

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta 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 rangka mewujudkan kriteria keberhasilan pendidikan sebagaimana amanat Undang-Undang, kualitas interaksi dalam pembelajaran menjadi kunci utama yang harus diperhatikan.

Hakikat pembelajaran dipahami sebagai proses interaksi antara guru dan peserta didik, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran dan teknologi yang tersedia. Interaksi pembelajaran yang dirancang secara sistematis dan mengandung makna diharapkan mampu menghasilkan capaian pembelajaran yang efektif dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh (Bunyamin, 2021, hlm. 78). Dengan demikian, penyelenggaraan pembelajaran yang bermutu berperan sebagai faktor penting untuk mewujudkan cita-cita Pendidikan yang tercantum dalam peraturan perundang – undangan.

Makna pentingnya pembelajaran dan pencarian ilmu pengetahuan juga ditegaskan dalam ajaran Islam sebagaimana tercantum dalam Al – Qur'an. Firman Allah SWT dalam QS At-Taubah /9:122 disebutkan:

﴿وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنفِرُوا كَآفَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۝ ١٢٢﴾

Artinya:

“Tidak sepatutnya orang-orang mukmin pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi (tinggal bersama Rasulullah) untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan memberi peringatan kepada kaumnya

apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya?”
(Q. S. At-Taubah /9:122)

Dari sini dapat dipahami bahwa betapa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dengan pengetahuan, manusia akan mengetahui apa yang baik dan yang buruk, yang benar dan yang salah, serta yang membawa manfaat dan tidak (Abd Rahman., *et al*, 2022, hlm. 3). Konsep ini sejalan dengan pepatah “*peurih jadi peurah*” yang berarti bahwa setelah kita berupaya dengan tekun, pasti akan memperoleh hasil atau imbalan yang positif. Pepatah tersebut menggambarkan bahwa keberhasilan tidak diperoleh secara langsung, tetapi melewati proses dan upaya yang berkelanjutan, termasuk dalam bidang pendidikan.

Salah satu aspek utama dalam kurikulum merdeka untuk memperbaiki sistem pendidikan dasar di Indonesia adalah penyatuan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu mata pelajaran terpadu yang disebut Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kebijakan ini menegaskan peran penting IPA sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah yang memiliki kontribusi besar dalam proses pembelajaran. IPA merupakan rumpun ilmu yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*event*) dan hubungan sebab-akibatnya. Sebagai alat pendidikan yang berguna untuk mencapai tujuan pendidikan, IPA sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam, sudah sebaiknya harus dikuasai oleh peserta didik (Mulyasari, Arga, & Altaftazani, 2022, hlm. 181).

Pada abad 21 saat ini, peserta didik tidak lagi hanya dituntut untuk menghafal konsep, tetapi juga diarahkan untuk mampu menemukan sendiri konsep maupun fakta melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya dirancang untuk menciptakan iklim belajar yang kondusif, mendorong peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pengamatan, penyelidikan, dan pemecahan masalah. Pembelajaran IPA seperti inilah yang memegang peranan yang penting dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik.

Optimalisasi kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memerlukan dukungan proses pembelajaran yang menarik dan bermakna di tingkat Sekolah Dasar. Hal ini penting untuk menumbuhkan minat yang tinggi terhadap mata Pelajaran IPA. Proses pembelajaran yang menarik membuat peserta didik lebih terdorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik untuk bernalar secara jernih, masuk akal, dan reflektif dalam menyikapi beragam situasi yang kompleks. Keterampilan ini tidak semata-mata bergantung pada kecerdasan intelektual, melainkan juga mencakup kapasitas untuk menganalisis informasi, menilai berbagai sudut pandang, serta mengambil keputusan yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan. Kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dikembangkan pada peserta didik di jenjang Sekolah Dasar karena memberikan manfaat yang bermakna bagi perkembangan mereka, baik dalam ranah akademik maupun non-akademik. Dengan penguasaan berpikir kritis yang baik, peserta didik akan lebih mudah memahami materi pembelajaran, memiliki kemampuan memecahkan masalah, serta lebih siap menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan sehari-hari (Kusuma, Handayani, & Rakhmawati, 2024, hlm. 371).

Urgensi pengembangan kemampuan berpikir kritis tersebut tidak sejalan dengan realita pencapaian literasi sains peserta didik Indonesia sebagaimana terekam dalam hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 yang menunjukkan bahwa pencapaian literasi sains peserta didik Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup besar. Data PISA 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 34% peserta didik yang mampu mencapai level 2 atau lebih tinggi dalam literasi sains, suatu angka yang masih berada jauh di bawah rata-rata negara anggota *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang mencapai 76%. Level 2 merupakan tingkat dasar dimana peserta didik diharapkan mampu mengenali penjelasan yang benar untuk fenomena ilmiah yang akrab dan menggunakan pengetahuan tersebut untuk mengidentifikasi, dalam kasus sederhana, apakah suatu kesimpulan valid berdasarkan data yang diberikan. Faktanya bahwa hampir

tidak ada peserta didik Indonesia yang mencapai level 5 atau level 6 mencerminkan keterbatasan kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan ilmiah secara kreatif dan mandiri pada berbagai situasi, termasuk situasi yang tidak familiar.

Kondisi tersebut diperkuat oleh skor rata-rata literasi sains Indonesia tercatat masih tergolong rendah, yaitu sebesar 383, sementara rata-rata skor negara anggota OECD berada di angka 489 (OECD, 2023). Secara umum, temuan PISA 2022 menegaskan pentingnya penyempurnaan metode pembelajaran sains di Indonesia. Penekanan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, keterampilan pemecahan masalah, serta penerapan konsep ilmiah dalam situasi kehidupan sehari-hari merupakan hal yang sangat penting untuk meningkatkan literasi sains peserta didik di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi, kemampuan berpikir kritis peserta didik di SDN 067 Nilem masih tergolong rendah, terutama pada indikator menganalisis dan pemecahan masalah. Hal ini terlihat dari proses pengerjaan soal, peserta didik menunjukkan kecenderungan untuk menjawab secara spontan dan bersifat menebak, tanpa diawali dengan proses menganalisis pertanyaan terlebih dahulu. Peserta didik masih memberikan jawaban yang bersumber langsung dari buku pelajaran, bukan hasil dari proses berpikir kritis secara mandiri. Dalam aktivitas belajar, peserta didik lebih sering mencatat dan menghafal daripada menganalisis sehingga kesempatan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis belum optimal. Selanjutnya, masih ditemui adanya sikap ragu-ragu atau takut di kalangan peserta didik untuk mengungkapkan pendapat, menanggapi pertanyaan, maupun mengajukan pertanyaan kepada guru. Di sisi lain, metode pembelajaran yang digunakan juga belum sepenuhnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif. Akibat dari situasi tersebut, proses belajar yang berlangsung belum secara efektif mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis terhadap fenomena di lapangan, ditemukan fakta bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik kelas V SDN 067 Nilem pada mata pelajaran IPA masih berada pada tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari data evaluasi yang menunjukkan bahwa dari 30 peserta didik, sebanyak 20

orang orang (66,67%) belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Sementara itu, hanya 10 peserta didik (33,33%) yang telah memenuhi standar tersebut. Temuan fenomena kurangnya berpikir kritis ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penguasaan keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA di kelas V belum optimal dan memerlukan perhatian serta penyempurnaan strategi pembelajaran guna meningkatkan efektivitasnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu cermat dalam menentukan model pembelajaran yang tidak hanya mentransfer pengetahuan secara satu arah, tetapi juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Model pembelajaran sendiri merupakan kerangka atau pola yang merujuk pada suatu pendekatan dalam pembelajaran. Kerangka ini digunakan untuk merancang proses belajar mengajar, sehingga memungkinkan guru membimbing peserta didik dalam memperoleh informasi, gagasan, pengetahuan, keterampilan, serta cara berpikir dan mengungkapkan ide (Asrini, 2021, hlm. 145). Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPA untuk mencapai tujuan tersebut adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model yang mudah untuk diterapkan pada pembelajaran dan dapat melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status. Model ini memadukan unsur permainan dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan rasa antusias peserta didik dan motivasi belajar sekaligus berfungsi sebagai sarana penguatan materi. Melalui permainan yang dirancang khusus dalam TGT, proses pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan tanpa ada rasa ketegangan. Selain itu, keutamaan dari model ini juga efektif dalam menumbuhkan sikap tanggung jawab, kejujuran, semangat kerja sama, kompetisi yang sehat, dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam belajar (Oktavia & Kamal, 2025, hlm. 533).

Salah satu inovasi yang dapat dikombinasikan dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dalam dunia pendidikan adalah penggunaan teknologi seperti media *Educaplay*. Media *Educaplay* merupakan sebuah *platform* pembelajaran yang menyediakan berbagai jenis permainan dan aktivitas interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan juga menyenangkan bagi peserta didik. Berbagai fitur permainan pada *platform* ini dapat diadaptasi dan diterapkan dalam berbagai mata pelajaran. Beberapa contoh fitur yang tersedia di antaranya adalah *Froggy Jumps*, *Unscramble Letters Game*, *Words Game*, *Puzzle*, *ABC Game*, *Memory Game*, *Quis*, *Matching Column Game*, *Riddle*, *Video Quis*, dan *Dialogue Game*. Salah satu keutamaan media *Educaplay* adalah potensinya dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Hal ini karena media tersebut menawarkan beragam aktivitas belajar yang menarik, bersifat interaktif, dan memberikan tantangan (Faiza, 2025, hlm. 6).

Berdasarkan penelitian terdahulu, menerapkan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* dapat berpengaruh pada peningkatan berpikir kritis peserta didik. Salah satu penelitian yang mendukung mengenai temuan ini dilakukan oleh Wardah & Jannah tahun 2025 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas IV SDN Kebonagung 1 Sukodono” dan metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis *True Experimental*, di mana hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa dengan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Terbukti dari hasil nilai rata-rata peserta didik pada *posttest* kelompok eksperimen 80,07 sedangkan kelompok kontrol 64,15 hal ini mengindikasikan kelompok eksperimen memiliki hasil jauh lebih tinggi yang menandakan adanya perbedaan signifikansi antara keduanya. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Vista, Setiawan, & Nugroho tahun 2023 dengan judul “Pengaruh *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Sticky Notes* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar” dan metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan bentuk *nonequivalent pretest and posttest control group design*, di mana hasil penelitiannya juga menunjukkan bahwa

dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Terlihat dari hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa rata-rata hasil *posttest* peserta didik kelas eksperimen 91 dan rata-rata kelas kontrol 81. Data yang diperoleh yaitu dari peserta didik dengan mengerjakan soal *pretest* dan *posttest* berupa soal uraian berjumlah 10 soal. Kemudian ditemukan juga penelitian serupa yang dilakukan oleh Nadilah, Hakim, & Utomo tahun 2025 dengan judul “Efektivitas Media *Educaplay* Sebagai *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Tata Surya” dan metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Matching Pretest-Posttest Control Group Design*, di mana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *Educaplay* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terlihat dari hasil rata-rata *posttest* kelompok eksperimen sebesar 81,73 sedangkan kelompok kelas kontrol sebesar 76,52. Hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Sehingga berdasarkan penjelasan di atas. Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana peserta didik mampu berpikir kritis dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan dibantu oleh media *Educaplay* untuk menciptakan pembelajaran yang menarik serta memanfaatkan teknologi. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Educaplay* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik di Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan berpikir kritis peserta didik masih rendah.
2. Cenderung menjawab secara spontan dan bersifat menebak, tanpa diawali dengan proses menganalisis pertanyaan terlebih dahulu.

3. Peserta didik cenderung memberikan jawaban yang bersumber langsung dari buku pelajaran, bukan hasil dari proses berpikir kritis secara mandiri
4. Peserta didik lebih sering mencatat dan menghafal daripada menganalisis.
5. Adanya sikap ragu-ragu atau takut di kalangan peserta didik untuk mengungkapkan pendapat, menanggapi pertanyaan, maupun mengajukan pertanyaan.
6. Metode pembelajaran yang digunakan juga belum sepenuhnya mampu melibatkan peserta didik secara aktif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di SD?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di SD?
3. Seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di SD?

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas maka peneliti mengungkapkan tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan berpikir kritis peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan jika mencapai tujuannya. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam memperkaya pengetahuan dan pengembangan teori, terutama yang berkaitan dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pengalaman secara langsung sebagai calon guru mengenai penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik di sekolah dasar.

- b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, berbantuan media *Educaplay*.

- c. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan, memperluas wawasan, serta memberikan bahan pertimbangan bagi

guru dalam mengimplementasikan model dan media pembelajaran inovatif, khususnya model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media *Educaplay*.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan serta pertimbangan dalam pengambilan kebijakan terkait implementasi model dan media pembelajaran inovatif, seperti model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dan media *Educaplay* terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman dari arti istilah yang digunakan dalam penelitian, maka istilah tersebut dijelaskan dengan cara di bawah ini.

1. Model *Teams Games Tournament*

Model *Teams Games Tournament* merupakan model pembelajaran kooperatif di mana setiap perwakilan kelompok mengikuti kompetisi akademik, seperti turnamen dan kuis, guna mengembangkan kemampuan akademik peserta didik (Chairani, 2021) dalam (Rezeki, Kurniawati, & Komaladewi, 2024, hlm. 4638). Menurut Slavin, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terdiri atas 5 langkah yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*) (Khasanah, Sukirman, & Aswar, 2024, hlm. 39).

2. *Educaplay*

Platform digital *Educaplay* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat membantu pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif. Platform ini didukung oleh beragam fitur menarik, seperti aktivitas berbasis permainan (Ansori, Situmorang, & Ayuningsih, 2025, hlm. 2).

3. Berpikir Kritis

Berpikir kritis merupakan suatu kemampuan intelektual dasar dalam pendidikan masa kini. Kemampuan ini menuntut seseorang untuk tidak

sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan juga menguji dan mengevaluasi keyakinan, asumsi, serta pengetahuan yang dimiliki dengan landasan bukti yang dapat dipertanggungjawabkan (Novandi, *et al*, 2025, hlm. 657). Indikator kemampuan berpikir kritis menurut Ennis (2011) dalam (Arif, Zaenuri, & Cahyono, 2020, hlm. 324) yaitu menyebutkan bahwa kemampuan berpikir kritis memiliki 5 indikator, diantaranya Klarifikasi Dasar (*Basic Clarification*), Memberikan alasan untuk suatu keputusan (*The Bases for a Decision*), Menyimpulkan (*Inference*), Klarifikasi lebih lanjut (*Advanced Clarification*), serta Dugaan dan keterpaduan (*Supposition and integration*).

G. Sistematika Skripsi

Sisematika dalam penulisan skripsi ini bertujuan untuk menyampaikan keseluruhan isi penelitian, mulai dari bagian pembuka, Bab I hingga Bab V sampai pada bagian akhir skripsi. Struktur penulisan disusun dengan mengacu pada Tim Penyusun Buku Panduan Penulisan Proposal dan Skripsi Mahasiswa FKIP Unpas (2024, hlm. 27-38). Adapun urutan dan penjabarannya adalah sebagai berikut.

a. Bagian Pembuka Skripsi

Bagian pembuka skripsi terdiri dari halaman sampul, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

b. Bagian Isi Skripsi

1. Bab I Pendahuluan

Bagian pendahuluan berfungsi untuk mengantarkan pembaca kepada pokok permasalahan yang akan dibahas. Inti dari pendahuluan adalah penyampaian mengenai masalah yang akan diteliti. Suatu penelitian dilaksanakan karena adanya persoalan yang memerlukan kajian lebih lanjut. Masalah penelitian muncul akibat adanya kesenjangan antara kondisi yang diharapkan dengan kenyataan. Melalui pendahuluan, pembaca dapat memahami arah permasalahan serta

lingkup pembahasan yang akan disajikan. Pendahuluan juga diharapkan dapat memudahkan pembaca dalam menangkap inti skripsi secara ilmiah. Pada umumnya, bagian ini memuat latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bagian kajian teori menyajikan deskripsi teoritis yang berfokus pada analisis teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang didukung oleh penelitian-penelitian relevan sebelumnya. Fungsi utama kajian teori adalah sebagai landasan bagi peneliti dalam merumuskan definisi konsep yang akan digunakan. Selanjutnya, kajian teori ini dikembangkan menjadi kerangka pemikiran yang menjelaskan hubungan antar variabel yang diteliti. Dengan demikian, kajian teori tidak sekadar memaparkan teori yang ada, tetapi juga menggambarkan alur pemikiran peneliti dalam menganalisis dan memecahkan masalah penelitian, dengan dukungan oleh teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang menjadi dasar penelitian.

Pada sistematika penulisan skripsi, kajian teori yang disajikan dalam Bab II berfungsi sebagai landasar konseptual untuk menganalisis temuan penelitian. Secara umum, Bab II mencakup empat komponen utama, yaitu kajian teori yang relevan dengan fokus penelitian, temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, kerangka pemikiran beserta diagram atau skema paradigma penelitian, serta asumsi dan hipotesis atau pertanyaan penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini memaparkan secara sistematis dan rinci mengenai Langkah-langkah dan cara yang diterapkan untuk menjawab pertanyaan penelitian serta merumuskan Kesimpulan. Pembahasan mencakup pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menguraikan dua aspek utama, yaitu: (1) temuan penelitian yang diperoleh dari proses pengolahan dan analisis data yang disajikan sesuai dengan urutan rumusan masalah, serta (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Inti dari bagian ini adalah paparan mengenai data yang telah dikumpulkan, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data, serta analisis hasil pengolahan data. Uraian yang disampaikan dalam bab ini merupakan jawaban yang rinci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian disertai dengan pembahasan terhadap hasil penelitian.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Simpulan adalah bagian yang memaparkan interpretasi dan pemaknaan peneliti terhadap analisis hasil penelitian. Simpulan harus secara langsung menjawab rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Dalam penulisannya, simpulan dapat disusun dengan dua cara, yaitu secara butir demi butir atau dalam bentuk uraian yang padat. Untuk mempermudah penyusunannya, peneliti dapat merumuskan simpulan sesuai dengan jumlah butir rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang ada.

Saran merupakan rekomendasi yang ditujukan kepada berbagai pihak, seperti pembuat kebijakan, praktisi di lapangan, pengguna hasil penelitian, atau peneliti lain yang berminat untuk melanjutkan penelitian. Saran juga dapat berisi langkah tindak lanjut (*follow-up*) yang diperlukan untuk mengatasi masalah atau mengimplementasikan temuan penelitian.

c. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir disusun dengan urutan berikut.

1. Daftar Pustaka

Daftar pustaka merupakan kumpulan referensi yang mencakup buku, jurnal ilmiah, majalah ilmiah, artikel dari media cetak atau daring, serta sumber-sumber lain yang digunakan sebagai acuan dalam pengumpulan data, analisis, dan penulisan skripsi. Keberadaan daftar

pustaka merupakan salah satu komponen wajib dalam penyusunan sebuah skripsi.

2. Lampiran

Lampiran merupakan bagian yang memuat informasi atau dokumen tambahan sebagai pelengkap skripsi. Jenis materi yang dilampirkan bergantung pada karakteristik dan tujuan penelitian itu sendiri. Contohnya dapat berupa korpus data, kuesioner, tabel, bagan, gambar, dokumentasi penting lainnya yang tidak dapat dimasukkan ke dalam uraian karena mengganggu penyajian.