

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Zaman terus berkembang seiring majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Tentunya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi harus diimbangi dengan kemajuan sumber daya manusia. Kualitas SDM yang rendah akan menjadikan manusia gptek atau gagap teknologi, karena sekarang keseluruhan kegiatan manusia selalu berhubungan dengan teknologi.

Tentunya, untuk menciptakan kualitas SDM yang tinggi dan dapat bersaing di era milenial ini dapat diwujudkan melalui pendidikan. Karena pendidikan merupakan wadah untuk mempersiapkan peserta didik dimasa depan guna menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan 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.¹ Dari pengertian tersebut seharusnya kita tahu, pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting.

Penjelasan tentang pentingnya juga pendidikan tertuang dalam hadits yang diriwayatkan oleh Ibnu Abdil Barr²:

¹ Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Jakarta: Asa Mandiri, 2009) hal. 69

² Ahmad Al Hafidz, "Hadits Tentang Kewajiban Menuntut Ilmu," dalam <https://www.dic.or.id/hadist-tentang-kewajiban-menuntut-ilmu/>, diakses 24 Februari 2019 Pukul 19.31 WIB

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya : "Mencari ilmu itu adalah wajib bagi setiap muslim laki-laki maupun muslim perempuan". (HR. Ibnu Abdil Barr)

Bahkan karena pentingnya mencari ilmu, terdapat hadits yang menyatakan bahwauntutlah ilmu sampai ke liang lahat: ³

أُطْلِبِ الْعِلْمَ مِنَ الْمَهْدِ إِلَى اللَّحْدِ

Artinya : "Carilah ilmu sejak dari buaian hingga ke liang lahat". (Al Hadits)

Tentunya dalam pendidikan terdapat proses yang disebut proses belajar. Proses belajar merupakan proses untuk mencari dan menemukan makna.⁴ Belajar bukanlah suatu hasil melainkan suatu proses yang dilalui seseorang. Belajar tidak hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.⁵

Terdapat beberapa jenjang dalam pendidikan wajib di Indonesia, yaitu pendidikan dasar (SD/MI sederajat), pendidikan menengah (SMP/MTS sederajat dan SMA/MA sederajat). Pada setiap jenjang tersebut pastilah terdapat mata pelajaran matematika.

Mengapa harus belajar matematika? matematika adalah sebagai "Ratunya Ilmu Pengetahuan" atau "*Mathematics As The Queen Of Science*". Hal ini dikarenakan Matematika banyak dipakai oleh bidang ilmu yang lain, seperti biologi, fisika, kimia, ekonomi, seni musik, seni grafis, psikologi, arsitek bahkan sampai bidang agama sekalipun ada yang memanfaatkan

³ *Ibid.*

⁴ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar 2011) hal. 187

⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara 2003) hal. 27

matematika. Intinya hampir semua bidang pendidikan menggunakan matematika dalam penerapannya.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama sehingga siswa mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Allah melalui Al-Qur'an memerintah kita untuk berpikir kreatif sebagaimana tertuang dalam QS. Al Jatsiyah ayat 13.

وَسَخَّرَ لَكُم مَّا فِي السَّمَاوَاتِ وَمَا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا مِنْهُ ۗ إِنَّ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ لِّعَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: *“Dan Dia telah menundukkan untukmu apa yang di langit dan apa yang di bumi untukmu semuanya, (sebagai rahmat) dari-Nya. Sungguh, dalam hal yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda (kekuasaan Allah) orang-orang yang berfikir.”* (QS. Al-Jatsiyah [45]: 13)

Kata berpikir dalam ayat diatas menunjukkan betapa besar ciptaan Allah, baik yang berada di langit atau di bumi. Di alam tidak ada satupun ciptaan Allah yang sia-sia dalam penciptaan-Nya. Hamparan ciptaan Allah tersebut tidak akan kita ketahui manfaatnya apabila kita tidak berpikir untuk memanfaatkannya. Sebelum melakukan pemanfaatan dibutuhkan eksperimen-eksperimen yang memerlukan kreativitasan tinggi. Maka dari itu, dibutuhkan pemikiran kreatif untuk mengetahui manfaat dari ciptaan Allah.

Menurut Ruggiero, berpikir merupakan suatu aktivitas mental untuk membantu memformulasikan atau memecahkan suatu masalah, membuat suatu

keputusan, atau memenuhi hasrat keingintahuan (*fulfill a desire to understand*).⁶ Berpikir merupakan suatu kegiatan mental yang dialami seseorang bila mereka dihadapkan pada suatu pemecahan masalah atau situasi yang harus dipecahkan.⁷ Dari dua pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir adalah proses memecahkan masalah, membuat keputusan atau proses belajar.

Berpikir juga dapat diartikan bernalar. Didalam matematika, berpikir dibedakan menjadi tiga, yaitu berpikir dasar, berpikir kritis dan berpikir kreatif. Sehingga kemampuan berfikir juga dibedakan menjadi tiga, yaitu kemampuan berpikir dasar, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif. Kemampuan berpikir kritis dan kemampuan berpikir kreatif merupakan kemampuan berpikir pada tingkat tinggi.

Pengertian kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan/menciptakan sesuatu hal yang baru; kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru yang mempunyai makna sosial.⁸ Kedua pengertian diatas merupakan pengertian kreatif dalam pendekatan produk.

Berpikir kreatif akan memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) atau bidang-bidang usaha manusia lainnya dapat ditemukan pada era industri 4.0. Kebutuhan akan kreativitas sangatlah terasa, kreativitas difungsikan untuk menjawab berbagai

⁶ Tatag Yuli Eko Siswono, *Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press 2008), hal. 13

⁷ *Ibid.*, hal. 12

⁸ Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, (Jakarta: PT. Renika Cipta 2012), hal. 21

tantangan, tuntutan, perubahan, dan perkembangan zaman. Salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas melalui pendidikan matematika.

Kreativitas dalam matematika berarti dapat memformulasikan secara mandiri masalah matematis, penemuan cara-cara dan sarana dari penyelesaian masalah, penemuan bukti-bukti teorema, pendeduksian mandiri rumus-rumus dan penemuan metode-metode asli penyelesaian non-standart.⁹ pendapat diatas sangat sesuai dengan lingkup sekolah, yaitu kreativitas ditekankan pada pemecahan masalah dan pengajuan masalah matematika.

Berfikir kreatif adalah kegiatan mental untuk menemukan kombinasi yang belum dikenal sebelumnya. Menurut Anonim yang diterjemahkan oleh Siswondo, berfikir kreatif adalah gabungan ide-ide sebelumnya yang belum pernah diwujudkan.¹⁰ Menurut Boulden yang diterjemahkan Fuad, berpikir kreatif adalah pemikiran divergen, atau pemikiran kreatif, melibatkan upaya membuka pikiran anda untuk menemukan berbagai solusi dan cara baru untuk melakukan sesuatu.¹¹ Sehingga dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa berfikir kreatif adalah kegiatan mental yang digunakan untuk memunculkan ide-ide atau penyelesaian yang baru.

Kemampuan berpikir kreatif dikembangkan untuk menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir kreatif digunakan untuk mempertajam otak yang berhubungan dengan daya kognitif. Ketika kemampuan berpikir kreatif berkembang, otak cenderung sering menemukan gagasan atau ide-

⁹ Siswono, *Model Pembelajaran...*, hal. 12

¹⁰ *Ibid.*, hal. 14

¹¹ Ferdinand Fuad, *Mengembangkan Kreativitas Anda*, (JogjaKarta: Dolphin Book 2006) hal. 16

ide baru, sehingga akan tertantang dan tertarik untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan saat belajar.

Sama halnya dengan kecerdasan, kreativitas juga memiliki tingkatan. Karena kreativitas merupakan perwujudan dari proses berfikir kreatif, maka berfikir kreatif juga mempunyai tingkatan. Menurut Krulik dan Rudnick yang diterjemahkan Siswono, kriteria tingkatan berpikir kreatif dibedakan menjadi 3 aspek, yaitu kefasihan, kefleksibilitas dan kebaruan. Selanjutnya Siswono merumuskan, terdapat 5 tingkatan kemampuan berpikir kreatif beserta karakteristiknya.

Pada tingkat 0 atau tidak kreatif. Siswa pada tingkat ini tidak mampu membuat alternatif jawaban dan cara penyelesaian. Kesalahannya terletak karena siswa tersebut tidak memahami konsep yang terkait dengan masalah tersebut. Indikatornya adalah siswa tersebut tidak dapat memenuhi ketiga aspek berpikir kreatif. Siswa cenderung mengatakan membuat soal akan mudah dari pada menjawab soal.

Pada tingkat 1 atau kurang kreatif. Siswa pada tingkat ini, mampu membuat atau mengajukan masalah secara beragam (kefasihan), tetapi tidak mampu membuat jawaban atau membuat masalah yang berbeda (kebaruan), dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara berbeda-beda (fleksibel). Siswa cenderung mengatakan membuat soal tidak sulit (juga tidak berarti mudah) daripada menjawab soal, tergantung pada kerumitan soalnya.

Pada tingkat 2 atau cukup kreatif. Siswa pada tingkat ini, mampu membuat atau mengajukan masalah yang berbeda dari kebiasaan umum (kebaruan), tetapi

tidak dapat membuat masalah secara beragam (kefasihan), dan tidak dapat menyelesaikan masalah dengan cara berbeda-beda (fleksibel). Siswa cenderung mengatakan membuat soal lebih sulit dari pada menjawab soal, karena belum biasa dan perlu memperkirakan bilangannya, rumusnya maupun penyelesaiannya.

Pada tingkat 3 atau kreatif. Siswa pada tingkatan ini, mampu membuat suatu jawaban yang baru dan beragam. Akan tetapi tidak dapat menyusunnya secara cara berbeda. Atau siswa hanya mampu membuat jawaban yang berbeda untuk mendapat jawaban yang beragam, akan tetapi siswa tersebut tidak memperoleh jawaban yang baru. Siswa cenderung mengatakan bahwa mencari cara lain akan lebih sulit dari pada mencari jawaban lain.

Pada tingkat 4 atau sangat kreatif. Siswa pada tingkatan ini, mampu menyelesaikan suatu masalah dengan lebih dari satu alternatif jawaban maupun cara penyelesaian, dan membuat masalah yang berbeda-beda. Ketiga aspek berpikir kreatif dapat terpenuhi. Siswa cenderung mengatakan membuat soal akan lebih mudah dari pada menjawab soal, karena harus memiliki cara untuk melakukan penyelesaiannya, siswa juga cenderung berkata mencari cara yang lain akan lebih sulit dari pada mencari jawaban yang lain.

Antara siswa satu dan siswa lainnya akan dimungkinkan akan memiliki cara berpikir kreatif yang berbeda. Karena lingkungan serta pembawaan siswa yang berbeda. Keberagaman cara berpikir kreatif siswa kemungkinan juga dipengaruhi oleh gaya belajar siswa. Gaya belajar belajar yang sesuai dengan keadaan siswa, akan mempermudah proses transfer ilmu.

Sebagai seorang pendidik harus bisa mengetahui lalu menyesuaikan gaya belajar kepada siswa, bagaimana kecenderungan mereka memperoleh informasi, serta bagaimana keadaan siswa saat pendidik berada di kelas. Sebab tanpa tahu semua itu, kegiatan belajar mengajar di kelas akan kurang maksimal, serta kurang efektif, yang nantinya juga akan berimbas pada prestasi yang diperoleh siswa.

Gaya belajar mengacu kepada cara siswa belajar. Gaya belajar adalah cara belajar yang dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar, emosi, pergaulan dan kemampuan fisik. Gaya belajar adalah cara termudah siswa menerima pelajaran yang disampaikan guru. Dengan gaya belajar yang sesuai proses transfer ilmu dapat berjalan dengan hasil maksimal.

Gaya belajar dibedakan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, mengedepankan pada ketajaman penglihatan (melihat dan membaca), bukti-bukti yang nyata harus diperlihatkan supaya siswa pada gaya belajar ini paham; gaya belajar auditori, mengedepankan pendengaran untuk bisa memahami dan mengingatnya; gaya belajar kinestetik, seorang individu harus mencoba dan menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tersebut agar mudah mengingatnya.

Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Kebanyakan siswa maupun guru pengajar belum menyadari gaya belajar apa yang sesuai dengan siswa. Masing-masing siswa dipaksakan mengikuti gaya belajar yang saat itu digunakan mengajar oleh guru, padahal untuk memperoleh hasil yang maksimal gaya belajar tiap siswa tidak bisa dipaksakan. Dari sini kita tahu, pentingnya mengetahui gaya belajar yang sesuai dengan peserta didik.

Berdasarkan observasi dengan guru mata pelajaran matematika di SMP Negeri 3 Kedungwaru, diketahui terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran matematika. Siswa tersebut, sering gelisah karena lamban dalam menerima pelajaran. Seringkali siswa tersebut bertanya kepada teman sebangkunya atau bertanya dengan pertanyaan berulang-ulang kepada guru matematikanya. Siswa lain yang mengalami hal sama, meminta guru memberikan contoh soal lain tapi masih dengan penyelesaian yang hampir sama. Ada juga siswa lain yang lain yang masih belum bisa ketika ditanya, akan tetapi diam saja. Akan tetapi terdapat beberapa siswa yang agak berbeda, dia kelihatan tenang, santai dan memperhatikan saat guru menerangkan. Ketika ditanya dan diminta untuk menjawab, siswa tersebut dengan sigap maju dan menyelesaikan soalnya, walaupun salah dalam pengerjaan.

Berdasarkan hasil observasi dari pekerjaan siswa pada mata pelajaran matematika juga berbeda-beda. Peneliti banyak menemukan kesalahan dari siswa, mulai dari yang memiliki nilai tinggi maupun paling rendah. Kesalahan yang dilakukan siswa sangat beragam, antara lain kesalahan perhitungan, strategi penyelesaian, kesalahan operasi, dan yang paling banyak adalah kesalahan cara berpikir. Kesalahan cara berpikir ini disebabkan karena soal yang diberikan oleh guru sebelumnya, berbeda cara selesaiannya dengan yang ada di soal tersebut. Oleh sebab itu, ditumbuhkan kemampuan berpikir kreatif mereka sehingga siswa dapat memilih dan menerapkan cara yang tepat guna menyelesaikan permasalahannya yang dihadapinya dengan benar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar berdasarkan Gaya Belajar Di SMP Negeri 3 Kedungwaru”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan konteks penelitian diatas, fokus penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah bangun datar berdasarkan gaya belajar auditorial Di SMP Negeri 3 Kedungwaru?
2. Bagaimana berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah bangun datar berdasarkan gaya belajar visual Di SMP 3 Negeri Kedungwaru?
3. Bagaimana berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah bangun datar berdasarkan gaya belajar kinestetik Di SMP Negeri 3 Kedungwaru?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar auditorial dalam menyelesaikan masalah bangun ruang Di SMP Negeri 3 Kedungwaru.
2. Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar visual dalam menyelesaikan masalah bangun ruang Di SMP Negeri 3 Kedungwaru.

3. Mendeskripsikan berpikir kreatif siswa berdasarkan gaya belajar kinestetik dalam menyelesaikan masalah bangun ruang Di SMP Negeri 3 Kedungwaru.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki banyak kegunaan, bukan hanya untuk peneliti saja, akan tetapi untuk khalayak ramai. Berikut ini kegunaan penelitian ini, dipaparkan secara teoritis maupun praktis, antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

- a. Memberikan sumbangsih pemikiran bagi pembaharuan pengajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa dan dipusatkan pada pemikiran kreatif pada siswa di Sekolah Menengah yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan masyarakat dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik.
- b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan gaya belajar siswa dan dipusatkan pada pemikiran kreatif pada peserta didik tingkat menengah serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

- a. Bagi kepala sekolah

- 1) Sebagai acuan untuk menentukan kebijakan dalam pengajaran khususnya matematika guna membantu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- 2) Sebagai bahan pertimbangan untuk mengelompokkan peserta didik dalam satu kelas yang sesuai dengan gaya belajar mereka.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan gaya belajar yang sesuai serta menerapkan pelajaran yang memancing siswa untuk berpikir kreatif.

c. Bagi siswa

Dengan adanya penelitian ini, siswa diharapkan dapat berlatih berpikir kreatif dalam memecahkan masalah nantinya, sehingga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, siswa dapat mengetahui mereka kecenderungan menggunakan gaya belajar apa. Sehingga memudahkan ketersampainya ilmu dari guru ke siswa.

d. Bagi peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan dan untuk menambah pengalaman serta wawasan baik di bidang penulisan maupun penelitian.

e. Bagi perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan koleksi dan referensi supaya dapat digunakan sebagai sumber belajar atau bacaan untuk mahasiswa lainnya.

E. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara konseptual

- a. Proses dalam hal ini kita menggunakan pengertian jalan pikiran.
- b. Berpikir adalah proses memecahkan masalah, membuat keputusan atau proses belajar.
- c. Kreatif merupakan titik temu yang khas antara tiga atribut psikologis intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian/motivasi.¹²
- d. Berpikir Kreatif adalah kegiatan mental yang digunakan untuk memunculkan ide-ide atau penyelesaian yang baru
- e. Belajar adalah merupakan salah satu yang relatif tetap dari tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Dengan demikian dapat diketahui bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan manusia melalui pengalaman dan latihan untuk memperoleh kemampuan baru dan merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap, sebagai akibat dari latihan.
- f. Gaya belajar adalah adalah cara termudah siswa menerima pelajaran yang disampaikan guru.
- g. Bangun ruang adalah sebuah bangun yang dibatasi memiliki 3 dimensi sehingga terdapat ruang dalam bangun tersebut. Dimensi tersebut adalah panjang, lebar dan tinggi.

¹² Munandaar, *Pengembangan Kreativitas...*, hal. 20

- h. Matematika, Menurut Russefendi adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisir, mulai dari unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil.¹³

2. Secara operasional

Penelitian dengan judul *“Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar Berdasarkan Gaya Belajar Di SMP Negeri 3 Kedungwaru”* diharapkan mampu menjadi opsi atau pilihan guru dalam mengajar serta mengelompokkan siswa. Karena sesuai judulnya, penelitian ini mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa ditinjau dari gaya belajarnya. Penelitian ini di laksanakan menggunakan angket gaya belajar, lalu diberikan soal matematika tentang proses berpikir kreatif sebagai bahan pemilihan partisipan dan bahan wawancara tentang proses berpikir kreatif. Sehingga menurut peneliti, metode ini sangatlah pas apabila diterapkan dalam memaksimalkan ketersampainya pembelajaran ke siswa.

H. Sistematika Pembahasan

Guna mempermudah pembaca untuk memahami maksud dan isi dari pembahasan dari penelitian ini, berikut penulis sertakan sistematika pembahasan sebagai berikut :

1. Bagian Awal, terdiri dari: (A) Halaman Sampul, (B) Halaman Judul, (C) Halaman Persetujuan, (D) Halaman Pengesahan, (E) Halaman Pernyataan Keaslian, (F) Motto, (G) Halaman Persembahan, (H) Prakata, (I) Halaman

¹³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), hal.1

Tabel, (J) Halaman Daftar Gambar, (K) Halaman Daftar Lampiran, (L) Halaman Abstrak dan (M) Halaman Daftar Isi

2. Bagian Inti, terdiri dari: BAB I Pendahuluan, terdiri dari: (A) Konteks Penelitian, (B) Fokus Penelitian, (C) Tujuan Penelitian, (D) kegunaan penelitian, (E) penegasan istilah. (F) Sistematika Pembahasan.
3. BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari: (A) Deskripsi Teori, (B) Penelitian Terdahulu, (C) Paradigma Penelitian
4. BAB III Metode Penelitian, terdiri dari: (A) Rancangan Penelitian, (B) Kehadiran Peneliti, (C) Lokasi Penelitian, (D) Sumber Data , (E) Teknik Pengumpulan Data, (F) Analisa Data, (G) Pengecekan Keabsahan Temuan, (H) Tahapan-Tahapan Penelitian.
5. BAB IV Hasil Penelitian, memaparkan tentang: (A) Dekripsi Data, (B) Temuan Penelitian, (C) Analisis Data
6. BAB V Pembahasan Penelitian
7. BAB VI Penutup, meliputi: (A) Kesimpulan, (B) Saran dan Kritik.
8. Bagian Akhir, terdiri dari Bahan Rujukan, Lampiran-Lampiran, dan Daftar Riwayat Hidup.