

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu pilar utama dalam menciptakan masa depan suatu bangsa, dengan adanya suatu pendidikan, kualitas sumber daya manusia dapat ditingkatkan, memberikan mereka kemampuan dan potensi untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi dalam kelangsungan hidup bangsa (Larasati, Wiratama, & Mayanty, 2022, hlm. 493). Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam arti yang seluas-luasnya (Busnawir & Herlin, 2022, hlm. 630).

Dalam ajaran agama islam Al-Qur'an merupakan kedudukan paling tinggi. Pendidikan terdapat dalam Al-Qur'an, yaitu Q.S. Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah: 11).

Ayat tersebut menggambarkan bahwa Allah SWT akan mengangkat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat. Selain pandangan agama, terdapat paribasa sunda yang berkaitan dengan pendidikan yaitu *‘pengkuh agamana, luhung elmuna, jembar ku pangabisa, jeung rancage gawena’*, artinya kukuh dalam keyakinan, berwawasan, cakap, dan tangkas. Oleh sebab itu salah satu upaya untuk menghasilkan sumber daya manusia yang baik, berkualitas, dan handal yaitu pendidikan (Destiniar, dkk., 2019, hlm. 116). Salah satu bidang yang dirasa penting untuk meningkatkan kemampuan berpikir manusia adalah matematika.

Sugiyanto & Wicaksono (2020, hlm. 355) mengatakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki peran penting dalam melandasi proses berkembangnya cara berpikir siswa dan menjadi dasar dari pengembangan

teknologi yang berlangsung saat ini dan masa yang akan datang, sebab itu matematika dapat mengasah kemampuan berpikir logis siswa sehingga lebih terstruktur. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah (Kholifah, dkk., 2021, hlm. 100). *National Council of Teachers of Mathematics* (NCTM) (Bartell, Webel, Bowen, & Dyson., 2013, hlm. 58) menyatakan bahwa pemahaman konsep merupakan tujuan dasar pembelajaran matematika. Sejalan dengan pendapat Kandaga (2017) yang paling utama dalam proses pembelajaran adalah pemahaman siswa mengenai suatu materi. Berdasarkan tujuan di atas bahwa salah satu kemampuan matematis yang harus ditingkatkan adalah Kemampuan Pemahaman Matematis.

Menurut Mulyani, Indah, & Satria (2018, hlm. 251) mengatakan bahwa pemahaman matematis merupakan landasan penting untuk berpikir dalam menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun masalah kehidupan nyata, kemampuan pemahaman matematis ini mengajarkan peserta didik untuk dapat memahami makna yang sebenarnya pada konsep yang dipelajari, tidak hanya terpaku pada sebuah rumus. Menurut Syarifah (2017, hlm. 58) mengatakan bahwa Pemahaman yang diperoleh ketika belajar matematika dapat menumbuhkan kemampuan pemahaman matematik dengan ide-ide matematik seperti: *interpreting* (menafsirkan), *exemplifying* (memberikan contoh), *classsifying* (mengklasifikasikan), *summarizing* (merangkumkan), *inferring* (pendugaan), *comparing* (membandingkan) dan *explaining* (menjelaskan).

Menurut Kholifah, dkk. (2021, hlm. 100) pada kenyataannya, matematika kerap menjadi mata pelajaran yang ditakuti karena siswa merasa kesulitan dalam memahami dan menyelesaikan masalah matematika. *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022, terlihat adanya penurunan dalam hasil pembelajaran internasional akibat dampak pandemi. Indonesia mencatat skor 366 poin, yang mengalami penurunan sebesar 13 poin dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang matematika. Soal-soal yang digunakan dalam PISA mencakup

berbagai tingkat dari level 1 hingga level 6, dengan tipe soal yang kontekstual dan diambil dari situasi kehidupan sehari-hari. Skor 366 ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika pelajar Indonesia berada pada level yang rendah.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil tes PISA Indonesia adalah banyaknya soal pada level tinggi. Terlebih lagi, sekitar 82% peserta didik tidak mampu mencapai level 2, yang jauh di bawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)*, yaitu 29%. Berdasarkan hasil penelitian Putra, dkk (2018, hlm. 28) pada salah satu SMP di Kabupaten Bandung Barat menunjukkan bahwa nilai pemahaman terhadap konsep matematika pada sebagian besar siswa 41,67 dan masih memiliki kemampuan pemahaman pada kriteria rendah, sebesar 30,56% berada pada kriteria sedang, dan 27,72% berada pada kriteria tinggi. Hal ini juga relevan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1 Ciparay bahwa kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa kelas VIII diperoleh rata-rata nilai yaitu 53,6 dari kriteria ketuntasan minimum 75. Nilai tersebut mencerminkan adanya ketidakpahaman siswa dalam menyelesaikan soal matematika.

Ketidakpahaman ini dapat menjadi hambatan dalam proses pembelajaran. Rendahnya kemampuan pemahaman matematis siswa SMP disebabkan oleh kesulitan mengenali konsep dan ketidaktepatan dalam mengaitkan asal usul rumus dengan konsep yang mereka miliki (Rahman, 2020, hlm. 199). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hidayat dan Nuraeni (dalam Hasanah, Supriatna, & Sari, 2023, hlm. 2015) disimpulkan bahwa sebagian kecil peserta didik memiliki Kemampuan Pemahaman Matematis yang tinggi, sedang, dan rendah dalam memenuhi indikator kemampuan pemahaman matematis.

Selain kemampuan kognitif, kemampuan afektif dirasa cukup penting untuk meningkatkan keberhasilan suatu pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran matematika yang tertera pada Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) 2006, dalam butir kelima menggambarkan tujuan pembelajaran matematika yang mencakup aspek sikap siswa. Tujuannya agar siswa dapat mengembangkan sikap menghargai kegunaan matematika dalam memecahkan masalah dan memiliki sikap yang ulet serta percaya diri saat menghadapi tantangan

matematika. Salah satu aspek yang relevan adalah *self-concept* siswa.

Self-concept merupakan evaluasi diri individu yang mencakup pemahaman tentang kekuatan dan kelemahan serta bagaimana individu merencanakan visi dan misinya dalam hidup. Menurut Syefriyani & Haji (2018, hlm. 101-102) mengatakan bahwa *self-concept* merupakan landasan penting seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya. Septiyani & Alyani (2021, hlm. 134) juga mengatakan bahwa *self-concept* memegang peranan penting dalam perkembangan individu untuk meraih impian mereka, hal ini terutama berlaku bagi siswa yang masih berada dalam tahap pertumbuhan dan pencarian jati diri, mereka akan memikirkan berbagai cara untuk mencapai kesuksesan yang diinginkan. Di dalam proses pembelajaran, diperlukan rasa percaya diri yang positif agar siswa dapat menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi.

Nurfajarani (2022, hlm. 17) mengatakan bahwa *self-concept* merupakan pemahaman individu terhadap dirinya, berkaitan dengan apa yang diketahui dan dirasakan individu tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana pengaruhnya terhadap orang lain. Jika memiliki pemahaman positif terhadap dirinya, maka individu juga akan mampu beradaptasi dengan baik. Beberapa *self-concept* positif yang diperlukan antara lain bangga terhadap apa yang telah diraih, menunjukkan perilaku mandiri, bertanggungjawab, memiliki rasa toleransi, senang dihadapkan pada tugas-tugas yang sifatnya menantang, serta memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain dalam bekerja sama (Hasan dkk., 2021, hlm. 41).

Menurut penelitian Aisyah dan Zanthi (2019, hlm. 258) pada salah satu SMP di Kota Bandung menyatakan bahwa dari hasil analisis angket secara keseluruhan di dapatkan *presentase* rata-rata *self-concept* siswa termasuk dalam kategori rendah, berdasarkan dari perolehan *presentase self-concept* siswa hanya mencapai 43%. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristia dkk. (2021, hlm. 43) menunjukkan bahwa konsep diri masih tergolong rendah dengan persentase 57,8%. Hal ini juga relevan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika dan perwakilan 2 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ciparay bahwa sebanyak 45,6% siswa memiliki tingkat *self-concept* kurang baik, faktor dari kurang nya tersebut dikarenakan siswa masih kesulitan dalam

menyelesaikan permasalahan matematika.

Berdasarkan fakta-fakta di atas salah satu faktor rendahnya konsep diri disebabkan oleh faktor internal seperti persepsi siswa bahwa matematika itu sulit dan juga faktor eksternal seperti model pembelajaran guru yang cenderung pasif. Salah satu model pembelajaran sebagai alternatif solusi dari masalah tersebut adalah *Discovery Learning*. Menurut Hermawan, Anggiana, & Rahman (2023, hlm.130) Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada pengalaman siswa secara langsung pada penemuan konsep–konsep matematika.

Pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning* mendorong siswa untuk menyimpulkan hasil dari aktivitas dan pengamatan yang telah mereka lakukan dan model *discovery learning* juga berperan dalam memfasilitasi kegiatan di mana siswa dapat belajar mandiri serta menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam situasi baru (Pasaribu, Fisher, Saputra, & Sahrudin, 2023, hlm. 49). Model ini memiliki kelebihan *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan menurut Elvadola, dkk (2022, hlm. 33), di antaranya adalah : 1) membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif, 2) model ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri, 3) meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa, karena unsur berdiskusi, 4) mampu menimbulkan perasaan senang dan bahagia karena siswa berhasil melakukan penelitian, dan 5) membantu siswa menghilangkan keraguan karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti. Menurut Fauziah dan Pertiwi (2022, hlm. 761) menyatakan bahwa model *discovery learning* dapat memperkuat pemahaman siswa karena pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proses penemuan secara mandiri dan memberikan siswa pengalaman dalam mencari, menganalisis dan menemukan suatu konsep matematika.

Berdasarkan pembelajaran Abad 21 bahwa pembelajaran harus berbasis teknologi. Penggunaan media interaktif juga merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan proses pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menginspirasi, dan

merangsang minat belajar (Saputra, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Kahoot*. *Kahoot* adalah *website* edukatif yang dapat diakses dan digunakan secara gratis serta dapat digunakan untuk beberapa bentuk *asesment* di antaranya kuis *online*, survei, dan diskusi (Purwadi, 2022, hlm. 83). Kelebihan aplikasi *kahoot* adalah dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan. Selain itu, aplikasi ini melatih peserta didik untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, sekaligus mengembangkan keterampilan motorik mereka melalui penggunaan *kahoot* (Bahar, dkk. 2020, hlm. 157).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis dan *Self-concept* Siswa SMP melalui Model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot*”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil PISA 2022, terlihat adanya penurunan dalam hasil pembelajaran internasional akibat dampak pandemi. Indonesia mencatat skor 366 poin, yang mengalami penurunan sebesar 13 poin dibandingkan dengan hasil PISA 2018. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih untuk meningkatkan kualitas pendidikan di bidang matematika. Soal-soal yang digunakan dalam PISA mencakup berbagai tingkat dari level 1 hingga level 6, dengan tipe soal yang kontekstual dan diambil dari situasi kehidupan sehari-hari. Skor 366 ini menunjukkan bahwa kemampuan matematika pelajar Indonesia berada pada level yang rendah. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil tes PISA Indonesia adalah banyaknya soal pada level tinggi. Terlebih lagi, sekitar 82% peserta didik tidak mampu mencapai level 2, yang jauh di bawah rata-rata OECD, yaitu 29%.
2. Berdasarkan hasil penelitian Putra, dkk. (2018, hlm. 28) pada salah satu SMP di Kabupaten Bandung Barat menunjukkan bahwa pemahaman terhadap konsep matematika pada sebagian besar siswa 41,67 & masih memiliki kemampuan pemahaman pada kriteria rendah, sebesar 30,56% berada pada kriteria sedang, dan 27,72% berada pada kriteria tinggi.
3. Hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika di SMP Negeri 1

Ciparay bahwa kemampuan pemahaman matematis yang dimiliki siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil ulangan harian siswa kelas VIII diperoleh rata-rata nilai yaitu 53,6 dari kriteria ketuntasan minimum 75.

4. Menurut penelitian Aisyah dan Zanthi (2019, hlm. 258) pada salah satu SMP di Kota Bandung menyatakan bahwa dari hasil analisis angket secara keseluruhan di dapatkan *presentase* rata-rata *self-concept* siswa termasuk dalam kategori rendah. Hal ini berdasarkan dari perolehan *presentase self-concept* siswa hanya mencapai 43%.
5. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kristia dkk. (2021, hlm. 43) menunjukkan bahwa konsep diri masih tergolong rendah dengan persentase 57,8%.
6. Hal ini juga relevan dengan hasil wawancara peneliti dengan salah satu guru matematika dan perwakilan 2 orang siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Ciparay bahwa sebanyak 45,6% siswa memiliki tingkat *self-concept* kurang baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang harus diselesaikan oleh peneliti, dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana *Self-Concept* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara Kemampuan Pemahaman Matematis dan *Self-Concept* siswa sebagai hasil dari penerapan model *Discovery Learning* Berbantuan *Kahoot* ?

D. Tujuan Penelitian

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

1. Mengetahui peningkatan Kemampuan Pemahaman Matematis siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* lebih tinggi

daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.

2. Mengetahui *Self-Concept* siswa yang memperoleh model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran konvensional.
3. Mengetahui adanya korelasi antara Kemampuan Pemahaman Matematis dan peningkatan *Self-Concept* siswa sebagai hasil dari penerapan model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot*.

E. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Memberikan pengetahuan tentang ada atau tidaknya pengaruh dari model *Discovery Learning* berbantuan *Kahoot* terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis dan *Self-Concept* siswa SMP. Sehingga dengan adanya penelitian ini kualitas pembelajaran disekolah diharapkan dapat menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Mampu meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan *self-concept*, serta siswa mendapat pengalaman baru dengan mendapatkan model pembelajaran yang lebih efektif dan lebih menarik.

b. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan model *discovery learning* dengan berbantuan *kahoot* ini sepat membantu kegiatan pembelajaran matematika yang inovatif dan membuat siswa menjadi lebih aktif, sehingga dapat meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis dan *self-concept* siswa.

c. Bagi Sekolah

Memberikan referensi dalam mengembangkan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan *self-concept*.

d. Bagi Pembaca

Untuk menganalisis efektivitas model *discovery learning* dengan berbantuan *kahoot* terhadap kemampuan pemahaman matematis dan *self-concept*

siswa. Serta memberikan gambaran terkait upaya meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan *self-concept* siswa.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis uraikan definisi operasional yaitu, sebagai berikut:

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan Pemahaman Matematis adalah kompetensi dasar dalam belajar matematika yang meliputi kemampuan peserta didik dalam menyerap suatu materi, mengingat rumus dan konsep matematika, serta menerapkannya dalam kasus sederhana atau serupa, memperkirakan kebenaran suatu pernyataan, dan menerapkan rumus dan teorema dalam penyelesaian masalah. Menurut NCTM (1989) indikator pemahaman matematis yaitu:

- a. Mendefinisikan konsep secara tulisan.
- b. Menggunakan model, diagram dan simbol-simbol untuk merepresentasikan suatu konsep.
- c. Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk representasi lainnya.
- d. Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat yang menentukan suatu konsep.
- e. Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

2. *Self-concept*

Self-concept merupakan evaluasi diri individu yang mencakup pemahaman tentang kekuatan dan kelemahan serta bagaimana individu merencanakan visi dan misinya dalam hidup. Dengan kata lain, *self-concept* mempengaruhi cara siswa mendekati pembelajaran matematika.

Adapun indikator dari *self-concept* menurut Sumarmo (2016), yaitu:

- a. Kesungguhan, ketertarikan, berminat: menunjukkan kemauan, keberanian, kegigihan, keseriusan, ketertarikan dalam belajar, dan mampu mengenali kekuatan dan kelemahan diri sendiri dalam matematika.
- b. Percaya diri akan kemampuan diri dan berhasil melaksanakan tugas matematikanya.
- c. Bekerja sama dan toleran kepada orang lain.

- d. Menghargai pendapat orang lain dan diri sendiri, dapat memaafkan kesalahan orang lain dan diri sendiri
- e. Berperilaku sosial: menunjukkan kemampuan berkomunikasi dan tahu menempatkan diri.
- f. Memahami manfaat belajar matematika, kesukaan terhadap belajar matematika.

3. Model Discovery Learning

Discovery Learning merupakan metode pembelajaran yang menekankan peran siswa dalam mengeksplorasi, menemukan, dan memahami konsep dan prinsip pembelajaran melalui proses mental seperti pemahaman, analisis, klasifikasi, dan pemecahan masalah. Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator dan membimbing siswa melalui proses pembelajaran berdasarkan permasalahan dunia nyata.

Adapun langkah-langkah dari pembelajaran *discovery learning* di antaranya:

- a. *Stimulus* (Pemberian Rangsangan)
- b. *Problem Statement* (Identifikasi Masalah)
- c. *Data Collection* (Pengumpulan Data)
- d. *Data Processing* (Pengolahan Data)
- e. *Verification* (pembuktian)
- f. *Generalization* (Menarik Kesimpulan).

4. Kahoot

Kahoot adalah sebuah aplikasi edukatif berbasis permainan yang berfungsi sebagai media interaktif *online*, mendukung proses pembelajaran melalui berbagai fitur seperti kuis, diskusi, dan ulangan *online*. Sebagai aplikasi berbasis web, *kahoot* memungkinkan peserta didik untuk mengaksesnya tanpa perlu mengunduh terlebih dahulu, cukup melalui situs web. Dengan fitur-fitur yang menarik *kahoot* membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, karena peserta didik dapat belajar sambil bermain. Opsi pilihan ganda yang disertai gambar juga menambah daya tarik dan minat peserta didik dalam pembelajaran.

5. Pembelajaran Konvensional

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

discovery learning.

G. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi memuat kerangka yang menggambarkan kandungan pada setiap bab. Sistematika skripsi pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a) Bagian Pembuka Skripsi

Bagian ini berisi halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

b) Bagian Isi Skripsi

Bagian ini berisi Bab I sampai Bab V yang diuraikan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan. Pada bagian ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Pada bagian ini berisi kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis penelitian.
3. Bab III Metode Penelitian. Pada bagian ini berisi metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bagian ini berisi analisis data hasil penelitian, pembahasan penelitian, dan kendala pelaksanaan penelitian.
5. Bab V berisi Kesimpulan dan Saran.

c) Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka berisi semua sumber yang digunakan sebagai referensi pada penelitian ini dan bagian.