

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan berperan strategis untuk membentuk individu yang berkompeten dan mampu bersaing (Arif, 2021, hlm. 2). Pendidikan merupakan proses edukasi yang berfungsi mengoptimalkan kemampuan peserta didik secara komprehensif, memungkinkan mereka beradaptasi dengan lingkungan dan berkontribusi positif dalam masyarakat (Indy dkk., 2019, hlm. 5). Setiap peserta didik dibimbing untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan zaman. Upaya pengembangan sumber daya manusia dilakukan melalui berbagai aktivitas yang mendukung pertumbuhan kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan. Lembaga pendidikan memegang peran utama dalam membentuk karakter dan kompetensi peserta didik, yang diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran yang bermakna, efektif, dan berkelanjutan.

Pembelajaran merupakan kegiatan interaktif yang melibatkan peserta didik, guru, dan berbagai sumber belajar dalam sebuah lingkungan edukasi yang terencana, sistematis, dan berkelanjutan (Putri dkk., 2024, hlm. 160). Proses ini bertujuan mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara komprehensif, dimana peserta didik tidak hanya menerima informasi pasif, melainkan aktif membangun pemahaman melalui pengalaman dan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Melalui pembelajaran yang inovatif dan berbasis pengalaman, peserta didik dapat membangun kemampuan berpikir analitis, kreativitas, serta kemampuan beradaptasi dengan tantangan di masa depan.

Allah SWT berfirman dalam Q.S Al-Mujadilah Ayat 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا
قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ
بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah” (kamu) berdirilah, Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat, Allah maha teliti apa yang kamu kerjakan

Ayat tersebut mengajarkan bahwa proses pembelajaran merupakan perjalanan perubahan intelektual dan spiritual. Pembelajaran bukan hanya menerima informasi, tetapi membangun pemahaman mendalam, mengembangkan kemampuan berpikir, dan membentuk karakter positif melalui interaksi aktif dengan sumber pengetahuan. Setiap langkah dalam proses pembelajaran bertujuan mengangkat derajat setiap individu, memperluas wawasan berpikir, dan mempersiapkan individu untuk berkontribusi secara bermakna dalam kehidupan sosial. Sejalan dengan ayat tersebut, terdapat pepatah sunda yang menyatakan “*Elmu tanpa tutul dina lampah, ibarat pepes tanpa uyah*” yang bermakna ilmu tanpa diterapkan dalam tindakan ibarat masakan tanpa garam. Pepatah ini mempertegas bahwa ilmu pengetahuan harus disertai dengan praktik nyata. Pepatah ini mengibaratkan pengetahuan tanpa tindakan seperti masakan tanpa garam, kehilangan rasa dan makna utamanya. Dalam proses pendidikan dan pembelajaran, penekanan bukan hanya terletak pada pengumpulan konsep teoritis, namun juga pada kemampuan menerapkan konsep tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Pengetahuan yang utuh adalah ilmu yang mampu mengubah perilaku, membentuk karakter, dan memberikan kontribusi positif kepada lingkungan sekitar (Rahmah dkk., 2025, hlm. 394).

Pembentukan karakter dan perubahan perilaku yang positif dapat didukung melalui pembelajaran matematika. Matematika termasuk mata pelajaran yang diajarkan dijenjang Sekolah Dasar (SD) yang menunjukkan pentingnya praktik dan penerapan nyata. Konsep matematis tidak hanya bermakna teoritis, tetapi memiliki makna penting dalam memecahkan masalah konkret dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman mendalam tentang rumus dan perhitungan akan bermakna ketika digunakan untuk menyelesaikan persoalan nyata. Tetapi, matematika sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh peserta didik karena berkaitan dengan angka dan rumus (Gompi dkk., 2022,

hlm. 3288). Pembelajaran matematika di SD memiliki peranan penting dalam meletakkan dasar-dasar penguasaan konsep matematika bagi peserta didik. Menurut Sukendra dan Sumandaya (2020, hlm. 178) pembelajaran matematika merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis melalui pengalaman belajar bermakna, dengan fokus utama pada penguasaan konsep, pemecahan masalah, dan pembentukan pola pikir matematis pada peserta didik. Proses pembelajaran ini bertujuan mengubah persepsi peserta didik terhadap matematika dari hanya kumpulan angka dan rumus menjadi kegiatan intelektual yang menarik dan bermakna, mendorong peserta didik untuk memahami struktur, pola, dan hubungan matematis dalam berbagai konteks kehidupan nyata. Pembelajaran matematika yang efektif berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang kompleks dan komprehensif yang dialami peserta didik usai melalui aktivitas pembelajaran, mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menggambarkan capaian kompetensi serta perubahan kemampuan peserta didik secara menyeluruh (Rahman, 2021, hlm. 297). Hasil belajar tidak hanya mengukur kemampuan intelektual semata, melainkan menilai perkembangan peserta didik dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman belajar yang berkelanjutan. Hasil belajar dalam pembelajaran matematika di SD tercermin melalui tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif meliputi penguasaan materi dasar matematika seperti bilangan, ranah afektif yang mencakup pembentukan sikap tekun dan teliti saat mengerjakan soal, serta ranah psikomotorik yang fokus pada penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Utami dkk., 2021, hlm. 108). Ketiga ranah ini menjadi indikator penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran matematika dan membutuhkan perhatian khusus dari pendidik untuk memastikan pencapaian yang optimal pada setiap aspeknya.

Namun, pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar hingga kini masih menghadapi berbagai kendala dalam mencapai efektivitas yang optimal. Hal ini terlihat dari capaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran

tersebut yang relatif lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain (Hidayati dkk., 2023, hlm. 48). Berdasarkan kenyataan di lapangan, pencapaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, khususnya perkalian dan pembagian masih rendah. Hal tersebut terlihat dari data hasil ulangan harian matematika materi perkalian dan pembagian kelas IV di SDN 274 Cempaka Arum Bandung dari total 28 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik atau sebanyak 39,3% telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70, sedangkan 17 peserta didik lainnya atau sebanyak 60,71% masih memperoleh nilai di bawah KKTP dengan rata-rata kelas hanya mencapai 65. Permasalahan hasil belajar matematika terjadi karena beberapa hal, terutama kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal perkalian dan pembagian. Rendahnya hasil belajar juga dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang monoton dan didominasi metode ceramah. Hal ini menyebabkan rendahnya partisipasi aktif peserta didik, menurunnya motivasi belajar, dan keterbatasan daya konsentrasi. Sejalan dengan kondisi tersebut, Hasthori dkk., (2024, hlm. 1626) menyatakan bahwa pembelajaran pada materi perkalian dan pembagian seringkali dihadapkan pada permasalahan pembelajaran yang kurang efektif karena guru masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab. Kurangnya penggunaan media atau alat peraga, semakin menghambat proses pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian dan pembagian tersebut,

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan tentang rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika khususnya materi perkalian dan pembagian yaitu dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Menurut Adiputra dan Heryadi (2021, hlm. 106) diperlukan suatu model dan media pembelajaran yang efektif agar peserta didik lebih terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi, memahami materi dengan lebih baik, serta meningkatkan interaksi dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, penerapan model dan media pembelajaran yang tepat juga dapat menciptakan

suasana belajar yang lebih menyenangkan, sehingga peserta didik tidak mudah merasa bosan dan lebih antusias.

Satu di antara model dan media pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) menggabungkan elemen pembelajaran kooperatif, kompetisi yang sehat, dan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Putri dkk., 2024, hlm. 34). Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengikutsertakan aktivitas seluruh peserta didik tanpa memandang perbedaan tingkatan, melibatkan peran peserta didik sebagai pembimbing sesama, mengintegrasikan aspek permainan, serta penguatan. Model *Teams games Tournament* (TGT) menekankan pada prinsip kesetaraan dimana setiap peserta didik mendapat peluang yang sama untuk berpartisipasi, sambil menerapkan sistem tutor sebaya yang memungkinkan peserta didik saling membantu dalam memahami materi (Setiawan dkk., 2021, hlm. 133). Adanya unsur permainan dan penguatan pada model ini dapat menghadirkan atmosfer belajar yang lebih menarik dan kompetitif secara positif. Sementara itu, menurut Handayani (2022, hlm. 102) mendefinisikan TGT sebagai model pembelajaran yang mengorganisir peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar beranggotakan 5-6 peserta didik yang heterogen dari segi kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etnis, dimana peserta didik akan berkompetisi dalam permainan sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya.

Fatmawati dkk., (2024, hlm. 21) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan dalam penerapannya. Model ini mampu mengakomodasi perbedaan karakteristik dan kemampuan individual peserta didik, sehingga setiap peserta didik dapat berkembang sesuai potensinya. Melalui unsur permainan yang menyenangkan, peserta didik dapat belajar secara mendalam dalam waktu yang relatif singkat. Model TGT juga mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui kegiatan berkelompok dan turnamen. Selain itu, model ini efektif dalam mengembangkan

kemampuan komunikasi peserta didik saat berdiskusi dan berinteraksi dengan teman sekelompoknya. Namun demikian, model pembelajaran TGT juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Masalah yang sering muncul adalah adanya peserta didik yang masih merasa malu atau enggan untuk mengungkapkan pendapat mereka dalam diskusi kelompok. Hal ini dapat menghambat proses pembelajaran yang seharusnya bersifat aktif dan partisipatif. Selain itu, situasi kelas berpotensi menjadi tidak terkendali jika guru tidak memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik, terutama saat pelaksanaan *games* dan turnamen.

Media pembelajaran juga diperlukan sebagai alat bantu yang penting untuk memaksimalkan efektivitas model pembelajaran saat proses belajar mengajar berlangsung di kelas. Penggunaan media yang tepat dapat menjadi faktor pendukung keberhasilan dalam penerapan model pembelajaran yang dipilih. *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). *Wordwall* merupakan aplikasi digital yang menyediakan berbagai *template* aktivitas interaktif yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik. Menurut Anggrainy (2024, hlm. 106) *wordwall* merupakan sarana pembelajaran digital interaktif yang memberikan kesempatan kepada guru untuk menyusun berbagai aktivitas belajar dalam bentuk permainan seperti kuis, pencocokan, *word search*, dan berbagai *template* lainnya yang dapat diakses secara *online*.

Muhajidin dkk., (2021, hlm. 557) mengemukakan bahwa aplikasi *wordwall* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya sebagai media pembelajaran. Kelebihan *wordwall* terlihat pada rancangannya yang menciptakan pengalaman belajar bermakna dan mudah diakses oleh peserta didik. Sistem penugasan yang terintegrasi dalam perangkat lunak memungkinkan peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan tugas secara langsung melalui ponsel mereka, serta menawarkan berbagai pilihan aktivitas pembelajaran yang kreatif. Namun demikian, aplikasi ini juga memiliki beberapa kekurangan seperti memungkinkan peserta didik melakukan kecuran

dalam penggunaannya, keterbatasan dalam pengaturan ukuran huruf, proses pembuatan konten yang membutuhkan waktu relatif lama, serta hanya mengandalkan media visual dalam penyajian materinya sehingga kurang mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik.

Sejumlah studi sebelumnya telah membahas penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) yang dipadukan dengan media *wordwall* dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian. Faridatul (2019, hlm. 82) menunjukkan bahwa penggunaan model TGT mampu meningkatkan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik kelas III, dari 64 menjadi 72,33. Selaras dengan temuan tersebut, Istikhah dkk., (2024, hlm. 248) juga mencatat adanya kenaikan rata-rata hasil belajar, yakni dari 51,63 menjadi 85,90, ketika model TGT diterapkan dalam proses pembelajaran. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Rokhmaniyah dkk., (2024, hlm. 623) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik dari rata-rata 66,66 menjadi 80,19. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Di samping itu, penggunaan media *wordwall* sebagai alat bantu pembelajaran juga terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik dengan penyajian materi yang lebih atraktif dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang di atas, pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian dan pembagian dijenjang sekolah dasar masih belum optimal. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar peserta didik, yang disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal, penggunaan model pembelajaran yang monoton, serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi *Wordwall* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian dan Pembagian”.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang di atas, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain:

1. Peserta didik memandang matematika sebagai mata pelajaran yang sulit.
2. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV sekolah dasar cenderung rendah terutama pada materi perkalian dan pembagian.
3. Hasil belajar matematika peserta didik kelas IV di SDN 274 Cempaka Arum Bandung menunjukkan bahwa 17 peserta didik atau sebanyak 60,71% memperoleh nilai di bawah 70.
4. Penggunaan model pembelajaran yang monoton dan belum optimal.
5. Kurangnya penggunaan media atau alat peraga, sehingga menghambat proses pemahaman peserta didik terhadap materi perkalian dan pembagian.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, fokus permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SD?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SD?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD?
4. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD?

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dan peserta didik yang menggunakan model konvensional di kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV SD.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas IV SD.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini memberikan manfaat dalam berbagai aspek, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar menyenangkan, meningkatkan hasil belajar dan motivasi peserta didik, serta mengembangkan keterampilan sosial serta kerja sama tim.

b. Bagi Guru

Memberikan informasi dan gambaran sebagai referensi penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk perbaikan kualitas pembelajaran matematika di sekolah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall*, serta memberikan referensi model dan media tersebut sebagai bahan pertimbangan kebijakan dalam meningkatkan pembelajaran, khususnya hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall*.
- 2) Menambah wawasan dan keterampilan peneliti sebagai calon pendidik dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang efektif.

e. Bagi Pembaca

Sebagai informasi tambahan atau referensi tentang model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi *wordwall*.

F. Definisi Operasional

Guna mencegah kesalahpahaman, maka istilah-istilah dalam penelitian ini didefinisikan secara jelas sebagai berikut:

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

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kelompok heterogen beranggotakan 5-6 orang untuk berkompetisi dalam permainan akademik. Proses pembelajaran diawali dengan penyajian materi oleh guru di kelas, dilanjutkan dengan kerja tim untuk memastikan pemahaman anggota, kemudian peserta didik berkompetisi dalam meja turnamen dengan kemampuan setara

untuk mengumpulkan skor, dan diakhiri dengan perhitungan skor serta pemberian penghargaan kepada tim terbaik, sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan melalui kompetisi yang sehat.

2. Aplikasi Wordwall

Wordwall adalah platform pembelajaran digital interaktif yang dapat diakses secara *online* dan menyediakan berbagai *template* aktivitas pembelajaran seperti kuis, pencocokan, dan *word search* yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga memungkinkan guru untuk menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif peserta didik dalam memahami konsep perkalian dan pembagian.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang mencakup tiga aspek yaitu aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diukur difokuskan pada aspek kognitif dalam materi perkalian dan pembagian yang meliputi kemampuan memahami konsep perkalian dan pembagian, menerapkan operasi dalam soal, serta menganalisis soal cerita yang diukur melalui tes hasil belajar.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini dirancang untuk memudahkan pemahaman tahapan serta hubungan antar bab, dan merupakan kerangka dasar yang memberikan gambaran menyeluruh tentang struktur dan alur penelitian. Berikut dipaparkan sistematika penulisan skripsi:

1. Bab I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi latar belakang masalah yang menguraikan alasan pemilihan topik penelitian, rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian ini menjelaskan kerangka teori yang menjadi landasan penelitian, meliputi teori-teori, konsep, dan pemikiran para ahli yang relevan dengan topik

penelitian. Bab ini juga memuat penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian, kerangka berpikir yang menggambarkan alur pikir penelitian, dan asumsi serta hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Menguraikan langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian, termasuk pendekatan dan jenis penelitian, desain yang digunakan, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta prosedur pelaksanaannya..

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Menyajikan data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan mendalam yang mengaitkan hasil penelitian dengan teori dan konsep yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah penelitian, rekomendasi untuk penelitian selanjutnya, serta keterbatasan penelitian yang telah dilakukan.