

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha sadar untuk individu dalam mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran, yang berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter seseorang yang mempunyai tujuan membantu siswa dalam memaksimalkan potensi mereka demi mencapai masa depan yang cemerlang. Tujuan pemerintah yang diuraikan dalam UU No. 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional sejalan dengan pernyataan ini. Menurut undang-undang, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam memahami pentingnya proyek atau amal nyata dalam pendidikan Islam, dapat dikaitkan dengan penafsiran QS. Al-Kahfi ayat ke 30 oleh Ibnu Katsir, yang menyatakan bahwa amal shalih adalah hasil dari keimanan yang terwujud secara konkret dalam tindakan. Hal tersebut juga Selaras dengan, Al-Qur'an Surah Al-Alaq ayat 3-5, Allah berfirman:

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٢﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٣﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٤﴾

Artinya:”Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” Imam Al-Maraghi menjelaskan bahwa kata “*iqra*” dalam ayat pertama Surah Al-‘Alaq berarti: “Lakukanlah apa yang telah Aku perintahkan, yaitu membaca.” Menurutnya, pengulangan perintah membaca dalam ayat ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan tidak dapat diperoleh hanya dengan sekali membaca, tetapi harus dilakukan secara berulang-ulang agar benar-benar dipahami. (Matba'ah Musthafa al-Babil Halabi: 1365 H/1946 M). Ayat ini menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan dalam kehidupan manusia. Pendidikan bukan sekadar proses transfer ilmu,

melainkan juga sarana pembentukan karakter dan kepribadian. Allah SWT memerintahkan umat-Nya untuk tidak berhenti belajar dan terus menuntut ilmu sepanjang hayat. Dengan memiliki ilmu, manusia akan mampu memahami tanda-tanda kebesaran Allah dan memperkuat keimanannya. Oleh karena itu, Surah Al-‘Alaq menjadi bukti nyata bahwa pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan dan memiliki relevansi besar dalam mengembangkan potensi manusia, khususnya dalam dunia pendidikan.

Dalam mencapai masa depan yang lebih baik tentunya kita membutuhkan pendidikan yang mengaturnya sebagaimana mestinya. Menurut Ali Mustadi (2020, hlm. 1), dalam (Yanto and Chudari n.d.) “Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan yang telah ditetapkan dan direncanakan semaksimal mungkin.” Dengan demikian, pendidikan memberikan kontribusi yang sangat penting bagi kemajuan generasi mendatang negara dalam kehidupan bermasyarakat. Negara berkewajiban menyelenggarakan pendidikan dan juga dirancang untuk mengembangkan potensi peserta didik secara positif agar memiliki kekuatan rohani dan keagamaan, pengendalian diri, akhlak, kecerdasan, moral yang tinggi, serta kemampuan untuk memberi manfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsanya. Dan kondisinya. Pernyataan di atas juga sejalan dengan slogan Universitas Pasundan: “Pengkuh Agamana, Luhung Elmuna, Jembar Budayana.” Poin kedua, “luhung elmuna,” berarti memiliki pengetahuan tingkat tinggi atau mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan, akan mengubah masa depan seseorang menjadi lebih baik dan untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa. Menurut (Magdalena and Yestiani 2020) “Pembelajaran adalah proses di mana guru memberikan bimbingan dan instruksi yang sistematis kepada siswa agar mereka dapat mempelajari materi secara efektif. Selain itu, melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan keterampilan praktis dan sikap positif. Proses ini juga memainkan peran penting dalam membantu siswa mengembangkan sikap dan keyakinan yang kuat dalam diri mereka, sehingga mereka tidak hanya kuat secara intelektual tetapi juga memiliki karakter dan nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari”.

Saat ini, perkembangan pendidikan sangat bergantung pada teknologi dalam proses pembelajaran. Banyak sekolah yang masih lambat mengadopsi pendekatan inovatif, sementara banyak guru masih menggunakan metode pembelajaran pasif yang relatif sederhana menggunakan media. Kemajuan teknologi yang pesat, seperti munculnya telepon pintar dan perangkat canggih lainnya, memberi kita tantangan sekaligus peluang. Penting untuk memperkenalkan siswa sekolah dasar pada berbagai media pembelajaran, terutama mengingat tantangan abad ke-21. Menurut (Banarsari, Nurfadilah, and Akmal 2023) “Kebutuhan akan teknologi merambah semua bidang, termasuk pendidikan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, para pendidik dituntut untuk terus berinovasi dan meningkatkan keterampilan mereka agar sejalan dengan kemajuan teknologi yang terjadi. Dengan demikian, peran teknologi menjadi krusial dalam dunia pendidikan di abad ke-21 ini. Saat ini, siswa sudah paham teknologi, tetapi sayangnya, mereka lebih cenderung menggunakan teknologi dalam konteks permainan dan aplikasi hiburan yang nilai edukasinya rendah. Tanpa disadari, anak-anak memiliki akses ke banyak media interaktif yang sebenarnya dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar mereka.

Pada pelaksanaan tugas observasi di SDN 046 Gumuruh Bandung ditemukan beberapa permasalahan mengenai kesulitan pemahaman siswa sehingga Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) tidak tercapai. KKTP ini memiliki peran penting dalam kurikulum merdeka. Hal tersebut diketahui dalam nilai ujian siswa pada mata Pelajaran Matematika. Dalam hal ini, siswa perlu mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang biasa disebut sebagai 4C: *Critical Thinking and problem Solving* atau berpikir kritis dan pemecahan masalah, *Collaboration* atau kemampuan bekerja sama dengan baik, *Communication* atau kemampuan berkomunikasi, dan *Creativity* atau kreatifitas. Keterampilan tersebut sangat penting untuk menghadapi tantangan/hambatan di masa yang akan mendatang, dengan membangun generasi yang mampu berkontribusi pada semua aspek kehidupan. Dari beberapa keterampilan tersebut, keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang sangat penting dimiliki oleh siswa dan dalam memecahkan

masalah siswa perlu memiliki kemampuan pemahaman konsep dan pengetahuan yang memadai.

Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam semua mata pelajaran dengan memahami konsep. Kemampuan untuk memahami konsep adalah bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Menurut Duffin dan Simpson Harefa, (2020), dalam Giriansyah, dkk. (2023) “Pemahaman konsep adalah kemampuan siswa dalam mengungkapkan kembali apa yang telah dikomunikasikan kepadanya, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan beberapa akibat dari adanya sebuah konsep”. Sedangkan, Konsep merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan matematika, karena menjadi fondasi utama bagi siswa untuk memahami berbagai materi dan mampu menyelesaikan soal matematika dengan tepat. Namun, masih ada sebagian siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar dan belum benar-benar memahami prinsip-prinsip matematika, sehingga pemahaman mereka terhadap pelajaran ini belum optimal. Situasi ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pengajaran yang lebih efektif agar semua siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan baik” Menurut para siswa, matematika merupakan satu diantara mata pelajaran yang sangat sulit. Sehingga masih banyak siswa yang belum memahami urutan penempatan angka pada garis bilangan. Siswa masih belum mampu mengidentifikasi bilangan nominal dengan benar. Siswa masih berjuang untuk mengungkap cerita tersebut. Matematika juga berkaitan dengan ide-ide yang abstrak. Hairun. dkk, (2024) juga mengatakan bahwa “Pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat penting untuk diberikan kepada siswa, karena melalui pelajaran ini mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara analitis, metodis, dan teoritis, serta belajar bekerja sama dengan teman-temannya. Selain itu, menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014, salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki dan terus dikembangkan oleh siswa adalah kemampuan dalam memahami konsep-konsep matematika. Kemampuan memahami konsep ini sangatlah penting, karena menjadi dasar bagi siswa untuk memecahkan berbagai masalah matematika dan memperluas pengetahuan mereka di bidang tersebut. Dengan pemahaman konsep yang baik,

siswa tidak hanya mampu menyelesaikan soal-soal matematika, tetapi juga dapat mengaitkan pengetahuan yang diperoleh dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi perkembangan mereka ke depannya. Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran matematika secara mendalam, yang mencakup kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep-konsep yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Selain itu, pemahaman ini juga ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi serta membedakan contoh dan non-contoh dari suatu konsep matematika, sehingga mereka dapat menerapkan konsep tersebut secara tepat dalam berbagai situasi. Zaura (2023, hlm. 2)

Peneliti menemukan sejumlah permasalahan pada proses pembelajaran yang kerap dialami siswa sekolah dasar berdasarkan hasil observasi saat pelaksanaan tugas PLP I dan tugas observasi sekolah. Beberapa masalah tersebut yaitu tidak memperhatikan guru di saat guru menjelaskan materi, melamun pada saat pembelajaran sedang berlangsung, mengantuk bahkan teridur di dalam kelas dan mengganggu konsentrasi teman sebangkunya. Faktor penyebab masalah tersebut terjadi karena belum adanya inovasi berupa, proses pembelajaran dirancang oleh guru masih tidak efektif, baik dalam hal strategi pembelajaran, metode pembelajaran dan fasilitas pembelajaran tidak menarik siswa dalam pembelajaran.

Melihat masih minimnya penerapan model, strategi, dan pendekatan yang tepat dalam penggunaan media pembelajaran, penulis berupaya mengimplementasikan model *Project Based Learning* berbantuan *Wordwall* hal ini mendukung metodologi pembelajaran berbasis proyek. Metode ini dipilih sebagai strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap matematika. Diharapkan model ini, yang sejalan dengan fitur-fitur isu-isu terkini dan sesuai dengan perkembangan zaman, akan membantu siswa untuk menjadi lebih kompetitif dan adaptif ketika mereka menghadapi kendala setelah menyelesaikan pendidikan mereka.

Alasan Peneliti, Menggunakan memilih model *Project Based Learning* dalam pembelajaran matematika karena model ini mampu mengaitkan konsep-konsep matematika dengan kehidupan nyata secara langsung. Melalui proyek, siswa tidak hanya menghafal rumus atau prosedur, tetapi juga belajar menerapkannya dalam konteks yang bermakna. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah yang menjadi inti dari pembelajaran matematika. Selain itu, *Project Based Learning* mendorong siswa untuk aktif, mandiri, dan bekerja sama dalam tim, yang merupakan keterampilan penting di abad ke-21. Proses belajar menjadi lebih menarik karena siswa terlibat langsung dalam merancang, mengerjakan, dan mempresentasikan proyek mereka. Dengan demikian, pembelajaran matematika tidak lagi terasa abstrak atau membosankan, tetapi justru lebih relevan, menyenangkan, dan bermanfaat bagi perkembangan siswa secara menyeluruh.

Project Based Learning adalah sebuah pembelajaran yang bersifat inovatif yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) dan menempatkan guru sebagai *motivator* dan *fasilitator* Alhayat . dkk. (2023). Menurut (Ana dkk., 2022) dalam Agusdianita, (2023) Menyatakan bahwa “Gaya belajar ini menuntut siswa untuk menggabungkan teori yang telah mereka pelajari dengan praktik secara langsung. Dalam prosesnya, siswa diharuskan untuk merencanakan langkah-langkah secara matang, menghadapi dan memecahkan berbagai masalah yang muncul, serta mengambil keputusan yang tepat sebagai bagian dari pelaksanaan sebuah proyek. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam situasi nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna”. Model ini juga memberikan siswa kesempatan untuk mengeksplorasi, memecahkan masalah, memberikan pengalaman nyata dalam bentuk proyek. Dalam hal ini, maka dapat disimpulkan bahwa dengan model *Project Based Learning* siswa akan berpotensi lebih besar mengenai pengetahuannya, dan juga memahami permasalahan-permasalahan secara nyata dengan melakukan eksperimen pembuatan *project*.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Puspita n.d.) ,ditemukan aktivitas belajar mengajar dilaksanakan menggunakan menggunakan program *Wordwall* sesuai dengan kerangka berpikir yang diterapkan yaitu *Project Based Learning*. yang akan terjadi penelitian membagikan bahwa dibandingkan menggunakan peserta didik yg memakai model pembelajaran konvensional, siswa yg memakai model *Project Based Learning* menggunakan bantuan *Wordwall* mengalami peningkatan kemampuan matematika yang lebih signifikan. tahu konsep matematika. Selain itu, nilai *effect size* yang tinggi dan hasil *posttest* yang rata-rata menunjukkan keampuan model ini. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek secara signifikan meningkatkan pemahaman umum siswa terhadap konsep-konsep matematika. Oleh karena itu, strategi ini dapat diterapkan sebagai strategi yang sukses dan relevan.

Flatform Wordwall merupakan *website* berbasis edukasi yang diaplikasikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dan meningkatkan keaktifan siswa. Menurut Pradani 2022 dalam (Sahanata et al. 2023, hlm. 13) menyatakan bahwa “*Wordwall* merupakan perangkat lunak game pendidikan yang bisa digunakan untuk proses belajar mengajar. Perangkat lunak ini, digunakan untuk menyampaikan konten Pendidikan untuk membangkitkan minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar menggunakan indra bantu audio-visual. Menurut (Khairunisa, 2021) dalam (Annisa n.d., 2024, hlm. 16) Menyatakan bahwa “Aplikasi game digital berbasis *wordwall* berfungsi sebagai permainan edukasi yang memiliki banyak fitur kuis dengan paduan warna yang menarik, suara musik, dan gambar bergerak. Permainan ini dapat digunakan oleh guru untuk mengajar dan membantu mereka menilai pemahaman materi siswa mereka” Sejalan dengan penelitian terdahulu, yang menggunakan aplikasi *Wordwall* yang dilakukan oleh Azizah,. dkk. (2023) bahwa hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik untuk menggunakan *Wordwall* sebagai alat pembelajaran.

Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan serta didukung oleh berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan pentingnya inovasi dalam pembelajaran matematika, penulis merasa tertarik untuk melakukan

sebuah studi. Studi ini berjudul “*Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar.*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penerapan model pembelajaran berbasis proyek yang dipadukan dengan media interaktif *Wordwall* dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa secara lebih efektif dan bermakna”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1 Inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan masih membutuhkan perkembangan.
- 2 Model pada proses pembelajaran belum dilakukan dengan baik.
- 3 Siswa belum mampu memahami pemahaman konsep matematika dalam materi yang telah di pelajari.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang dijelaskan di atas, masalah yang perlu dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1 Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan kemampuan pemahaman matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction*?
- 2 Apakah terdapat peningkatan model pembelajaran *Project Based learning* berbantuan *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika Siswa SD?
- 3 Apakah terdapat pengaruh penggunaan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SD?

D. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang sebelumnya sudah disebutkan, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1 Untuk mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa yang menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* dengan kemampuan pemahaman Matematika siswa yang menggunakan pembelajaran *Direct Instruction*
- 2 Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SD dengan menggunakan model *Project Based Learning* berbantuan aplikasi *Wordwall*
- 3 Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *model project based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan kemampuan pemamahaman konsep matematika siswa SD.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di ambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1 Secara Teoritis

Dapat menambah pengetahuan dan referensi mengenai pengaruh model *project based learning* berbantuan aplikasi *Wordwall* terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa SD.

2 Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Penulis

Dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan menulis, serta pengalaman dalam menerapkan metodologi *Project Based Learning* dengan menggunakan program *Wordwall* untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap kemmapuan pemahaman konsep matematika di dunia nyata.

b. Manfaat Bagi Siswa

Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Manfaat Bagi Guru

Dapat menjadi masukan serta menambah wawasan bagi guru mengenai model pembelajaran dan media yang efektif dalam pembelajaran matematika SD, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif.

d. Manfaat Bagi Sekolah

Dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran. Selanjut dapat mengangkat nama baik dan mutu sekolah.

F. Definisi Operasional

1. Model *Project Based Learning*

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas belajar melalui pelaksanaan proyek-proyek nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam model ini, siswa didorong untuk aktif merencanakan, melaksanakan, dan menyelesaikan proyek yang berisi masalah-masalah kompleks, baik secara individu maupun dalam kelompok. Proses ini mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kerja sama antar siswa, sehingga mereka mampu menggabungkan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari secara menyeluruh.

Peran guru dalam model ini lebih sebagai pendamping dan pembimbing yang memberikan arahan tanpa mendominasi, sehingga siswa memiliki kebebasan dalam mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Selain itu, proyek yang dikerjakan biasanya berkaitan dengan situasi nyata di lingkungan sekitar, sehingga hasil pembelajaran tidak hanya berupa teori, tetapi juga produk atau solusi yang aplikatif dan bermanfaat. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan sosial seperti komunikasi, kolaborasi, dan tanggung jawab. Penilaian dilakukan secara berkelanjutan melalui refleksi dan evaluasi hasil proyek, yang membantu siswa memahami kelebihan dan area yang perlu diperbaiki dalam

proses belajar mereka. Dengan demikian, *Project Based Learning* menjadi metode yang efektif untuk membentuk siswa yang mandiri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di dunia nyata.

2. Aplikasi *Wordwall*

Dengan fitur-fitur seperti kuis, permainan interaktif, foto, audio, animasi, dan desain yang menarik secara visual, *Wordwall* merupakan aplikasi digital berbasis jaringan yang berfungsi sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan alat penilaian yang menghibur dan interaktif. Elemen-elemen yang menarik dan interaktif dari *Wordwall* ini dapat berkontribusi untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan produktif bagi para siswa. Melalui penggunaan proyektor, aplikasi akan ditampilkan dalam bentuk layer sehingga setiap siswa dapat membaca pesan dengan jelas. Dengan menggunakan media *Wordwall*, peneliti akan memberikan konten yang mudah dipahami oleh siswa dengan menggabungkan permainan yang menarik dan aplikasi *Wordwall*.

3. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika

Kemampuan siswa untuk memahami, mengulangi, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari sebelumnya ke dalam berbagai konteks dikenal sebagai pemahaman konsep. Siswa perlu menguasai pengetahuan konsep dalam konteks matematika agar dapat mengartikulasikan ide-ide matematika dengan kata-kata mereka sendiri. Kemampuan ini meliputi pemahaman konsep, prosedur, dan hubungan antar konsep, serta kemampuan untuk mengekspresikan ide-ide baik secara lisan maupun tulisan. Siswa harus memiliki pemahaman konsep yang kuat agar dapat memahaminya secara lebih mendalam, terutama saat belajar matematika.

4. Model Pembelajaran *Direct Instruction*

Direct Instruction adalah model pembelajaran yang berfokus pada pengajaran langsung oleh guru secara terstruktur, dan juga sistematis. Guru berperan aktif menjelaskan materi, memberikan contoh, membimbing latihan, serta memberikan umpan balik. Model ini efektif untuk materi yang konkret dan terstruktur, namun kurang cocok untuk pembelajaran yang membutuhkan kreativitas atau diskusi terbuka.

G. Sistematika Skripsi

Penjelasan dari setiap bab yang berkaitan dengan isi penelitian diuraikan dalam sistematika skripsi berikut ini:

Bab I memaparkan masalah pada penelitian, bagian bab ini membahas secara rinci dari membahas hal yang umum hingga hal yang khusus. Pada bagian pendahuluan, pembaca dapat mengetahui dan menemukan akar permasalahan yang timbul sampai dengan solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Bab II, pada bab ini memaparkan kajian teoritis yang berisikan pendapat-pendapat para ahli dan berkaitan dengan variable-variabel judul yang diangkat menjadi masalah.

Bab III, Teknik-teknik yang digunakan para peneliti untuk mengatasi temuan masalah dibahas dalam bagian bab ini.

Bab IV, pada bagian bab ini memaparkan tentang penemuan hasil penelitian serta pembahasan terkait hasil masalah yang telah dihadapi.

Bab V memaparkan Kesimpulan akhir dari terjawabnya masalah pada penelitian ini dengan Solusi dan saran yang telah diberikan sebagai penyempurnaan penelitian sebelumnya.