

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia, dan bagaimana sekolah atau madrasah mengatur proses pembelajaran sangat bergantung pada kualitas pendidikan. Pembelajaran adalah proses di mana peserta didik menerima pengalaman yang beragam yang dapat menyebabkan perubahan perilaku yang mungkin dan hampir permanen dibandingkan dengan perilaku sebelumnya. Liska (2021, hlm. 208) mengatakan, “Pendidikan bukan hanya sekadar proses yang terstruktur dan direncanakan, tetapi juga melibatkan metode-metode yang dipelajari serta mengikuti aturan yang disepakati oleh masyarakat atau negara”. Selain itu, pendidikan adalah bagian penting dari kehidupan manusia sejak awal zaman. Setyawan & Panduwinata (2023, hlm. 2) menjelaskan bahwa proses pendidikan berarti upaya untuk memberikan bimbingan kepada orang-orang sebagai petunjuk hidup untuk masa depan mereka. Pendidikan sangat penting untuk bertahan dalam kehidupan bermasyarakat yang semakin kompleks di era globalisasi saat ini. Pemantapan ilmu pengetahuan adalah bagian penting dari mencapai tujuan tersebut, yang dapat dicapai melalui institusi pendidikan.

Dalam pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas (SMA), teks negosiasi adalah salah satu materi yang diajarkan. Qodratilah (2011, hlm. 352) menjelaskan bahwa negosiasi adalah proses berunding untuk mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak (kelompok atau organisasi) dan pihak lain (kelompok atau organisasi), menurut Musman (2016, hlm. 15) menjelaskan bahwa teks negosiasi harus memiliki pembukaan, isi, dan penutup. Dhanial & Awalludin (2019, hlm. 122) menjelaskan bahwa pihak yang terlibat dalam negosiasi harus mampu menyampaikan tujuannya dengan baik dan memberikan tanggapan yang baik. Jika tidak, itu dapat menyebabkan masalah yang tidak dapat diselesaikan atau malah menimbulkan masalah baru. Namun, pemahaman teks negosiasi masih rendah. Hasil penelitian skripsi Banjarnahor sebelumnya menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman peserta didik masih kurang memuaskan, dengan hasil 61, 68.

Cahyaningrum (2020, hlm. 4) menjelaskan bahwa selain faktor minat peserta didik yang kurang, terdapat peserta didik yang belum sepenuhnya memahami struktur dan kebahasaan teks negosiasi. Peserta didik terkadang gagal mencantumkan beberapa struktur teks negosiasi. Misalnya, mereka tidak mencantumkan bagian orientasi, pengajuan, penawaran, atau persetujuan. Akibatnya, teks negosiasi menjadi tidak lengkap karena ada bagian struktur yang rumpang. Nursolihah (2020, hlm. 25) mengatakan, "Teori-teori teks negosiasi yang dipelajari di kelas kurang lengkap, sehingga terkadang pada penerapannya antara kegiatan bernegosiasi dan teori yang dipelajari di sekolah tidak selaras". Karena materi yang dipelajari tidak membahas topik lain yang berkaitan dengan negosiasi, seperti pertimbangan untung-ruginya, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan, dll. Aulia & Haryadi (2017, hlm. 28) menarik simpulan dari penelitiannya sebagai berikut.

Dalam membuat teks negosiasi, ada beberapa masalah yang dihadapi peserta didik. Ini termasuk kesulitan untuk menemukan ide, keterampilan yang buruk dalam menggunakan kosa kata, kurangnya pemahaman tentang struktur dan retorika berbicara teks negosiasi, kurangnya kepercayaan diri siswa terhadap hasil pekerjaan mereka, peserta didik tidak menunjukkan sikap religius dan sosial mereka, dan pembelajaran yang monoton dan membosankan oleh pesantren.

Sudarsana (2018, hlm. 20) menjelaskan bahwa meskipun model ini memiliki banyak keuntungan, seperti meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam, banyak masalah yang muncul saat memulainya. Kurangnya partisipasi aktif dari semua anggota kelompok merupakan masalah utama. Peserta didik tertentu sering mendominasi diskusi, sementara yang lain cenderung pasif. Ini dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam pembelajaran, di mana hanya beberapa peserta didik yang benar-benar memahami materi dan yang lain tidak diberi kesempatan untuk berkontribusi.

Verina, *et al.* (2024, hlm. 3467) mengatakan, "Keaktifan dalam pembelajaran di kelas memberikan manfaat, termasuk peningkatan pemahaman materi, keterampilan sosial, berpikir kritis, dan motivasi belajar". Namun, banyak peserta didik yang pasif. Untuk mengatasi masalah ini, model pembelajaran kooperatif, yang memungkinkan peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk melakukan aktivitas yang terorganisir, dapat digunakan. Verina, dkk (2024, hlm.

3467) mengatakan, "Permasalahan-permasalahan tersebut terjadi karena pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan metode yang tepat untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran". Oleh karena itu, pembelajaran harus diperbaiki dengan menggunakan model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi dalam aktivitas yang lebih aktif, menawarkan tantangan, dan mengajarkan mereka keterampilan bekerja dalam kelompok.

Djamaluddin dan Wardana (2019, hlm. 208) mengatakan, "Pembelajaran adalah proses di mana peserta didik berinteraksi dengan pendidik dan bahan pembelajaran di lingkungan belajar tertentu". Interaksi ini sangat penting karena mempengaruhi seberapa efektif pembelajaran dan seberapa memahami peserta didik materi yang diajarkan. Oleh karena itu, menciptakan lingkungan belajar yang baik dan interaktif sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Zahrotunnisa (2023, hlm. 1) mengatakan, "Pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar karena dalam hal ini peran pendidik yaitu menyiapkan pembelajaran, memberi petunjuk, mengarahkan, dan memberi motivasi kepada peserta didik agar peserta didik dapat terhubung dengan sumber belajar". Pendidik harus mampu memanfaatkan media yang tersedia di sekolah. Jika tidak, pendidik harus belajar membuat media pembelajaran yang dapat digunakan. Oleh karena itu, agar media pembelajaran dapat diciptakan dengan baik, pendidik harus memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup.

Zahrotunnisa (2023, hlm. 2) menjelaskan bahwa pendidik dapat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengkondisikan kelas, seperti dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang sesuai dengan materi, yang sangat berpengaruh pada perkembangan kecerdasan dan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan. Meningkatkan kompetensi pendidik dan kualitas profesional adalah tujuan penggunaan teknologi ini. Selain itu, teknologi memungkinkan materi pembelajaran berkualitas tinggi dan signifikan tersedia. Fazriyah (2020, hlm. 141) mengatakan, "Terdapat banyak manfaat yang diperoleh dari pelibatan teknologi informasi dalam pembelajaran". Salah satu manfaatnya adalah pendidik dan peserta didik memiliki kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, karena mereka berperan sebagai peserta didik yang harus

terus belajar sepanjang hayat, pendidik juga akan memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan teknologi ini.

Zahrotunnisa (2023, hlm. 3) mengatakan, “Pendidik perlu memaparkan materi dengan ekstra dan sistematis. Jika dalam penyampaian materi, teknologi yang digunakan dalam pembelajaran kurang mendukung dan keadaan peserta didik yang mulai bosan, membuat materi kurang tersampaikan dengan baik”. Hal ini dapat menyebabkan tugas-tugas peserta didik tidak dilakukan dengan maksimal, yang berdampak pada perkembangan kecerdasan dan pemahaman peserta didik tentang materi yang diajarkan. Menggabungkan berbagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Namun, para pendidik saat ini masih menggunakan metode konvensional meskipun ada kemajuan teknologi. Selain itu, pendidik tidak memahami menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun ada banyak aplikasi pembelajaran, pendidik tidak dapat menemukan yang paling cocok untuk proses pembelajaran.

Baamboozle merupakan pilihan utama dalam penelitian ini. I. R. Rahayu dan Rukmana (2022, hlm. 210) mengatakan, “*Baamboozle* adalah model *edugame* yang mirip dengan kompetisi kuis, tetapi berjalan secara online tanpa memerlukan akun untuk peserta didik”. Winaningsih (2022, hlm. 210) menambahkan bahwa “Penggunaan *Baamboozle* menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan semangat kompetitif mereka sejak awal penggunaannya”.

Ulum & Kusmaharti (2024, hlm. 210) mengatakan, “Pendidik membagi peserta didik menjadi dua kelompok, dan setiap peserta didik memilih nomor soal berdasarkan yang ditampilkan pada layar proyektor”. Oleh karena itu, gamifikasi menjadi pendekatan yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan dorongan belajar peserta didik. Hal ini penting karena motivasi memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, baik bagi pendidik maupun peserta didik. Zahrotunnisa (2023, hlm. 5) mengatakan, “Penggunaan aplikasi *Baamboozle* memudahkan pendidik untuk mengontrol peserta didik dalam kelas, meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan membuat game edukasi yang menyenangkan dan dapat disesuaikan dengan kurikulum atau pembelajaran yang ingin dilakukan”. Beberapa keuntungan dari belajar melalui permainan termasuk meningkatkan minat peserta didik dalam pelajaran, membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif, dan

membuat peserta didik memiliki pandangan yang lebih positif tentang proses dan bahan pelajaran.

Tiga penelitian sebelumnya memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Penelitian pertama adalah yang dilakukan oleh Alya Salsabila Setyawan & Lifa Farida Panduwinata pada tahun 2023 dengan judul “Pengaruh Model *Group Investigation* Berbantuan *Edugames Baamboozle* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran OTK Kepegawaian di SMKN 1 Jombang”. Penelitian kedua dilakukan oleh Zain Mahirul Ulum & Dian Kusmaharti pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament (TGT)* Berbantuan *Game Baamboozle* terhadap Pemahaman Konsep Matematis Luas Bangun Datar Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda”. Penelitian ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Riska Amira Zahrotunnisa pada tahun 2023 dengan judul “Penggunaan Aplikasi *Baamboozle* dalam Pembelajaran Menulis Teks Naratif di SMP Negeri 2 Seririt”.

Ketiga penelitian di atas menunjukkan bahwa aplikasi *Baamboozle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dalam aspek kognitif maupun keterampilan berpikir kritis. Namun, terdapat perbedaan fokus dan pendekatan, penelitian pertama dan kedua lebih menekankan interaksi sosial dan kompetisi, sedangkan penelitian ketiga lebih berfokus pada keterampilan menulis individu. Diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran yang berbeda, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan karakteristik peserta didik dan konteks sekolah yang dapat memengaruhi model pembelajaran yang diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan pendidik di SMA Negeri 17 Bandung, terdapat permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 17 Bandung. Peserta didik menghadapi beberapa permasalahan dalam memahami teks negosiasi. Pertama, banyak peserta didik yang belum memahami konsep dasar negosiasi, sehingga mereka kesulitan dalam menganalisis teks yang berkaitan. Keterbatasan kosakata juga menjadi kendala, banyak peserta didik tidak memahami istilah-istilah khusus yang digunakan dalam teks negosiasi, sehingga menghambat pemahaman mereka. Di sisi lain, penggunaan model pembelajaran yang monoton

dan kurang menarik membuat peserta didik kehilangan minat dalam mempelajari teks negosiasi. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang variatif dan interaktif, sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi. Terakhir, waktu pembelajaran yang terbatas untuk mempelajari materi negosiasi menghambat peserta didik untuk mendalami teks dengan baik. Permasalahan-permasalahan ini perlu diperhatikan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap teks negosiasi.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media *Baamboozle* terhadap Pemahaman Teks Negosiasi Peserta didik Kelas X di SMA Negeri 17 Bandung ". Penelitian ini dimaksudkan untuk mendorong pendidik dan peserta didik agar berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh hasil yang optimal. Penelitian ini juga bertujuan untuk mempelajari dan membandingkan penggunaan aplikasi pembelajaran dalam berbagai situasi, serta untuk mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran, diharapkan bahwa peserta didik mencapai hasil yang paling optimal. Subjek yang dijadikan penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 17 Bandung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penulis menemukan beberapa masalah yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Rendahnya kemampuan memahami teks negosiasi.
2. Kurangnya penerapan model pembelajaran yang efektif.
3. Partisipasi aktif peserta didik di dalam kelas yang tidak merata dalam pembelajaran kooperatif.
4. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang diajarkan masih menjadi tantangan bagi pendidik.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah pertanyaan yang harus dibuktikan. Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* terhadap pemahaman teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung?
2. Bagaimanakah kemampuan peserta didik terhadap pemahaman teks negosiasi pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
3. Mampukah peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* terhadap pemahaman teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung?
4. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, berikut beberapa tujuan yang ingin dicapai penulis dalam penelitian ini.

1. Untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle*, serta untuk mengetahui pengaruh penerapan model tersebut terhadap pemahaman teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung.
2. Untuk menganalisis kemampuan peserta didik dalam memahami teks negosiasi pada kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif berbantuan media

Baamboozle dan dampaknya terhadap pemahaman teks negosiasi di kelas X SMA Negeri 17 Bandung.

4. Untuk mengidentifikasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam pemahaman teks negosiasi antara peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dan peserta didik di kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian harus bermanfaat bagi kedua pihak. Penulis berharap banyak manfaat secara langsung dan tidak langsung dari penelitian mereka, terutama bagi pihak yang terlibat. Penulis membagi manfaat penelitian ini menjadi dua kategori yaitu, manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut adalah ringkasan manfaat teoretis dan praktis penelitian ini.

1. Manfaat Teoretis

- a. Kontribusi terhadap ilmu Pendidikan yaitu penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan teori pembelajaran, khususnya model pembelajaran kooperatif dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran bahasa.
- b. Pengembangan teori konstruktivisme yaitu penelitian ini akan mendukung teori konstruktivisme dengan menunjukkan bagaimana kolaborasi kelompok dan interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini akan bermanfaat bagi semua orang yang terlibat, termasuk peserta didik, pendidik, sekolah, dan peneliti berikutnya. Berikut adalah manfaat praktis yang diharapkan penulis.

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

- 1) Peningkatan pemahaman teks negosiasi yaitu peserta didik diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang teks negosiasi, yang penting untuk keterampilan komunikasi dan negosiasi sehari-hari.

2) Pengembangan keterampilan sosial yaitu peserta didik diharapkan dapat mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, dan kemampuan bernegosiasi melalui pembelajaran kooperatif.

b. Manfaat Bagi Pendidik

1) Peningkatan kualitas pembelajaran yaitu hasil penelitian dapat memberikan wawasan bagi pendidik tentang efektivitas model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

2) Penggunaan media pembelajaran yaitu penelitian ini dapat memberikan rekomendasi tentang penggunaan media *Baamboozle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga pendidik dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

c. Manfaat Bagi Sekolah

1) Peningkatan citra sekolah yaitu jika penelitian menunjukkan hasil yang positif, sekolah dapat memanfaatkan temuan ini untuk meningkatkan citra dan reputasi sebagai institusi pendidikan yang inovatif.

2) Pengembangan program pembelajaran yaitu hasil penelitian dapat menjadi dasar bagi pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

d. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Referensi untuk penelitian selanjutnya yaitu hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan model pembelajaran kooperatif, penggunaan media dalam pembelajaran, dan pemahaman teks dalam konteks pendidikan.

2) Dasar untuk penelitian lanjutan yaitu penelitian ini dapat membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media pembelajaran lain atau model pembelajaran yang berbeda dalam konteks yang sama.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan konstruk sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Variabel adalah segala sesuatu yang dapat diberi berbagai macam nilai. Definisi operasional tidak hanya berfungsi sebagai panduan dalam pengukuran, tetapi juga sebagai *outline* umum dari tulisan secara keseluruhan, yang

akan menjadi dasar dalam upaya menjawab pertanyaan penelitian dan mengumpulkan data secara sistematis dan terstruktur. Definisi operasional menjelaskan istilah-istilah yang terkait dengan setiap variabel secara rinci seperti berikut.

- 1 Model pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah model yang mendorong peserta didik untuk saling berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan bekerja sama dalam memahami teks negosiasi. Kegiatan dalam model ini mencakup diskusi kelompok, pembagian tugas, dan presentasi hasil kerja kelompok. Keberhasilan model ini diukur melalui observasi interaksi peserta didik dan penilaian terhadap hasil kerja kelompok.
- 2 Media *Baamboozle* ini memungkinkan pendidik untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini, penggunaan media *Baamboozle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam memahami teks negosiasi. Efektivitas media ini akan diukur melalui umpan balik peserta didik dan hasil kuis yang diadakan setelah pembelajaran.
- 3 Pemahaman teks negosiasi merujuk pada kemampuan peserta didik untuk menyebutkan, mengidentifikasi, dan menganalisis konsep-konsep yang terdapat dalam teks negosiasi. Ini mencakup kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen penting dalam teks, seperti tujuan negosiasi, argumen yang diajukan, serta strategi yang digunakan dalam proses negosiasi. Dalam penelitian ini, pemahaman teks negosiasi akan diukur melalui tes berupa pretes dan pascates yang dirancang untuk mengevaluasi kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menjelaskan isi teks negosiasi.
- 4 Peserta didik kelas X di SMA Negeri 17 Bandung adalah populasi yang menjadi subjek penelitian ini. Mereka adalah peserta didik yang berada di tingkat pendidikan menengah atas dan sedang mempelajari materi teks negosiasi dalam kurikulum bahasa Indonesia. Karakteristik peserta didik ini, termasuk latar belakang pendidikan dan minat belajar, akan dipertimbangkan dalam analisis data untuk memahami pengaruh model pembelajaran kooperatif berbantuan media *Baamboozle* terhadap pemahaman mereka.

G. Sistematika Skripsi

Susunan atau langkah-langkah penyusunan skripsi mulai dari awal penyusunan hingga skripsi dapat terbentuk secara utuh atau biasa disebut dengan sistematika skripsi. Skripsi terdiri atas lima bab, untuk penjelasan di setiap bab akan penulis jelaskan yaitu sebagai berikut.

1. Bagian Pembuka

Bagian awal terdapat bagian pembuka yang berisi mulai dari halaman judul, halaman pengesahan, persembahan, kata pengantar, pernyataan, abstrak mulai dari bahasa *Inggris*, bahasa Indonesia maupun bahasa Sunda, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar bagan hingga daftar lampiran.

2. Bab I Pendahuluan

Pendahuluan berisi permasalahan yang ditemukan, kemudian harapan yang ingin dicapai dalam penelitian hingga manfaat yang diharapkan. Bab I terdiri dari beberapa bagian yang memiliki keterikatan satu sama lain, diantaranya sebagai berikut.

- a. Latar belakang masalah merupakan pembahasan mengenai awal ditemukannya suatu permasalahan yang kemudian perlu untuk dilakukan penelitian agar permasalahan tersebut dapat terselesaikan.
- b. Identifikasi masalah merupakan permasalahan yang disajikan secara sederhana dengan tujuan agar penelitian yang hendak dilakukan bisa lebih terarah dan sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan.
- c. Rumusan masalah berisi tentang permasalahan yang terdapat dalam penelitian yang berbentuk berupa pertanyaan yang dengan menjawabnya perlu dilakukan penelitian agar pertanyaan tersebut bisa terjawab tanpa adanya keragu-raguan sesuai dengan data dan fakta yang ada.
- d. Tujuan penelitian berisi tentang mengapa penelitian tersebut perlu untuk dilakukan.
- e. Manfaat penelitian berisi tentang harapan penulis ketika berhasil menyelesaikan penelitiannya. Manfaat suatu penelitian terbagi dua diantaranya manfaat secara praktis maupun secara teoritis. Manfaat teoritis berisikan harapan penulis agar hasil penelitian dapat bermanfaat baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Manfaat praktis berisi tentang harapan penulis terhadap pihak yang

turut terlibat dalam penelitian seperti peserta didik dan pendidik. Adapun harapan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki latar permasalahan yang hampir serupa.

- f. Definisi operasional berisi pembahasan setiap variabel yang digunakan dalam penelitian.
 - g. Sistematika penulisan skripsi berisi pembahasan yang menjabarkan langkah penyusunan skripsi yang mulai dari penyusunan tahap awal hingga penyusunan tahap akhir, yang disajikan secara dan mudah untuk dipahami.
3. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Berpikir
 - a. Kajian teori merupakan pembahasan setiap variabel yang digunakan dalam penelitian secara jelas berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan pendapat para ahli.
 - b. Kerangka berpikir berisi rancangan yang berisi permasalahan serta langkah yang dapat dilakukan dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.
 4. Bab III Metode penelitian
 - a. Pendekatan penelitian berisi suatu langkah yang telah penulis tentukan sebagai upaya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.
 - b. Desain penelitian merupakan penjabaran mengenai upaya yang akan dilakukan pada saat pelaksanaan penelitian.
 - c. Subjek dan objek merupakan suatu hal yang akan penulis teliti seperti pendidik maupun peserta didik sedangkan objek penelitian merupakan permasalahan yang mendasari mengapa penelitian tersebut perlu untuk dilakukan.
 - d. Pengumpulan data dan instrumen penelitian merupakan penjabaran mengenai perangkat yang akan digunakan ketika penelitian, digunakan penulis dalam upaya mengumpulkan data yang dibutuhkan.
 - e. Teknik analisis data berisi pembahasan yang akan penulis lakukan dalam mengolah data yang telah penulis dapatkan.
 - f. Prosedur penelitian berisi mengenai langkah-langkah yang akan penulis tempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

5. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan
 - a. Hasil Penelitian merupakan pemaparan mengenai data yang telah berhasil penulis dapatkan yang kemudian penulis melakukan pengolahan terhadap data yang telah berhasil penulis dapatkan.
 - b. Pembahasan berisi jawaban penulis terkait permasalahan yang sebelumnya telah dipaparkan, berdasarkan hasil pengolahan data yang telah penulis lakukan, pada bagian ini dijelaskan pula apakah penelitian yang dilakukan berhasil atau tidak.
6. Bab V Simpulan dan saran
 - a. Simpulan berisi penjabaran secara keseluruhan terkait pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian yang dirumuskan secara sederhana yang menjelaskan bahwa penelitian telah berhasil dilakukan dan setiap permasalahan berhasil terselesaikan.
 - b. Saran berisi tentang masukan yang membangun untuk pihak-pihak yang terlibat dalam proses penelitian.
7. Bagian Penutup
 - a. Daftar pustaka berisi tentang berbagai sumber yang dipergunakan penulis dalam proses penelitian.
 - b. Lampiran berisi tentang perangkat yang digunakan selama penelitian atau dokumentasi selama penelitian berlangsung, sebagai bukti bahwa penelitian benar adanya.