

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pernyataan yang dikemukakan oleh Permendikbud (2014, hlm. 2) mengatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses interaksi antar peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Lalu Menurut undang-undang sistem pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Pasal 3 tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan, disebutkan bahwa “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 demokrasi serta bertanggung jawab. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2016, hlm. 69), pendidikan adalah memberi kita perbekalan yang tidak ada pada masa anak-anak, akan tetapi kita membutuhkannya pada waktu dewasa.

Ahmad dan Hasbullah (2017, hlm. 3) mengemukakan bahwa, pendidikan adalah bimbingan sadar atau bimbingan pedagogi terhadap perkembangan fisik dan mental peserta didik hingga terbentuknya kepribadian primer. Berbicara mengenai pendidikan pasti mengarah pada pembelajaran dan pembelajaran dimana generasi muda membutuhkan pendidikan untuk dapat belajar dan mencapai tujuan dalam belajar. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka hasil belajar akan meningkat. Pada dasarnya pendidikan dilaksanakan dengan mengacu pada tiga kebudayaan, yaitu membaca, menulis, dan berhitung. Salah satu budaya yang ingin dikembangkan adalah budaya berhitung, yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran mata pelajaran matematika yang diajarkan kepada peserta didik di semua jenjang pendidikan.

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalair). Menurut Rahayu (2015, hlm. 71) mengemukakan bahwa pelajaran matematika mengutamakan sebuah konsep, maksudnya ketika belajar matematika peserta didik perlu terlebih dahulu mempelajari konsep-konsep matematika supaya bisa mengerjakan permasalahan matematika serta menerapkan masalah-masalah ke kehidupan nyata.

Matematika adalah salah satu ilmu dasar yang amat penting serta memiliki berbagai kaitan dengan ilmu lainnya, juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan diberbagai jenjang pendidikan. Menurut Siagian (2022, hlm. 60) matematika salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peran penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu maupun dalam pengembangan matematika. Melalui kegiatan belajar dalam pelajaran matematika, peserta didik belajar matematika melalui pemahamannya juga dituntut untuk aktif membangun pengetahuannya yang baru, pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya.

Mempelajari matematika dapat memberi kemampuan dalam berhitung dan memberi kemampuan menalar. Belajar matematika juga peserta didik harus paham akan konsep materinya yang dapat disangkut pautkan dalam kehidupan sehari-harinya, begitupun dalam memahami konsep perlu adanya keterbiasaan menggunakan bermacam-macam representasi. Berdasarkan pendapat Sunata (2014, hlm. 107-115) representasi adalah alat yang sangat berguna untuk membangun pemahaman dan untuk mengkomunikasikan informasi. Penggunaan sebuah

representasi dalam proses pengajaran matematika sangat penting sejak di kelas bawah sekolah dasar. Maka dari itu representasi dapat membantu sekali dalam peningkatan pemahaman peserta didik.

Tujuan mempelajari matematika dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkembang, mulai dari kemampuan pemahaman dan penalaran. Pengetahuan dasar tentang matematika akan berpengaruh terhadap perkembangan konsep lanjutan. Kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari permasalahan matematika, untuk itu setiap orang perlu menguasai matematika dengan baik agar dapat memecahkan permasalahan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Rahayu, 2015, hlm. 85). Aprima (2022, hlm. 10) bahwa dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang sulit yang dianggap paling sulit oleh para peserta didik, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi peserta didik yang berkesulitan belajar.

Pembelajaran matematika yang masih rendah disebabkan karena berbagai permasalahan. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar peserta didik bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan menegangkan, sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai acuan yang harus dihindari. Padahal peserta didik yang kurang menyukai pelajaran matematika menyebabkan kecemasan yang membuat kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan dan berdampak pada rendahnya prestasi matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rahayu (2015, hlm. 109) bahwa peserta didik dengan tingkat kecemasan yang tinggi tidak berprestasi sebaik peserta didik dengan tingkat kecemasan yang rendah. Maka dari itu hasil belajar setiap peserta didik dalam pelajaran matematika masih kurang atau rendah.

Susanto (2014, hlm. 5) memaknai hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar. Suprijono (2013, hlm. 5)

menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar yang diperoleh akan lebih bermakna bila diimplementasikan kedalam sikap, keterampilan, nilai-nilai kehidupan sehari-hari. Hasil belajar pada setiap peserta didik berbeda-beda, ada yang memang sudah memenuhi standar atau tercapai dan ada juga terdapat yang masih kurang. Hasil belajar dari setiap peserta didik tidak bisa disamaratakan karena standar kemampuan dari setiap peserta didik sudah pasti berbeda.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas I SDN 1 Tagog Apu, terdapat beberapa peserta didik yang masih kurang pada pembelajaran matematika terutama dalam memecahkan soal pada operasi hitung pengurangan. Hal ini dapat menyebabkan hasil kerja peserta didik menjadi kurang atau terdapat kesalahan-kesalahan dalam menyelesaikan soal-soal tersebut. Peserta didik menghadapi kendala saat pembelajaran matematika berlangsung, hal ini karena suatu permasalahan yang dimana peserta didik selalu beragumen bahwa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang sulit, maka dari itu terdapat beberapa peserta didik yang senang dalam belajar matematika, dan juga ada beberapa peserta didik yang kurang senang dalam belajar matematika. Dengan demikian menjadi rendahnya keinginan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika berlangsung, hanya beberapa peserta didik saja yang aktif seperti mau bertanya dan segala macamnya, disisi lain pun mereka gampang merasa bosan dan kurang fokus.

Hasil wawancara dengan guru pada kelas I ini juga mengatakan bahwa ia telah mencoba beberapa model pembelajaran ketika pembelajaran matematika berlangsung, namun mungkin model pembelajarannya kurang tepat dan tidak sesuai dengan kemampuan atau keinginan dari setiap peserta didik. Terdapat 37 peserta didik di kelas I A dan 37 peserta didik di kelas I B, pada dua kelas tersebut masing-masing nya masih terdapat peserta didik yang hasil belajarnya kurang atau masih ada yang belum memenuhi rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM untuk pembelajaran matematika kelas I di SDN 1 Tagog Apu adalah 75. Berdasarkan hasil

penilaian akhir semester peserta didik kelas IA dan IB, kondisi tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Data Hasil Penilaian Akhir Semester Kelas IA dan IB

No	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Jumlah Ketuntasan		Presentase Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
1	I A	37	75	25	12	65%	35%
2	I B	37	75	28	9	73%	27%

Jika dilihat dari data Tabel 1.1 di atas hasil pencapaian KKM dari peserta didik masih ada yang kurang yang artinya belum tuntas, hal tersebut bisa saja disebabkan oleh cara mengajar dari gurunya, yang dimana masih kurang dalam memvariasikan model pembelajarannya, ternyata guru masih menggunakan model konvensional atau *teacher center*, ketika pembelajaran berlangsung yaitu hanya berfokus pada pendidik dan peserta didik hanya sebagai penerima. Guru lebih dominan dari pada peserta didik maka dari itu peserta didik menjadi kurang aktif dikelas dan juga belum adanya menggunakan media pembelajaran. Mungkin dibutuhkannya perubahan dalam segi pembelajarannya terutama dalam model pembelajaran yang digunakan oleh guru dan juga tambahan media pembelajarannya agar peserta didik juga dapat tergerak untuk lebih aktif lagi dalam belajar sehingga tidak menutup kemungkinan nantinya pun nilai dari pada KKM yang masih kurang meningkat.

Seluruh peserta didik kelas I di SDN 1 Tagog Apu ketika pembelajaran berlangsung mereka senang belajar yang didasari dengan permainan atau ketika guru menerapkan pembelajaran dengan permainan peserta didik sangat antusias atau senang, karena dengan begitu peserta didik tidak akan cepat merasa bosan atau jenuh melainkan mereka bersemangat ketika pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu solusi Jika dilihat dari peserta didik yang senang dengan permainan ketika belajar maka dari itu peneliti mencoba untuk memilih model pembelajaran yang didasari

dengan permainan yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) menurut Sensualita, dkk (2021, hlm. 91) ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan dibentuk dalam kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda. Pengelompokan peserta didik pada penerapan model pembelajaran ini dilakukan secara heterogen. Ini juga merupakan tipe pembelajaran kooperatif dengan menggunakan tim kerja dan turnamen berupa permainan akademik yang akan dimainkan oleh peserta didik dengan anggota tim lainnya guna mendapatkan skor. Oleh karena itu peran peserta didik disini sebagai tutor sebaya sangat diperlukan karena semua peserta didik berhak untuk berpendapat tanpa harus ada perbedaan status.

Slavin (2015, hlm. 163) mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan sama. Lalu menurut Huda (2014, hlm. 116-117) menyatakan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif fokus pada kemampuan peserta didik, peserta didik lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih *fair*. Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin (2014, hlm. 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Penerapan TGT akan lebih maksimal apabila dibarengi dengan penggunaan media pembelajaran, TGT adalah model pembelajaran berbasis *game* tetapi berbentuk *tournament* yang dimana setiap kelompoknya akan berlomba untuk mengumpulkan nilai atau point terbanyak, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *wordwall*, karena di dalam media *wordwall* ini berbentuk kuis yang dimana nantinya peserta didik akan ber *tournament* melewati kuis tersebut.

Media *wordwall* adalah aplikasi berbasis web yang dapat membantu pendidik dalam merancang pembelajaran dan menyediakan berbagai materi pembelajaran yang menarik serta interaktif bagi peserta didik, Nenohai, Garak, Ekowati, & Udil (2021, hlm. 42). Media *wordwall* dapat digunakan sebagai bahan ajar, sumber belajar, atau sebagai instrumen penilaian dengan berbagai template games yang menarik. Media ini dapat membuat siswa berinteraksi secara langsung dan membuat siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta mengakibatkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media. Nisa & Susanto (2022, hlm. 142) *wordwall* yakni program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai pendidik untuk mengajar.

Sejalan dengan hasil penelitian oleh Prasetya (2023, hlm. 7) menunjukkan bahwa hasil analisis model pembelajaran TGT dengan berbantuan media *wordwall* pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sholichah (2023, hlm. 139) juga menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT dengan berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Agustika (2022, hlm. 4) menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar dan kompetensi pengetahuan matematika siswa sekolah dasar. Dan juga peneliti lain yang dilakukan oleh Pohan (2020, hlm. 29) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran matematika kelas I.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mendalam dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi dalam penggunaan model pembelajaran dari guru.
2. Proses belajar mengajar didalam kelas masih kurang terarah sehingga peserta didik lebih mudah bosan dan kurang fokus ketika proses belajar mengajar berlangsung.
3. Adanya dugaan dalam diri peserta didik bahwa mata pelajaran matematika sulit dipelajari.
4. Rendahnya keinginan peserta didik untuk mengikuti pelajaran matematika.
5. Pembelajaran hanya berfokus pada guru, dan peserta didik hanya sebagai penerima dengan kata lain guru lebih dominan ketimbang peserta didik.

C. Batasan Masalah

Menindak lanjuti hasil identifikasi masalah, supaya dalam penelitian ini lebih terarah dan pokok permasalahan, maka masalah yang akan diteliti perlu di batasi. Adapun batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang di ukur yaitu hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.
2. Model yang digunakan yaitu *Teams Games Tournament* (TGT).
3. Media yang digunakan yaitu media *Wordwall*
4. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDN 1 Tagog Apu.

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dan model pembelajaran *konvensioal* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas I SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
4. Seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan menggunakan model pembelajaran *konvensioal* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas I SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap kemampuan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.

3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis memiliki manfaat secara teoritis dan manfaat praktis yang dimana sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya mengenai model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru untuk menemukan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik.
- 2) Memperluas kemampuan pendidik dalam mengaplikasikan model pembelajaran sehingga dapat memajukan kualitas suatu proses pembelajaran, bermanfaat bagi pendidik sebagai referensi dalam menggunakan model pembelajaran disekolah agar proses belajar mengajar dapat tercapai secara maksimal.

b. Bagi Sekolah

Untuk membantu meningkatkan prestasi guru dalam mengelola kelas terutama pada pemilihan model pembelajaran di masa mendatang. Karena dengan pengaruh model pembelajaran yang sesuai maka peserta didik akan memperoleh pembelajaran yang bermakna.

c. Bagi Peneliti

Memberikan pengetahuan serta deskripsi juga fakta perihal bagaimana pengaruh model pembelajaran berdiferensiasi pada pelajaran matematika dengan menggunakan *teams games tournament* (TGT).

d. Bagi Peserta Didik

Memberikan dorongan bagi mereka untuk belajar lebih tekun, lebih bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan rasa kerja sama, toleransi, tanggung jawab diantaranya, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang berisi turnamen akademik dengan melibatkan aktivitas seluruh peserta didik yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan beberapa dari peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. TGT termasuk *game* turnamen akademik yang berisikan kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Sintaks model pembelajaran TGT yaitu menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, belajar tim, turnamen, dan memberikan penghargaan.

2. *Wordwall*

Wordwall adalah salah satu media interaktif yang menawarkan beragam fitur permainan dan juga kuis yang bisa dipakai sebagai alat penilaian dan bisa dipakai sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik. Ada banyak template di dalam *wordwall* yang bisa dipakai oleh pengajar untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai pendidik untuk mengajar.

Sintaks media pembelajaran *wordwall* yaitu pilih *create activity* lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan, tuliskan judul dan deskripsi permainan, ketikkan konten anda sesuai dengan tipe permainannya, dan klik done jika telah selesai.

3. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah pemahaman dan penguasaan terhadap materi matematika yang telah di pelajari peserta didik. Hasil yang dapat diukur dari suatu usaha untuk tahu sejauh apa kesuksesan belajar dalam penguasaan kompetensi di bagian matematika. Hasil belajar matematika diperoleh melalui kegiatan penilaian hasil belajar matematika yang dapat dilakukan dengan teknik tes dan teknik non-tes.

Indikator hasil belajar kognitif, yang diantaranya yaitu pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi. Indikator hasil belajar afektif yaitu menghargai dan menghayati agama, kejujuran, toleransi, sopan dan santun, percaya diri, kedisiplinan, tanggungjawab, dan kerjasama/gotong royong. Indikator hasil belajar psikomotorik mencakup kemampuan menggunakan alat dan sikap kerja, kemampuan menganalisis suatu pekerjaan dan menyusun urutan pengerjaan, kecepatan mengerjakan tugas, kemampuan membaca gambar dan atau simbol, dan keserasian bentuk dengan yang diharapkan dan atau ukuran yang telah ditentukan.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Bagian ini berupa sistematika pembahasan peneliti yang membentuk sebuah karya tulis ilmiah, maka peneliti menyusun sistematika berdasarkan rujukan dari buku panduan penelitian karya tulis ilmiah FKIP Unpas (2022, hlm. 37), sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan. Membahas tentang latar belakang masalah mengenai topik yang diangkat dalam penelitian dan dapat menyatakan adanya kesenjangan yang berasal dari pendapat ahli dengan fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian peneliti mengidentifikasi suatu permasalahan yang ditemukan pada penelitian. Beberapa masalah penelitian, peneliti membuat batasan masalah serta rumusan masalah yang jelas dan rinci berupa pertanyaan mengenai konsep fenomena spesifik penelitian agar mudah dalam menjelaskan tujuan penelitian dan manfaat penelitian setelah penelitian dilaksanakan, dalam bab I Pendahuluan juga terdapat definisi operasional yang memuat persamaan persepsi atau makna tunggal dari istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian, dan terakhir dalam pendahuluan memuat sistematika skripsi yang memuat tata cara penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori dan Kerangka Pemikiran, memaparkan tentang hasil-hasil atas teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti, hasil-hasil dari penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian yang akan diteliti, dan kerangka pemikiran serta skema paradigma penelitian.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan secara sistematis dan rinci melalui tahap-tahap dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan mendapatkan kesimpulan. Bab ini juga memuat tentang metode penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek dan objek penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

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

BAB V Simpulan dan Saran, memuat simpulan yang merupakan uraian menyajikan penafsiran dan mengartikan hasil penelitian terhadap analisis temuan hasil penelitian dan saran yang merupakan rekomendasi yang ditunjukkan kepada para pembuat kebijakan, penggunaan dan kepada pemecah masalah di lapangan dari hasil penelitian.