

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki suatu bagian yang tidak dapat dilupakan yaitu dalam rangka mewujudkan sektor pembangunan nasional. Tujuan pendidikan tidak lain yaitu untuk mewujudkan generasi muda yang cerdas, hal itu tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alenia IV. Pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kepribadian dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berbagai hal. Fungsi tersebut terdapat dalam sistem pendidikan yang bersifat dinamis sehingga dapat mengalami perubahan setiap saat. Perubahan sistem pendidikan dapat dilihat dari adanya penggantian penggunaan kurikulum dalam satuan pendidikan. Penggantian kurikulum didasarkan pada evaluasi yang telah dilakukan sebelumnya agar visi Indonesia dapat tercapai dengan maksimal.

Buku yang berjudul kurikulum dan pembelajaran karangan Oemar Hamalik mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan proses mempengaruhi.¹ Seseorang mampu beradaptasi dengan lingkungannya ketika terdapat beberapa hal yang memengaruhinya yaitu pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pengaruh tersebut diharapkan dapat menimbulkan perubahan dalam dirinya sehingga mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Maka peran pendidikan salah satunya yaitu membantu peserta didik menemukan jati dirinya dalam menghadapi perubahan dunia.

Pendidikan berusaha ikut serta dalam mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik agar lebih kokoh. Tujuan dari pengembangan ini memberikan wawasan kepada peserta didik ketika menghadapi kehidupan di masyarakat. Serta mampu mengarahkan peserta didik dalam persiapan untuk meraih tujuan yang diinginkan pada masa mendatang. Namun dalam mencapai tujuan yang diinginkan bukanlah tanggung jawab pendidikan semata melainkan juga

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), 3.

setiap individu, orang tua, dan masyarakat. Sehingga dalam membangun bangsa dan karakter dapat bertumpu pada pendidikan nasional jika berfungsi secara optimal.

Pendidikan juga dibahas pada bab II pasal 3 dalam Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia. Peraturan tersebut membahas mengenai fungsi pendidikan di Indonesia yaitu pengembangan kemampuan, pembentukan watak dan menumbuhkan jiwa kebangsaan yang bermartabat.² Tujuan utama pendidikan nasional yaitu mewujudkan generasi muda yang memiliki agama dan keyakinan, sopan dalam bertingkah laku, pandai memanfaatkan keadaan untuk mencari peluang, dan mencipatakan jiwa demokratis. Kemampuan tersebut mampu memperlancar peserta didik dalam hal komunikasi dan adaptasi terhadap lingkungan sekitar. Seperti yang dijelaskan pada hadist yang diriwayatkan oleh Muttafaq Alayh bahwa peserta didik harus dapat memanfaatkan peluang dan beradaptasi dengan lingkungan.

عن أبي واقد الليثي أن رسول الله ﷺ بينما هو جالس في المسجد والناس معه إذ أقبل ثلاثة نفر فاقبل اثنان إلى رسول الله ﷺ وذهب واحد قال فوفقا على رسول الله ﷺ فأما أحدهما فرأى فرجه في الحلقة فجلس فيها وأما الآخر فجلس خلفهم وأما الثالث فأدبر ذا هبافلما فرغ رسول الله ﷺ قال ألا أخبركم عن نفر الثلاثة أما أحدهم فأوى إلى الله فأواه الله وأما الآخر فاستحيا فاستحيا الله منه وأما الآخر فأعرض فأعرض الله عنه متفق عليه

Artinya: Dari Abu Waqid al-Laytsiy (al-Harits bin 'Awf) r.a. bahwasanya Rasulullah SAW pada suatu ketika duduk bersama para sahabat di dalam masjid. Tiba-tiba datang tiga orang, dua di antaranya menuju Rasulullah SAW dan yang seorang lagi pergi begitu saja. Kedua orang tersebut berhenti di hadapan Rasulullah SAW, salah satu dari mereka melihat tempat kosong di majelis halakah (majelis berbentuk melingkar dari depan), yang lain duduk di

² Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, *Undang-Undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI, 2006), Bab I Ketentuan Umum, Pasal 3, 8.

belakang mereka dan yang ketiga berpaling pergi meninggalkan majelis tersebut. Setelah selesai majelis Rasulullah bersabda: "Maukah kalian aku beritahu tentang ketiga orang tersebut? Adapun salah satu diantara mereka berlindung (mendekat) kepada Allah, maka Allah pun memberikan tempat kepadanya. Adapun yang kedua merasa malu, maka Allah pun menghargai malunya dan yang berpaling, maka Allahpun berpaling daripadanya." (HR. Muttafaq Alayh).³

Peserta didik harus dapat memanfaatkan peluang dalam mendapatkan kesempatan menimba ilmu dari berbagai tempat. Sekolah merupakan salah satu tempat untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan secara formal dan terstruktur. Menambah pengetahuan juga bukan hanya dari sekolah melainkan dapat di tempat yang memang terdapat pertukaran informasi antara orang satu dengan yang lainnya. Seperti halnya pada hadist yang diriwayatkan oleh Muttafaq Alayh menjelaskan bahwa terdapat beberapa orang melewati majelis. Hanya terdapat dua orang yang memilih untuk bergabung dengan majelis tersebut dan seorang pergi meninggalkannya begitu saja. Cara ini dapat menambah pengetahuan seseorang agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman yang berjalan.

Pendidikan selalu mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang beriringan dengan berjalannya waktu dikarenakan kebutuhan masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup juga berubah. Setiap manusia dapat berlaku produktif dalam mengelola lingkungan sekitar jika mendapatkan fasilitas dari pendidikan berupa pemahaman dasar. Fasilitas tersebut mampu membangkitkan stimulus manusia untuk mengembangkan pengetahuan yang didapat menuju masa gemilang. Sehingga mampu memenuhi kebutuhan fisik maupun non fisik secara kreatif dan inovatif. Bukan hanya pengetahuan yang luas melainkan juga dapat menanamkan keterampilan dalam melakukan sesuatu.

³ Abdul Majid Khon, *Hadis Tarbawi Hadis-Hadis Pendidikan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 100.

Tujuan pendidikan tersebut dapat tercapai dengan maksimal karena adanya pengaruh dari seorang pendidik. Menjalankan sistem pendidikan harus memiliki kompetensi tertentu seperti para pendidik yang sudah memiliki bekal. Pendidik merupakan garda terdepan dalam melaksanakan tugasnya mentransfer pengetahuan, teknologi dan menanamkan nilai-nilai keteladanan. Pelaksanaan proses pembelajaran tersebut dapat disebut dengan *transfer of knowledge* dan *transfer of value* seperti pada era saat ini yaitu merdeka belajar. Era merdeka belajar ini pendidik ditekankan untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam memperoleh informasi namun tetap dalam pengawasan pendidik.

Faktor penting bagi peserta didik terhadap perkembangan pendidikan yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran terdapat rencana belajar yang akan dilaksanakan dalam satu pertemuan tersebut. Rencana belajar tersebut harus dicermati dan diperhatikan dengan baik mengenai berbagai tahapan yang telah disusun. Agar rencana belajar yang disusun tidak membosankan maka perlu kreativitas dalam mengemas proses pembelajaran disertai penggunaan media pembelajaran. Pengemasan bahan ajar dengan alat bantu seperti media kreatif dapat membantu menangkap pokok bahasan dari seorang pendidik. Terkait hal ini pendidik harus mahir dalam memfokuskan perhatian peserta didik ketika materi telah disampaikan.

Pendidik yang dapat melakukan proses pembelajaran secara maksimal akan berpengaruh pada hasil pencapaian peserta didik. Tujuan profesi pendidik yaitu mengajar dan membagi ilmu pada peserta didik. Peranan seorang pendidik bukan hanya semata-mata mentransfer ilmu melainkan juga sebagai fasilitator, evaluator, motivator bahkan sebagai sumber belajar kepada peserta didik ketika pembelajaran berlangsung.⁴ Peran pertama yang diambil pendidik untuk membuat peserta didik memahami materinya maka diperlukan suasana kondusif dan interaktif selama pembelajaran berlangsung. Mewujudkan suasana kondusif dan

⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Bandung: Kencana Prenada Media, 2011), 21.

interaktif membutuhkan pendamping dalam proses pembelajaran seperti strategi, metode, dan media pembelajaran. Pendidik biasanya kesulitan dalam mengaplikasikan hal tersebut karena adanya pengaruh global.

Pengaruh global yang terjadi membuat lembaga pendidikan serasa kehilangan ruang gerak. Sehingga inovasi menjadi hal terpenting bagi pendidik untuk membuat pendidikan lebih berkesan dan menarik. Kreativitas dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama berlangsungnya suatu proses sehingga tersebut mampu mencapai tujuan dengan cepat dan tepat. Perhatian peserta didik akan meningkat ketika dalam proses pembelajaran terdapat sesuatu yang berbeda seperti adanya suatu media pembelajaran. Pemanfaatan media sebagai media pembelajaran tidak hanya langsung digunakan namun memerlukan pertimbangan yang matang. Pertimbangan ini sangat penting karena berkaitan langsung dengan pokok bahasan yang disusun pendidik agar dapat tersampaikan kepada peserta didik. Maka dari pertimbangan tersebut pendidik harus benar-benar memperhitungkannya secara matang agar tujuan dalam belajar tercapai. Pemahaman yang didapat peserta didik akan lebih mendalam, sistematis, dan tidak membingungkan.

Penyampaian materi secara kreatif yang ditambah dengan penggunaan media akan mampu mempermudah pendidik dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik. Proses *mentransfer* ilmu dengan cara seperti dapat terasa cepat dan tepat ketika mampu memanfaatkan media dengan baik. Media juga membantu mengurangi kebosanan peserta didik ketika mengikuti kegiatan belajar yang monoton dan tidak menarik. Media mampu mengubah kejenuhan menjadi kegembiraan yang dapat mengantarkan peserta didik ke gerbang pemahaman materi. Materi yang dipahami peserta didik akan semakin meningkat seiring dengan adanya keunikan pada proses pembelajaran seperti penggunaan media. Penggunaan media dapat dikatakan salah satu inovasi yang diciptakan pendidik dalam mendukung proses pembelajarannya.

Pokok bahasan yang disampaikan pendidik akan cepat dimengerti oleh peserta didik jika ada wujud nyata yang dapat memperjelasnya. Materi abstrak akan berubah menjadi

konkret ketika wujud nyata mempermudah peserta didik memahami materi.⁵ Wujud nyata yang dimaksud yaitu media pembelajaran dengan berbagai pengembangan sebagai wujud dari inovasi pendidik agar terlihat begitu menarik. Media yang menarik akan dapat mengalihkan perhatian peserta didik untuk fokus terhadap materi pembelajaran. Akan tetapi, menggunakan media juga tidak boleh sembarangan melainkan harus memperhatikan materi pembelajaran dan kompetensi yang akan dicapai. Jika materi dapat tersampaikan secara sistematis maka tujuan pembelajaran yang direncanakan akan diraih dengan mudah.

Pendidik harus memahami penggunaan media pembelajaran dengan baik agar materi dapat dikemas semenarik mungkin. Penerapan media pembelajaran bukan hanya harus disesuaikan dengan materi melainkan juga pada karakteristik masing-masing peserta didik. Jika kedua faktor tersebut dapat berjalan lancar maka materi dapat diterima dan dicerna peserta didik dengan cepat. Media akan membantu tercapainya tujuan pada proses pembelajaran secara cepat dan tepat sesuai dengan keputusan yang ditetapkan. Kegiatan belajar yang diikuti peserta didik dapat dikolaborasikan dengan berbagai media sesuai kriteria-kriteria tertentu oleh pendidik.

Nyatanya selama ini media pembelajaran tidak berfungsi seutuhnya karena pokok bahasan yang ditangkap peserta didik hanya sebagian saja bahkan sedikit. Pola pikir yang belum berubah menjadi salah satu sebab utama media tidak dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik. Pemikiran peserta didik selalu dikelilingi dengan anggapan bahwa pendidikan itu memberikan banyak tugas dan materi yang abstrak. Pembelajaran selama ini dirasa peserta didik sangat membosankan sehingga membuat jenuh dan cepat lelah. Maka diharapkan pendidik dapat berperan sebagai motivator dengan menciptakan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Pemberian motivasi sangatlah penting dilakukan ketika pembelajaran sedang berlangsung. Sehingga pembelajaran

⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai.. *Model Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015).

yang selama ini diinginkan oleh peserta didik dapat terealisasi sesuai dengan harapan

Pembelajaran dapat dibuat dengan memadukan penggunaan media berbasis permainan tradisional yang seru dan menyenangkan.⁶ Adanya permainan menambah daya tarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Bukan hanya menambah daya tarik tetapi juga dapat melestarikan permainan tradisional yang sudah termakan oleh zaman. Permainan tradisional dapat melatih kerjasama antara peserta didik dengan temannya agar hubungannya lebih erat. Perkembangan zaman membuat keberadaan permainan tradisional hampir punah seiring munculnya permainan modern. Permainan tradisional yang identik dengan gerakan sangat cocok jika diterapkan di usia anak tingkat sekolah dasar. Serta dapat membuat pembelajaran yang abstrak menjadi konkret sekaligus mengasah keterampilan peserta didik agar aktif.

Media pembelajaran dikatakan berhasil diterapkan ketika hasil belajar peserta didik mengalami perubahan terlebih yang berbasis permainan tradisional. Cara mengidentifikasi keberhasilan penggunaan media salah satunya dapat dilihat dari perubahan hasil belajar sebelum dan sesudahnya. Perubahan hasil belajar pula dapat digunakan pendidik dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam menyerap pengetahuan yang telah dijelaskan. Perubahan hasil pengajaran dari pendidik dapat diukur melalui soal tes yang termasuk dalam aspek pengetahuan. Perubahan yang dicapai pada masing-masing peserta didik tidaklah sama tergantung dengan kemampuan yang dimiliki. Namun pendidik juga memiliki berbagai perkelompokan ketika memberi penilaian terhadap perubahan yang telah dicapai peserta didik.

Pengukuran pencapaian yang diperoleh peserta didik terhadap suatu mata pelajaran tidaklah sama terdapat tahapan berupa ketuntasan belajar minimal (KBM) sesuai dengan ketetapan. Penyebab perbedaan ini dikarenakan tingkat kesulitan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik

⁶ Yudha Kurniawan, *Smart Games for Kids*, (Jakarta: Kencana, 2007), 1.

yang beragam. Terlihat pada materi pembelajaran subjek matematika MI/SD yang selama ini masih banyak peserta didik belum memenuhi KBM. Matematika memiliki beberapa materi yang terkesan sulit sehingga menjadi penghalang untuk peserta didik dalam memahaminya secara jelas oleh karena itu menjadi sebab perolehan hasil belajar tidak memuaskan. Anggapan inilah yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dengan berbagai kebingungan dalam memahami materi. Oleh sebab itu, dibutuhkan cara menyampaikan materi dengan benar agar sesuatu yang abstrak dapat menjadi konkret. Sehingga anggapan peserta didik mengenai matematika yang sulit dapat terpecahkan dan terselesaikan. Agar nantinya hasil belajar peserta didik juga dapat memuaskan terutama pada aspek pengetahuan. Tidak hanya itu hal. Bukan hanya hasil belajar yang berubah melainkan pengetahuan peserta didik mengenai konsep dasar akan semakin lebih jelas. Serta dapat berpengaruh pada pemahaman peserta didik dimateri selanjutnya yang menggunakan konsep dasar tersebut.

Pengambilan subjek matematika dikarenakan memiliki peranan penting sebab mata pelajaran ini diajarkan diberbagai tingkatan. Matematika memiliki materi yang sangat banyak dan harus disampaikan pendidik kepada peserta didik. Banyaknya materi ini membuat penyampaiannya tidak maksimal dan peserta didik juga tidak dapat memahami dengan jelas. Terdapat berbagai materi yang harus dikuasai peserta didik dan menjadi dasar untuk dapat melanjutkan ke jenjang selanjutnya sehingga memerlukan perhatian khusus. Materi dasar tersebut diantaranya perkalian, pembagian, pecahan, dan materi lainnya yang memerlukan penekanan dalam menyampaikannya. Penekanan penyampaian materi ini dapat berupa penggunaan pendukung pembelajaran seperti strategi, metode, media, dan teknik. Berbagai pendukung tersebut yang sangat menarik untuk dikolaborasikan dalam pembelajaran salah satunya menggunakan media dengan memadukan permainan tradisional.

Media berbasis permainan tradisional sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran terutama untuk anak tingkat sekolah dasar kelas III. Contoh permainan tradisional yang dapat diterapkan yaitu “gaprek kaleng” dalam memberikan pegangan mengenai konsep pecahan kepada

peserta didik kelas III MI/SD. Penggunaan permainan tradisional “gaprek kaleng” juga dapat membuat suasana hati peserta didik lebih senang karena diajak praktek langsung bukan hanya sekedar teori. Mengimplementasikan media berbasis permainan “gaprek kaleng” cukup sederhana hanya membutuhkan bola kasti dan kaleng bekas. Aslinya permainan ini dinamakan dengan “gaprek *krewek*” demi adanya inovasi digantilah menjadi “gaprek kaleng” agar lebih menarik.⁷ Butuh kreativitas dalam menjadikan permainan tradisional sebagai pendukung pembelajaran salah satunya memberi gambar karakter pada kalengnya. Gambar karakter ini sebagai taktik pendidik agar dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik terhadap permainan tersebut.

Memainkan permainan ini cukup mudah dengan hanya menjadikan kelas tersebut menjadi dua kelompok yaitu kelompok pemain dan penjaga. Jika peserta didik yang berasal dari kelompok pemain sudah berhasil merobohkan kalengnya maka pendidik harus mengarahkan peserta didik mengenai materi pecahan dari permainan tersebut. Hal ini akan lebih dapat diingat oleh peserta didik karena mereka belajar sambil melakukan. Mengarahkan peserta didik dalam memahami konsep pecahan dari permainan tersebut pendidik harus menyiapkan sejumlah kaleng dan lembar kerja. Pendidik menyiapkan kaleng sejumlah 10 kaleng, jika peserta didik dapat merobohkan 4 kaleng maka pendidik memberitahu bahwa nilai pecahannya yaitu $\frac{4}{10}$. Angka empat ini didapatkan dari kaleng yang roboh dan angka sepuluh didapatkan dari jumlah keseluruhan kaleng. Kelompok pemain yang sudah berhasil merobohkan kaleng tersebut harus menata ulang sedangkan kelompok penjaga berusaha melempar bola ke kelompok pemain. Jika kelompok pemain terkena lemparan bola dari kelompok penjaga maka terjadi pergantian posisi dari penjaga menjadi pemain. Syarat untuk memenangkan permainan ini yaitu kekompakan dalam bermain dan ketepatan

⁷ Novita Mila Suryana dan Delia Indrawati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional “Gaprek Kaleng” untuk Menanamkan Konsep Pecahan Peserta didik Kelas III SD*. JPGSD Universitas Negeri Surabaya, Volume 06 Nomor 03, Tahun 2018, hlm 219-228.

ketika menjawab hasil lemparan yang telah dimainkan. Kelompok yang berhasil memenangkan permainan akan mendapatkan *reward* atau penghargaan dari pendidik.

Penelitian ini lebih memfokuskan pada materi pecahan kelas III MI/SD karena materinya masih abstrak dan tidak mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Adanya penunjang pembelajaran berupa penggunaan media dengan melibatkan permainan tradisional “gaprek kaleng” lebih memudahkan penyampaian materi. Perubahan belajar yang menjadi fokus pendidik kali ini terdapat pada aspek pengetahuan ketika memahami konsep pecahan terutama pada kelas III SD/MI. Mengacu pada uraian dan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk meneliti hasil belajar aspek kognitif peserta didik ketika diterapkan media berbasis “gaprek kaleng” dalam memahami konsep pecahan dengan judul yaitu pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif matematika peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran yang terdapat dibagian latar belakang, maka peneliti merumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran?
2. Bagaimana pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy’ari Kuniran?

C. Tujuan Penelitian

Meninjau dari rumusan masalah yang peneliti ajukan maka terdapat beberapa tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mengetahui penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams*

Games Tournament (TGT) kelas III MI Al-Asy'ari Kuniran.

2. Mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media berbasis *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy'ari Kuniran.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

Sebagai inovasi untuk pembelajaran di MI/SD agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” dalam menanamkan konsep pecahan khususnya di kelas III MI/SD. Serta dapat mengubah pembelajaran yang monoton menjadi menyenangkan sesuai dengan keinginan peserta didik selama ini.

2. Bagi Penelitian

Untuk menambah wawasan tentang pengaruh penerapan permainan tradisional “gaprek kaleng” pada materi pecahan sebagai media pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas III MI Al-Asy'ari Kuniran.

3. Bagi IAIN Kudus

Untuk menambah perbendaharaan penelitian, khususnya yang berkaitan dengan masalah pendidikan. Menambah wawasan bagi para mahasiswa di IAIN Kudus untuk terus mengembangkan pendidikan agar lebih maju. Penelitian ini dapat dijadikan sebuah literasi untuk menciptakan hal baru yang dapat diterapkan dalam dunia pendidikan terutama untuk peserta didik jenjang SD/MI.

E. Sistematika Penelitian

1. Bagian Muka

Bagian ini berisi: halaman judul, pengesahan majelis penguji ujian munaqosyah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, pesembahan, pedoman transliterasi Arab-Latin, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar. Bagian ini digunakan untuk mengawali pembahasan judul skripsi yang diajukan tersebut.

2. Bagian Isi
 - a. Bab I pendahuluan: bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.
 - b. Bab II landasan teori: bab ini berisikan deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.
 - c. Bab III metode penelitian: bab ini berisikan jenis dan pendekatan, *setting* penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji valditas dan reliabilitas, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
 - d. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan: bab ini berisi hasil penelitian berupa gambaran obyek penelitian dan analisis data, dan pembahasan.
 - e. Bab V penutup: bab ini berisi simpulan dan saran-saran
3. Bagian Akhir

Bagian ini berisi mengenai daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang memuat hasil olah data analisis statistik dan daftar riwayat hidup. Foto-foto pada saat penelitian tidak lupa diikut sertakan pada bagian ini untuk memberitau mengenai proses yang dijalani.