dinyatakan, dan diskusi tentang hasil penelitian yang dikembangkan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan. Bab ini meliputi hasil penelitian serta pembahasan.
5. Bab V Simpulan dan Saran. Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Simpulan merupakan uraian yang memaparkan interpretasi peneliti dan makna analisis hasil penelitian. dapat dikemukakan masalah yang ada pada penelitian serta

hasil dari penyelesaian penelitian yang bersifat analisis obyektif. Saran merupakan rekomendasi yang disampaikan kepada pengambil kebijakan, penulis, atau peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian lebih lanjut. Dan untuk bab ini meliputi simpulan dan saran.