

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh setiap peserta didik, dalam Kurikulum Merdeka mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat mengajarkan peserta didik untuk lebih terampil, aktif, dan mandiri. Selain itu juga, Kurikulum Merdeka mengajak pendidik untuk melatih kemampuan bakat yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pendidik juga harus dapat memahami setiap karakter dan potensi yang dimiliki oleh peserta didik, sehingga pendidik dapat menyesuaikan metode dan media yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada Kurikulum Merdeka, peran pendidik bukan lagi sebagai subjek, melainkan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran di kelas. Untuk membuat proses pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik, pendidik dapat menyusun proses pembelajaran yang responsif dan menarik, seperti menyusun metode dan media yang interaktif dan menarik, sehingga dapat memacu keaktifan dan keterampilan peserta didik.

Dalam proses belajar Bahasa Indonesia, peserta didik diwajibkan dapat menguasai empat aspek keterampilan dasar dalam berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, berbicara, dan juga menulis. Melalui berbagai aspek-aspek keterampilan berbahasa tersebut, dapat membantu peserta didik untuk menguasai aspek keterampilan berbahasa, baik dalam bentuk lisan maupun secara tulisan, hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Situmorang (2018, hlm. 166) yang mengatakan bahwa, keterampilan menulis merupakan suatu keahlian yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena keterampilan menulis sangat berkaitan dengan kemampuan dalam menyusun juga mengemukakan gagasan, ide pikiran secara lisan maupun secara tertulis. Pada keempat aspek keterampilan berbahasa tersebut, tentunya ada aspek keterampilan yang dianggap sulit oleh peserta didik, salah satu aspek keterampilan yang dianggap sulit oleh peserta didik ialah menulis, karena peserta didik merasa kesulitan untuk menuangkan keterampilan dalam suatu tulisan. Dengan

begitu, dalam pembelajaran di sekolah, pendidik harus memacu peserta didik dengan cara yang menarik agar lebih terampil dalam bidang menulis, hal tersebut sesuai dengan pendapat Khairunnisa Naurah, (2023, hlm. 4) dalam jurnal nya mengatakan, untuk dapat menulis, peserta didik perlu dipacu dengan sesuatu yang menarik, dan pendidik harus berusaha mencari ide atau inovasi baru untuk membuat peserta didik agar dapat menulis dengan baik.

Menulis merupakan sebuah kegiatan yang mampu melatih seseorang untuk mengungkapkan isi pikiran, pendapat, gagasan, dan perasaan, hal tersebut sejalan dengan pendapat menurut Datu Y.L. et al., (2023, hlm. 32) dalam jurnal nya mengatakan, tujuan dari pembelajaran menulis adalah untuk melatih peserta didik agar dapat mengungkapkan pendapat mereka baik dalam bentuk lisan maupun secara tertulis, dan dapat menuangkan gagasan atau idenya secara sistematis, serta penggunaan kata yang tepat, terstruktur yang sesuai dengan isi konteksnya. Dari penjelasan teori tersebut, menekankan bahwa pembelajaran menulis dapat melatih peserta didik untuk menuangkan isi pikiran, gagasan pikiran, atau suasana hati, dengan menggunakan kata yang tepat dan struktur yan benar menjadi sebuah tulisan. Dengan melalui kegiatan menulis, suatu gagasan atau isi pikiran akan tersampaikan dengan jelas kepada objek atau kepada pembaca, menurut Suparman Y. et al., (2024, hlm. 103) dalam jurnal nya mengatakan, menulis merupakan suatu aktivitas yang melibatkan berbagai keterampilan, yaitu kemampuan untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan melalui penggunaan kata-kata yang disusun dengan baik, sehingga membentuk kalimat yang tepat, serta terorganisir menjadi suatu paragraf, sehingga pesan dapat disampaikan dengan jelas kepada pembaca.

Kesulitan menulis yang pertama dijelaskan dalam teori di atas yaitu keterampilan yang berkaitan dengan isi pikiran, gagasan pikiran, dan perasaan si penulis, karena hal tersebut adalah cikal bakal dalam penulisan. Oleh karena itu, isi pikiran dan gagasan pikiran adalah hal utama untuk seseorang dapat terampil dalam menulis. Dalam pembelajaran, keterampilan dalam menulis tidak terjadi begitu saja pada peserta didik, perlu adanya latihan secara terus-menerus, sehingga peserta didik dapat membuat suatu karya tulisan yang baik. Pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peran pendidik dianggap sangat penting, karena pendidik harus melatih peserta didik untuk terampil dalam menuangkan isi pikiran dan gagasan pikirannya pada proses pembelajaran menulis,

hal tersebut sejalan dengan pendapat Anzar & Mardhatillah, (dalam Pratiwi N. et al., 2023 hlm. 2853) yang mengatakan, faktor-faktor yang memengaruhi pembelajaran keterampilan menulis yaitu: kecilnya peran pendidik dalam membimbing peserta didik untuk melatih belajar menulis, kurangnya kebijaksanaan pendidik dalam memberikan berbagai strategi dalam cara penulisan yang tepat, penggunaan gaya penulisan yang kurang tepat, dan penggunaan metode juga media yang membosankan bagi peserta didik. Dengan masalah yang ada dalam teori tersebut, peran pendidik sangat dibutuhkan untuk memacu peserta didik dalam pembelajaran menulis, melatih dan membimbing peserta didik dengan cara yang tidak membosankan agar peserta didik dapat menuangkan isi pikiran dan gagasan pikiran mereka secara terampil melalui tulisan. Karena pada kenyataannya, pendidik hanya memberi tema tertentu saja untuk peserta didik merancang sebuah karya tulis, sehingga peserta didik masih mengalami kesulitan untuk mengungkapkan ide pikiran dan gagasannya dalam sebuah tulisan.

Pada proses belajar mengajar Bahasa Indonesia, salah satu materi keterampilan menulis terdapat pada teks puisi, dengan pembelajaran teks puisi juga, dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis, selaras dengan Ajmiy F.N. (2023, hlm. 1655) dalam jurnal nya mengatakan, menulis puisi adalah salah satu materi keterampilan berbahasa dalam pembelajaran sastra, dan dengan kegiatan menulis, dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, juga menguasai keterampilan menulis dianggap sangat penting bagi peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Puisi yaitu, hasil karya sastra yang ditulis oleh penyair dengan kata-kata indah, dan puisi adalah bentuk kesusastraan tertua. Diberbagai kegiatan pembelajaran teks puisi, menulis lah yang dianggap sulit untuk dikerjakan oleh peserta didik, mereka merasa sulit untuk menuangkan isi pikiran dan gagasan pikirannya menjadi sebuah tulisan. Karena, apa yang ditulis dalam puisi harus dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca, hal tersebut sesuai dengan pendapat menurut Mahmur et al., (dalam Hidayatusholikah et al., 2023 hlm. 2), ide gagasan yang dipikirkan oleh seorang penulis, lalu dirancang menjadi sebuah tulisan itu harus dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca. Dan ditegaskan oleh pendapat menurut Windriani N. et al., (2023, hlm. 1141) pada jurnal nya menyatakan bahwa, peserta didik masih kurang mampu mengekspresikan isi pikiran, gagasan, dan perasaannya melalui keterampilan menulis puisi, peserta didik juga kurang mampu dalam memahami

bagaimana cara menuangkan gagasan melalui pengamatan suatu objek ke dalam penulisan puisi. Dengan begitu, pendidik dapat melatih peserta didik dalam pembelajaran puisi, untuk menuangkan ekspresinya dan melatih peserta didik melalui pengamatan suatu objek sehingga dapat tersusun menjadi sebuah karya tulis puisi. Menurut Mauluddin I. et al., (2024, hlm. 14) dalam jurnal nya mengatakan, pendidik sangat berperan penting dalam pembelajaran, untuk menciptakan suasana yang menyenangkan dan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran menulis puisi. Dengan peran pendidik yang menciptakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan, dan memberi motivasi kepada peserta didik, dapat memacu peserta didik untuk dapat menulis puisi dengan baik.

Model pembelajaran adalah teknik atau suatu rancangan pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan begitu, pendidik harus merancang model pembelajaran yang dapat berjalan dengan kondusif dan menarik, yang sesuai dengan materi dan karakter peserta didik, karena untuk memilih model pembelajaran, pendidik harus melihat kondisi dan situasi pada peserta didik. Untuk meningkatkan keaktifan pada pesera didik dalam proses belajar, pendidik harus menggunakan model pembelajaran yang bervariasi di setiap pertemuan pembelajaran, maka belajar akan berjalan dengan efektif. Menurut Trianto (dalam Sarumaha M., et al 2022 hlm. 2048) mengatakan, model pembelajaran adalah suatu rencana atau suatu pola yang dirancang oleh pendidik yang akan digunakan sebagai acuan dalam proes pembelajaran di kelas untuk menentukan perangkat-perangkat bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran.

Pada penggunaan model pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti berbasis *games*, membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, peserta didik tidak akan merasa bosan dan dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif, seperti *games*, membuat pengetahuan dan keterampilan pada peserta didik berkembang, sependapat dengan Wahyuning, (dalam Siregar P.D. et al., 2023, hlm, 265) mengatakan bahwa, pada beberapa kasus pembelajaran, *games* dapat membangun dialog dan mendobrak batasan sosial budaya antar peserta didik, menghilangkan rasa bosan dalam proses belajar, karena pembelajaran yang dilakukan dengan metode bermain dapat meningkatkan berbagai

keterampilan yang diperoleh peserta didik melalui model *Game Based Learning*. Pada model ini, dapat membuat proses pembelajaran yang interaktif dan adanya umpan balik antara pendidik dan peserta didik. Dengan menggunakan model ini, dapat menuju pada hasil tujuan pembelajaran yang baik, karena pada proses pembelajarannya peserta didik mengambil peran aktif. Model *Games Based Learning* ini tidak hanya dapat dilakukan secara *online* saja, tetapi juga bisa dilakukan secara *offline*. Dengan begitu, pendidik dapat mencari bantuan media ajar *online* dan *offline* yang cocok digunakan pada model *games based learning* ini.

Pada zaman modern seperti saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran interaktif dan kreatif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran. Media ajar adalah perantara yang paling sering digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu keterampilan juga pengetahuan pada peserta didik. Namun pada proses pembelajaran, tidak semua peserta didik mampu memahami media ajar yang difasilitasi oleh pendidik. Sebagaimana yang dikatakan oleh Zuiyina, (2024, hlm 2), beberapa siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa kesulitan dalam memahami materi, jika yang diajarkan atau media yang digunakan adalah buku atau media yang berbentuk berupa tulisan ataupun salindia *powerpoint* yang hanya berisi tulisan saja. Maka dari itu, pendidik harus dapat memahami dan menguasai bagaimana mengelola media pembelajaran interaktif, agar dapat meningkatkan keterampilan pada peserta didik, dan terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan. Dalam hal tersebut, pendidik dituntut untuk melakukan perubahan dalam membuat media ajar yang akan diberikan kepada peserta didik, karena pendidik adalah komponen penting dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media ajar yang interaktif dan kreatif, peran pendidik untuk melakukan perubahan dalam media ajar, dan membuat peserta didik lebih terampil sangat terbantu. Salah satu media ajar berbasis *games* yang cocok dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi adalah “Ular Tangga”, media ajar “Ular tangga” adalah salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan, keaktifan, kekompakan, dan juga menyenangkan bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media “ular tangga” ini, menyerupai permainan ular tangga yang biasanya dimainkan oleh anak-anak. Akan tetapi yang berbeda dari media ajar “ular tangga” pada penelitian ini adalah, beberapa kotak (nomor) yang bergambar “tanda seru”, berartikan terdapat

sebuah perintah, dan pada kotak (nomor) yang bergambarkan “putar balik” berartikan perintah tersebut dapat dilemparkan kepada kelompok lain. Dengan demikian, hal tersebut sependapat menurut Nabiilah & Subrata, (dalam Malinda E.Q. et al., 2024, hlm. 1739) yang mengatakan, penggunaan media ajar ular tangga tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membuat suasana dalam pembelajaran tidak membosankan, juga menambah kekompakan antara peserta didik, dan dapat memberi pengalaman belajar menarik yang baru kepada peserta didik. Selain untuk membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran, media ajar “ular tangga” juga dapat membantu pendidik dalam mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan fakta yang telah dijelaskan para ahli, peserta didik merasa bahwa mereka masih kesulitan dalam menulis, dan tidak semua peserta didik terampil dalam menuangkan ide pikirannya, gagasan, perasaannya menjadi sebuah karya puisi. Faktor penyebab tersebut karena tidak adanya model dan media ajar yang interaktif. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil, data awal yang dimiliki penulis saat melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP II), penulis melakukan penyebaran angket kepada peserta didik kelas X-2 dan X-4 di SMA Pasundan 1 Bandung, dengan jumlah responden 29 orang. Dari penyebaran angket tersebut, mengeluarkan hasil sebanyak 69% peserta didik mengatakan bahwa mereka kesulitan dalam menulis puisi, dengan jumlah 55,2% yang mengatakan “sulit untuk memilih kosa kata dalam menulis puisi”, dan 24,1% yang mengatakan “sulit untuk menuangkan isi pikiran, gagasan dan perasaannya melalui penulisan puisi”. Dari hasil data awal tersebut, penulis menyimpulkan bahwa, masih ada peserta didik di SMA Pasundan 1 Bandung yang merasa kesulitan dalam menulis teks puisi dari berbagai aspek, salah satunya adalah sulit untuk mengungkapkan isi pikiran, gagasan dan perasaan melalui sebuah karya tulis puisi.

Harapan penulis agar pendidik dapat menciptakan model dan media ajar yang interaktif, dan memberikan acuan kepada peserta didik agar dapat terampil dalam menulis karya puisi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul **“Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model *Games Based Learning* Berbantuan Media Ajar Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas X Di SMA Pasundan 1 Bandung”**. Tujuan dari penelitian ini, diharapkan agar para tenaga kependidikan bisa lebih kreatif dalam mengelola media ajar yang interaktif, dan

diharapkan dapat menjadi alternatif para pendidik dalam pembelajaran, juga untuk menjadi acuan sejauhmana peserta didik terampil dalam pembelajaran menulis puisi dengan bantuan media ajar “Ular Tangga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dirancang di atas, maka masalah yang dapat penulis identifikasi sebagai berikut:

1. Menulis dianggap sulit oleh peserta didik, karena mereka kesulitan untuk terampil dalam mengungkapkan isi pikiran dan gagasan pikirannya melalui tulisan.
2. Tidak semua peserta didik dapat menuangkan isi pikiran dan gagasan pikirannya kedalam sebuah tulisan, termasuk dalam menulis puisi.
3. Faktor penyebab lain yang dapat membuat peserta didik tidak terampil dalam menulis adalah, media ajar yang digunakan dalam pembelajaran

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian dari identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mampukah penulis merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran keterampilan menulis puisi menggunakan model *games based learning* berbantuan media ajar Ular Tangga?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis puisi sebelum dan sesudah menggunakan model *games based learning* berbantuan media ajar Ular Tangga?
3. Efektifkah model pembelajaran *games based learning* berbantuan media ajar Ular Tangga terhadap pembelajaran keterampilan menulis puisi pada peserta didik kelas X?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. untuk mengetahui kemampuan penulis dalam merancang pembelajaran keterampilan menulis puisi pada peserta didik dengan model pembelajaran berbasis *games based*

larning berbantuan media ajar “Ular Tangga” pada peserta didik kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung;

2. untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan model pembelajaran berbasis *games based larning* berbantuan media ajar “Ular Tangga” pada peserta didik kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung;
3. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *games based learning* berbantuan media ajar ular tangga, pada pembelajaran keterampilan menulis puisi.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang berjudul “Pembalajaran Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model *Games Based Leraning* Berbantuan Media Ajar Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung” diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik manfaat secara praktis, teoritis sebagai berikut:

1. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau ilmu yang bermanfaat untuk menambah wawasan, pengalaman, juga menjadikan motivasi bagi penulis agar bisa membuat peserta didik lebih terampil dalam menulis dengan bantuan media yang interaktif.

b. Bagi Pembaca

Diharapkan memberikan manfaat bagi pembaca untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat, menambah wawasan dan pengetahuan setelah membaca penelitian ini, juga memberikan motivasi dalam keterampilan menulis dan meningkatkan kemampuan pembaca dalam memilih model dan media yang interaktif dalam pembelajaran.

c. Bagi Pendidik

Pendidik diharapkan dapat memilih media ajar yang kreatif dan interaktif, juga memilih model pembelajaran yang tidak membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran, seperti model pembelajaran berbasis *games*. Juga untuk menambah kemampuan pendidik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya pembelajaran menulis puisi.

d. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan mampu lebih terampil dan kreatif dalam pembelajaran menulis, contohnya dalam mengungkapkan isi pikiran dan gagasan pikiran pada menulis puisi.

e. Bagi Lembaga Kependidikan

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi seluruh lembaga kependidikan yang berkontribusi pada penelitian ini, dan bermanfaat bagi lembaga kependidikan yang membaca penelitian ini.

2. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis adalah, manfaat dari sebuah penelitian yang berkontribusi pada pengembangan suatu teori atau konsep yang memberikan manfaat pada jangka panjang. Secara teoretis dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan ilmu atau pengetahuan yang bermanfaat, dalam pembelajaran menulis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hasil penelitian ini juga, diharapkan memberikan motivasi bagi pembaca bagaimana cara untuk mengungkapkan isi pikiran dan gagasan pikiran melalui tulisan. Dan memberikan ilmu yang berguna untuk menambah wawasan baru terkait pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran keterampilan menulis puisi.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan istilah pada judul penelitian yang bertujuan memberitahu arti dan makna pada setiap kata yang ada dalam judul penelitian “Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model *Games Based Learning* Berbantuan Media Ajar Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung”. Secara operasional, istilah-istilah yang terdapat dalam judul tersebut dapat dimaknai diantaranya:

1. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar lainnya dalam suatu lingkungan belajar.
2. Keterampilan Menulis Puisi merupakan kemampuan untuk menungkan isi pikiran, gagasan pikiran, juga perasaan terhadap sebuah tulisan yang terdiri dari beberapa bait, dengan menggunakan kata-kata yang indah sesuai dengan strukturnya.

3. *Games Based Learning* adalah suatu model pembelajaran berbasis *games* yang dirancang oleh pendidik untuk membantu proses pembelajaran yang interaktif.
4. Media Ajar merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran, guna untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi mengenai materi dari pendidik secara terencana, sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif.
5. Ular Tangga adalah sebuah permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak, biasanya permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih. Namun pada penelitian ini, media ajar “ular tangga” dimainkan secara berkelompok dengan 5 (lima) sampai 6 (enam) orang peserta didik. Dan yang berbeda adalah, pada kotak (nomor) yang bergambarkan “tanda seru” mengartikan terdapat sebuah perintah, dan pada kotak (nomor) yang bergambarkan “putar balik” mengartikan perintah tersebut dapat dilemparkan kepada kelompok lain.

Berdasarkan uraian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan menulis puisi dengan berbasis *games based learning* berbantuan media ajar “ular tangga, adalah sebuah pembelajaran yang interaktif dan efektif yang dapat melatih kerja sama peserta didik satu sama lain dalam proses pembelajaran keterampilan menulis puisi.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi adalah susunan yang menggambarkan kandungan dalam setiap bab pada keseluruhan isi skripsi. Susunan atau langkah-langkah dalam skripsi mulai dari awal penyusunan hingga akhir, sehingga dapat terbentuk secara utuh. Dari skripsi berjudul “Pembalajaran Keterampilan Menulis Puisi Dengan Model *Games Based Learning* Berbantuan Media Ajar Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas X di SMA Pasundan 1 Bandung”, terdapat 5 (lima) bab yang memuat dalam penyajian skripsi ini.

1. Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi permasalahan yang ditemukan oleh penulis, kemudian dikuatkan oleh pendapat para ahli, dan harapan yang ingin dicapai dalam penelitian hingga manfaat yang diharapkan. Bab ini memuat latar belakang masalah; identifikasi masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian; definisi operasional; dan sistematika skripsi.

2. Bab 2 kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Bab ini berisi pembahasan setiap variabel pada judul skripsi berdasarkan hasil temuan yang didapat dari penelitian terdahulu yang relevan, juga perkembangan ilmu pengetahuan dan pendapat para ahli. Kemudian dirancanglah kerangka berpikir yang berisi masalah serta langkah yang dapat menyelesaikan masalah pada penelitian.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Bab ini memberikan penjelasan secara menyeluruh mengenai langkah-langkah dalam memecahkan masalah dan mencapai kesimpulan. Yang memuat metode penelitian; desain penelitian; subjek dan objek penelitian; pengumpulan data dan instrumen penelitian; teknik analisis data; prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini menyajikan dan membahas data, yang memuat berhasil atau tidaknya penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab ini memuat tentang penjabaran secara keseluruhan kesimpulan dari bab I sampai dengan bab IV. Dan berisi saran tentang masukan yang membangun kepada semua pihak yang membaca skripsi ini, dan semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian.