

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal yang sangat esensial untuk menumbuhkan nilai-nilai baik bagi setiap individu secara terencana. Dengan kata lain pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga berperan sebagai instrumen sistematis dalam mengonstruksi kepribadian serta karakter individu. Melalui perencanaan yang matang, baik dalam kurikulum, metode pembelajaran, maupun tujuan pendidikan, nilai-nilai positif seperti kejujuran, tanggung jawab, disiplin, kerja sama, dan kepedulian sosial dapat ditanamkan secara berkesinambungan. Menurut sadulloh, dkk (2017, hlm. 7) dalam buku pedagogik pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, dan tidak dapat langsung berdiri-sendiri, manusia pada saat lahir sepenuhnya memerlukan bantuan orang tuanya, karena itu pendidikan merupakan bimbingan orang dewasa mutlak diperlukan manusia.

Hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003, hlm. 2) bahwa Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar Siswa 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. Sedangkan menurut (Riskayanti 2024, hlm. 1114) Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan potensi Siswa guna menghadapi tantangan abad 21. Pada konteks abad ke-21, tantangan yang dihadapi semakin kompleks, meliputi perkembangan teknologi digital, globalisasi, perubahan sosial budaya, serta tuntutan keterampilan abad 21 seperti berpikir analitis, gagasan inovatif, komunikasi begitupun kolaborasi. Dengan demikian pendidikan adalah tindakan sistematis dan terarah yang tidak hanya berfungsi membentuk kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, tetapi juga mengorientasikan peserta didik agar memiliki kesiapan dalam menghadapi tantangan global berbasis penguasaan pengetahuan.

Eksistensi pendidikan dalam pandangan Islam memegang peranan yang sangat fundamental. Signifikansi nilai-nilai edukasi sebagaimana tercantum dalam Al-Quran Surah Al-Mujadilah Ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

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 di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha teliti terhadap apa yang kamu kerjakan.”*

Ayat ini menegaskan bahwa orang-orang yang berilmu akan mendapatkan kedudukan yang mulia di sisi Allah. Dalam budaya Sunda, pendidikan juga dianggap sebagai sarana utama dalam membentuk karakter dan moral individu. Karakter dalam budaya Sunda dikenal dengan istilah "*Cageur, Bageur, Pinter, Bener, dan Singer*," yang berarti sehat, baik, pintar, benar, dan terampil. Nilai-nilai ini mencerminkan harapan masyarakat Sunda terhadap individu yang berpendidikan dan berkarakter mulia.

Salah satu pembentukan karakter dan perubahan tingkah laku adalah dengan belajar. Pada dasarnya, proses belajar adalah aktivitas yang menetap dan berkelanjutan selama manusia hidup. Hampir semua kecakapan, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, kegemaran dan sikap manusia terbentuk, dimodifikasi dan berkembang karena belajar (Salsabila, Nugraha dan Gusmaneli, 2024. hlm 101). Sesuai dengan pendapat Herliani, Boleng dan maasawet (2021, hlm. 2) bahwa belajar merupakan proses mencari, memahami, dan menganalisis apa yang terjadi dalam kehidupan seseorang dan dipengaruhi oleh tingkah laku baru. Putri, Haq dan Gusmaneli (2025, hlm. 115-125) juga menyebutkan bahwa belajar adalah proses yang kompleks dan menyeluruh yang melibatkan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, nilai, serta sikap individu sebagai hasil dari interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman yang dialami. Berdasarkan hal tersebut, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku seseorang sebagai bentuk proses pendewasaan dari berbagai aspek kepribadian melalui pembelajaran dan pengalaman yang dialami.

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Dakhi (2020, hlm. 889), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh efektivitas pembelajaran, kompetensi guru, dan dukungan orang tua dalam membantu anak-anak dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Nur Huda dan Abduh (2021, hlm. 1594), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup domain kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang terstruktur. Selain itu, Kustanti (2022, hlm. 44348) menekankan bahwa hasil belajar tidak hanya berupa penguasaan materi, tetapi juga peningkatan aktivitas, kerja sama, dan disiplin siswa dalam pembelajaran berbasis proyek. Oleh karena itu, hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman belajar siswa.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengintegrasikan dua ilmu, yaitu ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, menjadi satu unit pembelajaran. Tujuan utama IPAS adalah memberikan pengalaman belajar yang holistik, di mana siswa tidak hanya memahami fenomena alam dari perspektif ilmiah, tetapi juga mampu melihat hubungannya dengan aspek sosial, budaya, dan komunitas. Permatasari dkk. (2025, hlm. 112) menekankan bahwa IPAS dirancang untuk menghubungkan konsep-konsep ilmiah dengan realitas sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Hal ini sejalan dengan Zahra (2023, hlm. 45), yang menyatakan bahwa kombinasi sains dan studi sosial dalam IPAS membuka peluang untuk inovasi pembelajaran berbasis proyek, meskipun hal ini memerlukan guru untuk menguasai dua perspektif sekaligus. Dengan IPAS, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif, serta memiliki kesadaran ekologis dan sosial yang lebih kuat.

Selain itu, IPAS juga berfungsi sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Melalui pendekatan berbasis proyek dan eksploratif, siswa didorong untuk melakukan penyelidikan sederhana, mengajukan pertanyaan, dan menemukan jawaban melalui pengalaman langsung. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis kompetensi daripada sekadar penguasaan

materi pelajaran. Dengan demikian, IPAS tidak hanya menyederhanakan struktur kurikulum tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk generasi yang adaptif, kreatif, dan mampu menghadapi tantangan global sambil tetap berakar pada konteks lokal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 025 Cikutra Bandung, hasil belajar IPAS di kelas menunjukkan masih belum optimal ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD

No.	KKTP	Jumlah Siswa	Rata-rata	Keterangan
1.	>75	6 Siswa	20,69%	Tuntas
2.	<75	23 Siswa	79,31%	Belum tuntas
Total		29 Siswa		
Rata-rata kelas		62,40		

Berdasarkan data yang diperoleh saat observasi awal di kelas IV-A SD Negeri 025 Cikutra Bandung, ditemukan bahwa hasil belajar IPAS siswa masih tergolong rendah. Dari total 29 siswa, hanya 6 anak (20,69%) yang nilainya berhasil mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Sementara itu, sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 23 anak (79,31%), masih mendapatkan nilai di bawah rata-rata dengan nilai rata-rata klasikal kelas hanya mencapai 62,40.

Penyebab rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh segi metode pengajaran, guru cenderung menggunakan ceramah dan sesi tanya jawab sebagai metode pengajaran langsung, dengan partisipasi siswa yang terbatas. Metode-metode ini tidak sepenuhnya mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengeksplorasi, atau menghubungkan materi IPAS dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari. Dari perspektif media pembelajaran, penggunaan media masih didominasi oleh buku teks dan papan tulis, sementara penggunaan media pembelajaran interaktif atau berbasis teknologi masih sangat minim. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan belum mampu memicu rasa ingin tahu siswa secara maksimal. Selain itu, dalam hal aktivitas siswa, sebagian besar siswa

bersifat pasif, hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat, dengan sedikit kesempatan untuk berdiskusi, mengamati, atau melakukan eksperimen sederhana. Kondisi ini berdampak pada motivasi belajar yang rendah, keterampilan proses ilmiah yang kurang berkembang, dan kemampuan siswa yang terbatas dalam memecahkan masalah secara ilmiah.

Temuan ini menekankan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran IPAS yang mengintegrasikan metode pembelajaran aktif, penggunaan media interaktif, dan aktivitas pembelajaran kontekstual untuk mendukung pencapaian optimal tujuan pembelajaran IPAS. Mengingat masalah-masalah ini, diperlukan pendekatan pembelajaran dan media yang dapat menjembatani kesenjangan antara materi yang diajarkan dan pengalaman nyata siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, kontekstual, dan menyenangkan. Pendidikan IPAS di sekolah dasar membutuhkan pendekatan yang mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang diajarkan dengan pengalaman nyata siswa. Menurut Adrian, dkk (2025, hlm. 45) Pendekatan *Contextual Teaching Learning* menjadi salah satu alternatif yang relevan karena menekankan keterkaitan antara konsep dengan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami materi melalui pengalaman langsung. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan CTL mampu meningkatkan pemahaman konsep dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS.

Penggunaan media digital interaktif seperti *Blooket* dapat mendukung penerapan CTL dengan menyediakan aktivitas berbasis permainan yang menarik, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Studi terbaru menegaskan bahwa *gamifikasi* melalui *Blooket* berkontribusi positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar, khususnya pada mata pelajaran sains di sekolah dasar (Tsabitah, Mutiara, & Siswoyo, 2024, hlm. 112). Oleh karena itu, penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* yang didukung oleh media pembelajaran *Blooket* diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran IPAS di sekolah dasar dan memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa.

Beberapa studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* dapat meningkatkan hasil belajar *sains* di sekolah dasar. Dalam studi oleh Adrian, dkk (2025, hlm. 65–78), ditemukan

bahwa penerapan *Contextual Teaching and Learning* dalam pembelajaran sains di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rata-rata nilai meningkat dari 68,2 menjadi 82,5 setelah dua siklus tindakan. Temuan serupa diperoleh oleh Dini, dkk (2025, hlm. 120–133), yang melaporkan peningkatan hasil belajar sains di kelas bawah sekolah dasar dari 65,4 menjadi 80,7 melalui penerapan *CTL*. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati dan Suryani (2023, hlm. 40–52) membuktikan bahwa penggunaan media *Blooket* dapat meningkatkan motivasi belajar *sains* siswa sekolah dasar, dengan skor kuesioner motivasi meningkat dari 72% menjadi 89%. Hidayat (2022, hlm. 210–223) juga mengemukakan bahwa *gamifikasi* dengan *Blooket* dalam pembelajaran sains di tingkat SMP meningkatkan hasil belajar, dengan skor *posttest* rata-rata 83,1 dibandingkan skor *Pretest* 70,2. Dapat disimpulkan bahwa *CTL* efektif dalam meningkatkan hasil belajar sains, dan *Blooket* mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, integrasi keduanya dalam pembelajaran sains di sekolah dasar belum banyak diteliti, sehingga penelitian ini memiliki keunikan dalam mengisi celah tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji pengaruh pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media dan pendekatan pembelajaran yang lebih *efektif, interaktif, dan Kontekstual* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran didominasi *direct instruction* yang membuat pembelajaran kurang interaktif sehingga Siswa pasif.
2. Kesulitan memahami konsep abstrak IPAS yang membuat Siswa sulit memahami materi tanpa *visualisasi* yang baik.
3. Kurangnya variasi model pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga Siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran.
4. Hasil belajar Siswa rendah dengan sebagian Siswa masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP)

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada penerapan pendekatan *contextual teaching learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* sebagai variabel bebas dan hasil belajar IPAS sebagai variabel terikat.
2. Hasil belajar IPAS yang diteliti dibatasi pada ranah kognitif, yang diukur melalui *Pretest* dan *posttest*.
3. Materi pembelajaran IPAS dibatasi pada materi tertentu yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* dengan Siswa yang menggunakan *Direct instruction* di Sekolah Dasar?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPAS antara Siswa yang menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* dengan Siswa yang menggunakan *Direct instruction* di Sekolah Dasar?
3. Seberapa besar pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran siswa yang menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* dengan Siswa yang menggunakan *Direct instruction* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara Siswa yang menggunakan Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* dengan Siswa yang menggunakan pendekatan *Direct instruction* di Sekolah Dasar.

3. Untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan Media pembelajaran *Blooket* terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Jika penelitian ini berhasil maka dapat memberikan manfaat, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya mengenai efektivitas pendekatan *Contextual Teaching Learning* yang dipadukan dengan media digital berbasis permainan seperti *Blooket*. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembangan teori pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang menekankan keterkaitan antara konsep ilmiah dengan pengalaman nyata siswa, sekaligus mendukung literatur tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran kontekstual.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

a) Bagi Siswa

Membantu siswa memahami konsep IPAS secara lebih bermakna melalui pengalaman *kontekstual* dan aktivitas berbasis permainan digital, sehingga keterampilan *kognitif* dapat berkembang secara seimbang.

b) Bagi Guru

Memberikan alternatif strategi pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru dapat memanfaatkan pendekatan *Contextual Teaching Learning* berbantuan media pembelajaran *Blooket* untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa.

c) Bagi Peneliti

Menjadi rujukan dan pijakan untuk penelitian selanjutnya yang ingin mengkaji integrasi pendekatan *Contextual Teaching Learning* dengan media pembelajaran digital lainnya, sehingga memperluas inovasi dalam dunia pendidikan dasar.

d) Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui penerapan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan pendekatan *Contextual Teaching Learning* dengan media digital.

G. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada variabel penelitian, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Pendekatan *Contextual Teaching and Learning*

Pendekatan kontekstual atau *Contextual Teaching Learning* mendefinisikan ulang proses belajar dengan mengaitkan topik pelajaran langsung pada lingkungan riil peserta didik. Pendekatan ini bertumpu pada asumsi bahwa ilmu pengetahuan menjadi lebih bernilai saat siswa mampu mengaitkannya dengan pengalaman hidup mereka sendiri. Karakteristik utama dari model ini adalah penolakannya terhadap pembelajaran yang murni bersifat hafalan tekstual. *Contextual Teaching Learning* menuntut siswa mampu mentransformasikan teori ke dalam tindakan nyata. Dampaknya, iklim kelas bergeser menjadi lebih bermakna dan menuntut keterlibatan aktif siswa. Pendidik tidak lagi mendominasi kelas, melainkan berperan menyediakan fasilitas dan mengarahkan siswa untuk menemukan esensi materi melalui investigasi mandiri, diskusi kelompok, serta refleksi berkala guna membangun kecakapan berpikir kritis.

2. Media pembelajaran *Blooket*

Blooket adalah sebuah *platform* pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) yang dirancang untuk menghadirkan suasana belajar yang *interaktif, kompetitif*, dan menyenangkan. Media ini memungkinkan guru membuat kuis, soal, atau aktivitas pembelajaran dalam bentuk permainan digital yang dapat diakses siswa melalui perangkat teknologi. Dengan tampilan yang menarik dan fitur kompetisi antar siswa, *Blooket* mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif, serta rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, *Blooket* diposisikan sebagai media pendukung pendekatan *Contextual Teaching Learning* yang membantu guru menyajikan materi IPAS secara lebih *variatif*, sehingga siswa tidak hanya belajar melalui pengalaman

Contextual Teaching Learning, tetapi juga melalui aktivitas digital yang menantang dan menyenangkan.

3. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS merepresentasikan akumulasi kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah menuntaskan aktivitas instruksional Sains, yang mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada dimensi kognitif, fokus diarahkan pada internalisasi materi serta retensi konsep-konsep IPAS. Sementara itu, dimensi afektif menitikberatkan pada internalisasi karakter ilmiah seperti orisinalitas rasa ingin tahu, kecakapan kolaboratif, serta sensitivitas terhadap ekosistem. Pada aspek psikomotorik, penilaian ditekankan pada keterampilan teknis dalam melakukan eksperimen, penalaran observatif, hingga pemanfaatan instrumen laboratorium sederhana. Evaluasi capaian ini tidak sekadar bertumpu pada instrumen tes tertulis konvensional, melainkan juga melibatkan pemantauan berkala terhadap performa dan perilaku siswa di kelas. Walhasil, capaian belajar IPAS dapat dinkonseptualisasikan sebagai wujud transformasi perilaku, skema kognitif, karakter, dan keterampilan yang bersifat menetap akibat stimulus edukatif yang dialami siswa pada level sekolah dasar.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Penerapan sistematika skripsi bertujuan untuk menjamin bahwa laporan penelitian disusun secara rapi, metodologis, dan aplikatif selama proses penulisan berlangsung. Kerangka penulisan yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi standarisasi dari buku panduan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan, dengan rincian struktur sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

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

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, Bab ini berfungsi memetakan orientasi awal bagi pembaca mengenai urgensi fenomena yang diteliti. Di dalamnya merangkum latar

belakang masalah, identifikasi serta rumusan masalah, tujuan dan signifikansi penelitian, definisi operasional, hingga peta sistematika penulisan skripsi.

- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, bagian ini menyajikan landasan teoretis secara komprehensif, yang berfokus pada sintesis teori, regulasi terkait, serta didukung oleh telaah penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel-variabel penelitian.
 - c. BAB III Metode Penelitian, bab ini menguraikan secara metodologis mengenai pendekatan dan desain penelitian, karakteristik subjek serta objek penelitian, teknik pengumpulan data berikut instrumen yang digunakan, metode analisis data, serta tahapan prosedur penelitian di lapangan.
 - d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, bagian ini menyajikan artikulasi data empiris yang telah diolah, diikuti dengan analisis mendalam atas temuan penelitian guna memformulasikan jawaban terhadap rumusan masalah yang diajukan.
 - e. BAB V Simpulan dan Saran, menyajikan inferensi logis yang mengekstraksi esensi temuan, disusul dengan saran konstruktif sebagai kontribusi praktis maupun teoretis bagi pihak-pihak yang berkompeten.
3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian ini merangkum seluruh daftar rujukan bibliografi yang digunakan serta kompilasi data lampiran administratif maupun substantif.