

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang akan terus ada dan terjadi secara terus menerus dalam kehidupan manusia. Sesuai dengan Undang-Undang No 20 tahun 2003, tujuan pendidikan adalah menciptakan suasana yang mendorong kreativitas, keterampilan, karakter moral, kecerdasan, kepribadian, kedisiplinan diri, dan kehidupan spiritual, semua hal yang penting baik untuk individu maupun masyarakat. Pendidikan tersebut dapat membantu siswa menjadi individu yang lebih matang dengan mengubah sikap dan perilaku. Menurut interpretasi ajaran Islam oleh H.R. Ahmad, siapa pun yang menginginkan akhirat harus mencari ilmu; begitu juga, siapa pun yang menginginkan dunia dan akhirat harus mencari ilmu. Hadis ini menekankan betapa pentingnya mencari ilmu untuk beribadah baik dalam dunia maupun akhirat.

Dalam konteks pendidikan, salah satu disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam perkembangan pengetahuan adalah matematika. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM), matematika adalah disiplin ilmu yang memberikan kesempatan untuk memahami dan memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari melalui kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis (NCTM, 2014). Menurut Johnson dan Myklebust (dalam Abdurrahman, 2012, hlm. 202), matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir. Lerner (dalam Abdurrahman, 2012, hlm. 202) juga mengemukakan bahwa matematika disamping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.

Chotimah, dkk (2018, hlm. 12) menyatakan, “*mathematics lessons should be given to all students for every level of education, from elementary to university level*” yang artinya pelajaran matematika harus diberikan kepada semua siswa untuk setiap jenjang pendidikan, mulai dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan hampir semua ilmu pengetahuan dan teknologi juga menggunakan

matematika. Oleh karena itu, matematika dijadikan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah. Hal ini sejalan dengan penelitian Hakim (2014) yang mengemukakan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar, matematika adalah salah satu ilmu dasar yang harus dimiliki oleh siswa, karena matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu tujuan pembelajaran matematika di sekolah yaitu agar siswa dapat mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Hakiki & Sundayana, 2022, hlm. 102). Dalam mempelajari matematika terdapat beberapa standar kemampuan yang harus dimiliki. Menurut *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM, 2000) terdapat lima standar kemampuan dalam pembelajaran matematika, diantaranya yaitu: kemampuan pemecahan masalah matematis (*problem solving*), kemampuan komunikasi matematis (*communication*), kemampuan koneksi matematis (*connection*), kemampuan penalaran matematis (*reasoning*), dan kemampuan representasi matematis (*representation*).

Berdasarkan lima standar kemampuan yang disebutkan di atas, kemampuan komunikasi menjadi hal yang sangat penting bagi siswa. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat *National Council of Teachers of Mathematics* (2000) yang menyatakan bahwa komunikasi adalah bagian penting dari matematika dan pendidikan matematika. Selain itu, menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, serta menyajikan suatu situasi ke dalam simbol atau model matematis (komunikasi dan representasi matematis). Ini berarti bahwa komunikasi memiliki peran krusial dalam matematika dan proses pembelajarannya karena melalui komunikasi, siswa dapat saling berinteraksi untuk bertukar pikiran dan juga memperjelas pemahaman serta pengetahuan yang mereka dapatkan dalam proses pembelajaran.

Dengan memperhatikan pentingnya kemampuan komunikasi siswa dalam pembelajaran matematika, diharapkan siswa mampu menyampaikan ide atau konsep matematika, mengembangkan model matematika, dan mengaitkan peristiwa sehari-hari dengan simbol matematika. Pandangan ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Sumarmo (Hendriana, dkk., 2017) yang menyatakan bahwa

salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis adalah dengan siswa mampu mengemukakan ide atau gagasan matematika baik secara lisan maupun tertulis.

Namun, dalam praktiknya, berbeda dengan apa yang diharapkan. Kemampuan komunikasi matematis siswa di Indonesia termasuk rendah. Kondisi ini dibuktikan oleh survei yang dilakukan (*Programme for International Student Assessment*) PISA tahun 2012 yaitu rata-rata kemampuan matematis siswa Indonesia adalah 375 dengan nilai standar yang ditetapkan adalah 494, dan posisi Indonesia di ranking ke 64 dari total 65 negara (OECD, 2014). Kemudian PISA melakukan survei pada tahun 2015 mengenai kemampuan komunikasi matematis siswa di Indonesia, hasilnya yaitu rata-rata kemampuan matematis siswa Indonesia adalah 386 dengan nilai standar yang ditetapkan adalah 490 (OECD, 2018). Hal ini terbukti pada penelitian yang dilakukan oleh Sritresna (2018, hlm. 421) lebih dari separuh siswa memperoleh skor kemampuan komunikasi matematis kurang dari 60% dari skor ideal, sehingga kualitas kemampuan komunikasi matematis belum dalam kategori baik. Hal ini dikarenakan kurangnya keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung berpusat pada guru yang menyebabkan respon siswa kurang terhadap pembelajaran matematika.

Kondisi kemampuan komunikasi matematis siswa yang belum sesuai juga ditemukan pada salah satu Sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian yaitu SKM Galuh Pakuan. Berdasarkan hasil wawancara studi pendahuluan, kemampuan komunikasi matematis siswa di SMK Galuh Pakuan masih sangat kurang. Siswa belum memahami dengan baik istilah-istilah dasar dalam matematika seperti kubik, fungsi, dan lainnya. Hal tersebut terlihat pada hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) siswa yang hanya mencapai nilai rata-rata 65 dengan KKM yang diberikan yaitu 75. Nilai tersebut mencerminkan adanya ketidakpahaman siswa dalam mengomunikasikan soal-soal. Ketidakpahaman ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, karena komunikasi yang efektif tentang konsep matematika menjadi kunci dalam pemahaman yang mendalam. Dengan demikian, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan inklusif, serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berlatih dalam

menyampaikan dan menjelaskan konsep-konsep matematika kepada teman sekelasnya.

Komunikasi siswa terhadap matematika dipengaruhi oleh aspek afektif selain dari aspek kognitif. Menurut Bloom (Sudjana, 2009) perubahan karakter dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori: afektif, kognitif, dan psikomotor. Dengan demikian, cara siswa memahami matematika juga dapat dipengaruhi oleh aspek afektif siswa.

Butir kelima dalam Peraturan Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) tahun 2006 menyatakan bahwa pengembangan sikap siswa merupakan bagian dari tujuan pendidikan matematika. Sikap positif terhadap matematika dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran, sedangkan sikap negatif dapat menjadi hambatan signifikan dalam pemahaman dan penerapan konsep matematika (Fitriani, 2021). Ini menunjukkan bahwa pengajaran matematika selain membantu mereka mempelajari materi pelajaran, harus juga fokus pada membantu siswa dalam mengembangkan sikap positif siswa dalam mempelajari matematika agar memiliki kepercayaan diri, salah satu aspek yang sesuai untuk diperhatikan dan dikembangkan adalah *self-efficacy* (keyakinan diri).

Menurut Bandura (1998), *self-efficacy* adalah keyakinan bahwa seseorang dapat merencanakan dan melaksanakan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan suatu aktivitas tertentu. Sunaryo (2017) mengemukakan bahwa *self-efficacy* merupakan suatu keyakinan yang harus dimiliki siswa agar berhasil dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Ormrod (Yati dkk., 2018) menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah penilaian seseorang tentang keahliannya sendiri untuk mengendalikan perilaku tertentu atau mencapai tujuan tertentu.

Self-efficacy dalam matematika dapat diartikan sebagai keyakinan siswa akan kemampuan yang dimiliki untuk mengerjakan soal-soal matematika dan menyelesaikan tugas matematika (Utami & Wutsqa, 2017). Dalam konteks pendidikan, *self-efficacy* adalah komponen psikologis yang sangat penting untuk membantu siswa dalam melakukan pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika. Hal ini sesuai dengan temuan Wilson dan Janes (2008), yang menyatakan bahwa *self-efficacy* adalah salah satu variabel yang memengaruhi

keberhasilan seseorang dalam matematika. Bandura (1997) menyatakan bahwa *self-efficacy* yang tinggi dapat meningkatkan usaha, ketekunan, dan ketahanan siswa dalam menghadapi tantangan. *Self-efficacy* membantu seseorang dalam menentukan pilihan, usaha mereka untuk maju, kegigihan dan ketekunan yang mereka tunjukkan dalam menghadapi kesulitan, dan derajat kecemasan atau ketenangan yang mereka alami saat mereka mempertahankan tugas-tugas yang mencakupi kehidupan mereka (Sunaryo, 2017). Oleh karena itu, *self-efficacy* sangat penting dalam menentukan keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran ditengah berbagai kendala yang dialami saat pembelajaran.

Namun, penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* siswa Indonesia dalam matematika masih rendah. Hasil survei PISA 2018 menunjukkan bahwa banyak siswa yang merasa tidak percaya diri dalam menyelesaikan masalah matematika yang kompleks (OECD, 2019). Rendahnya *self-efficacy* ini berkontribusi pada rendahnya prestasi matematika siswa dan mempengaruhi minat mereka untuk melanjutkan studi di bidang-bidang yang terkait dengan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) (Wulandari, 2020). Hal serupa juga ditunjukkan pada penelitian Widyastuti (Mayestika, 2016, hlm. 4), *self-efficacy* siswa seringkali buruk, dan dalam kasus-kasus tertentu sangat rendah (40,69%). Hal ini semakin didukung oleh penelitian Nursilawati (2010, hlm. 62), yang melaporkan bahwa 68% dari 100 siswa memiliki *self-efficacy* yang rendah.

Selain itu, dilakukan juga studi pendahuluan mengenai kondisi *self-efficacy* yang terjadi pada Sekolah yang menjadi tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan bahwa siswa di SMK Galuh Pakuan masih memiliki tingkat *self-efficacy* yang rendah dalam menguasai matematika yang hanya memenuhi 40%. Persentase tersebut masih jauh dari target yang diinginkan. Ketidakpercayaan diri siswa saat menjawab pertanyaan di depan kelas mencerminkan hal ini, dan mereka seringkali mengungkapkan ketakutan untuk membuat kesalahan. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang sulit untuk mencapai nilai KKM dalam ujian.

Rendahnya *self-efficacy* dan kesulitan siswa dalam mengkomunikasikan simbol matematika dapat disebabkan oleh masalah eksternal maupun internal, seperti gaya mengajar yang pasif dari para guru dan keyakinan siswa bahwa matematika sulit. Oleh karena itu, memilih model pembelajaran yang tepat sangat

penting untuk meningkatkan aspek-aspek yang menjadi keresahan dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah melalui model pembelajaran *Problem-based Learning* (PBL). PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana siswa diberikan masalah nyata untuk dipecahkan, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama (Savery, 2019).

Ningrum (2016) melakukan penelitian tentang model *Problem-based Learning*, yang dapat digunakan sebagai pendekatan pengajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematika siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sartika (2017, hlm 110), yang menunjukkan bahwa kemampuan komunikasi matematika siswa dipengaruhi oleh pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran ini mengajak siswa untuk belajar melalui konteks masalah dunia nyata yang relevan, merumuskan masalah, mengumpulkan data, dan mencari solusi secara mandiri maupun kelompok, dimana hal-hal tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan simbol-simbol matematika dan harus bisa dikomunikasikan dengan baik (Barrows & Tamblyn, 1980).

Model PBL memiliki beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, mendorong pembelajaran aktif dan kolaboratif, membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi dan sosial, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta mengajarkan siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan bertanggung jawab (Hmelo-Silver, 2019). Menurut Nor, dkk (2020, hlm. 442) penerapan PBL dalam pembelajaran matematika dapat signifikan meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa serta meningkatkan keyakinan *self-efficacy* mereka. PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam menyelesaikan masalah, berkolaborasi dengan sesama siswa, dan mengembangkan pemahaman matematika yang lebih mendalam.

Selain model pengajaran, salah satu teknik yang kuat untuk meningkatkan minat siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik adalah melalui penggunaan media interaktif. Di era pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi hal yang tidak terelakkan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan interaktivitas, keterlibatan, dan aksesibilitas informasi bagi siswa. Teknologi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih

personal dan adaptif sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa (Herodotou, dkk., 2018). Sesuai dengan penelitian (Wahyugi & Fatmariza, 2021, hlm 791) yang menunjukkan bahwa menggunakan bahan belajar yang sesuai dengan persyaratan sekolah dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar mereka.

Salah satu *platform* teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Kahoot. Kahoot adalah *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif. Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa. Kahoot juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan kompetitif yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Licorish et al., 2018).

Menurut Krista Graham (2021), Kahoot merupakan media pembelajaran *online* berbasis soal bebas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengevaluasi hasil proses belajar siswa, mengulas materi pelajaran dan merangsang minat siswa untuk berdiskusi dengan baik. Kahoot memungkinkan guru untuk membuat pertanyaan kuis yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat mereka, sehingga mereka dapat berpartisipasi dalam pembelajaran secara *real-time*. Beberapa kelebihan Kahoot dalam pembelajaran antara lain meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, memungkinkan umpan balik langsung untuk siswa dan guru, mempermudah penilaian pemahaman siswa secara cepat dan efektif, serta mendukung pembelajaran kolaboratif dan kompetitif (Plump & LaRosa, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-efficacy* Siswa SMK melalui Model *Problem-based Learning* Berbantuan Kahoot”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Hasil penelitian yang dilakukan Sritresna (2018, hlm. 421) terdapat lebih dari separuh siswa yang memperoleh skor kemampuan komunikasi matematis kurang dari 60% dari skor ideal, sehingga sehingga kualitas kemampuan komunikasi matematis siswa belum dalam kategori yang baik.

2. Kemampuan komunikasi matematis siswa di SMK Galuh Pakuan masih kurang dan belum bisa memahami dengan baik mengenai istilah-istilah dasar dalam matematika seperti kubik, fungsi, dan lainnya
3. Hasil penelitian Widyastuti (Mayestika, 2016, hlm. 4) menyatakan bahwa *self-efficacy* matematika peserta didik secara umum dalam kategori rendah, bahkan termasuk sangat rendah dengan persentase 40,69%.
4. Tingkat *self-efficacy* siswa di SMK Galuh Pakuan masih tergolong rendah dalam menguasai matematika, terbukti ketika siswa kurang memiliki rasa percaya diri dalam menjawab pertanyaan di depan kelas karena takut membuat kesalahan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Apakah Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis antara siswa yang belajar dengan model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional ?
2. Apakah *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional ?
3. Apakah terdapat korelasi antara Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-efficacy* siswa dari yang menggunakan dan tidak menggunakan model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot terhadap siswa SMK ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui Peningkatan Kemampuan Matematis antara siswa yang belajar dengan model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional.

2. Mengetahui *Self-efficacy* siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot lebih baik dibandingkan dengan siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui korelasi antara Kemampuan Komunikasi Matematis dan *Self-efficacy* siswa dari yang menggunakan dan tidak menggunakan model *Problem-based Learning* berbantuan Kahoot terhadap dan siswa SMK.

E. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki bagaimana keterampilan komunikasi matematika dan *self-efficacy* siswa di sekolah menengah kejuruan dipengaruhi oleh *Problem-based Learning* (PBL) dengan dukungan dari Kahoot. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menambah informasi baru tentang keuntungan atau kerugian yang mungkin timbul dari penggunaan model pengajaran ini. Hasil dari penelitian ini seharusnya memperkuat dasar untuk menciptakan strategi pengajaran yang lebih efektif dan meningkatkan standar pembelajaran secara umum di kelas. Penelitian ini juga menekankan betapa pentingnya mempertimbangkan komponen psikologis siswa, termasuk *self-efficacy*, ketika menilai efektivitas pengajaran. Diharapkan bahwa hasil dari penelitian ini akan membantu memberikan informasi bagi para pengambil keputusan di bidang pendidikan dan secara signifikan memajukan pembuatan strategi pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Para siswa mendapatkan manfaat langsung dari penelitian ini karena *self-efficacy* dan keterampilan komunikasi matematika mereka meningkat. Menggunakan strategi pengajaran yang lebih menarik juga dapat memberikan pengalaman belajar yang segar dan lebih berhasil bagi para siswa.

b. Bagi Guru

Pendidik dapat memperoleh manfaat dari penelitian ini dengan menerapkan model *Problem-based Learning* untuk meningkatkan keterampilan komunikasi siswa dalam matematika. Guru juga dapat mengambil inspirasi dari penelitian ini untuk menggunakan kreativitas mereka dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik dengan teknologi interaktif.

c. Bagi Sekolah

Studi ini membantu sekolah dengan memberikan rekomendasi untuk menerapkan model *Problem-based Learning*. Dengan harapan dapat diimplementasikan secara rutin, panduan ini dapat digunakan sebagai referensi untuk meningkatkan keterampilan komunikasi matematika siswa di dalam kelas.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memiliki lebih banyak informasi tentang keterampilan komunikasi matematika dan *self-efficacy* siswa berkat penelitian ini. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi alat yang berguna bagi peneliti sebagai calon guru dan pencipta teknik pengajaran yang lebih efisien, karena peneliti juga dapat berhubungan dengan tantangan yang dihadapi oleh siswa di dalam kelas sebagai calon guru dimasa depan.

F. Definisi Operasional

Definisi-definisi berikut disediakan untuk memastikan penelitian ini lebih terfokus dan tidak ada kesalahpahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam studi ini.

1. Kemampuan Komunikasi Matematis

Keterampilan komunikasi matematis adalah kemampuan siswa dalam menggunakan matematika sebagai alat komunikasi dan kemampuan siswa dalam mengungkapkan matematika yang dipelajarinya sebagai bagian dari suatu pesan.

2. Self-efficacy

Self-efficacy adalah kepercayaan diri seseorang dalam mengatur dan menyelesaikan tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

3. Model Problem-based Learning

Model *Problem-based Learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa menghadapi permasalahan yang nyata (dunia nyata), sehingga diharapkan dapat membangun pengetahuannya sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah yang lebih tinggi, menjadikan siswa mandiri, dan meningkatkan rasa percaya diri.

4. Kahoot

Kahoot adalah lingkungan belajar *online* dengan kuis dan permainan. Kahoot juga dapat didefinisikan sebagai lingkungan belajar yang interaktif karena Kahoot menyediakan *pre-test*, latihan, penguatan, koreksi, pengayaan, dll. Dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Salah satu syarat untuk membuat Kahoot adalah memiliki akun *g-mail* atau lainnya.

5. Pembelajaran Konvensional (Ekspositori)

Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang pada umumnya biasa dilakukan di sekolah tersebut. Pembelajaran tersebut biasanya melakukan metode ceramah.

G. Sistematika Skripsi

Pada skripsi ini, penulis sajikan sistematika skripsi yang berisi urutan penyusunan setiap Bab dan Sub Bab pada skripsi dari awal BAB I sampai BAB V.

Bab I Pendahuluan:

1. Latar belakang
2. Identifikasi Masalah
3. Rumusan masalah
4. Tujuan Penelitian
5. Manfaat Penelitian
6. Definisi Operasional
7. Sistematika skripsi

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran:

1. Kajian Teori

2. Penelitian Terdahulu yang Relevan

3. Kerangka Pemikiran

4. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

Bab III Metode Penelitian:

1. Metode Penelitian

2. Desain Penelitian

3. Subjek dan Objek Penelitian

4. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

5. Teknik Analisis Data

6. Prosedur Penelitian

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan:

1. Hasil Penelitian

2. Pembahasan

Bab V Kesimpulan dan saran:

1. Kesimpulan

2. Saran