

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan mencapai tujuan ini bergantung pada kemampuan guru dalam membimbing pertumbuhan peserta didik secara holistik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru perlu menciptakan suasana yang menyenangkan agar peserta didik tetap termotivasi.<sup>2</sup> Pemakaian media pengajaran dapat memicu minat dan motivasi baru dalam proses belajar mengajar.<sup>3</sup> Dengan demikian dapat dikatakan pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan mencapai hasil yang optimal. Penggunaan media pengajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik.

Kesuksesan proses belajar terdapat beberapa komponen penting yang harus diperhatikan. Berikut adalah lima komponen utama yang berkontribusi pada kesuksesan proses belajar: (1) tujuan, (2) materi, (3) metode (4) media, dan (5) evaluasi pembelajaran. kelima aspek tersebut saling mempengaruhi.<sup>4</sup> Dalam kegiatan pembelajaran, individu yang paling berpengaruh dalam

---

<sup>2</sup> Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* Vol. 5, No. 2 (2023): hal.392.

<sup>3</sup> Feriderieks Holeng. 2023. *Kiprah Kepala Sekolah, Mutu Guru, Proses Pembelajaran, Dan Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Mutu Sekolah*, ed. oleh Yahya Abdullah, Purwodadi, Jawa Tengah: CV. Sarnu untung). hal.72.

<sup>4</sup> Cepi Riyana, *Komponen-Komponen Pembelajaran, Komponen pembelajaran Modul*, n.d., hal.6.

kehidupan anak adalah orang tua, guru, dan teman sebaya (*peer grup*).<sup>5</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan anak (peserta didik) selama proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh ketepatan dalam menerapkan model dan media pembelajaran.

Keterbatasan pemerintah dalam menyediakan sarana dan prasarana khususnya untuk program pendidikan cukup menjadi sebuah perhatian. Maka dari itu perlu adanya inovasi dari guru untuk membuat strategi agar proses belajar mengajar di dalam kelas lebih optimal pada diri peserta didik.<sup>6</sup> Seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik agar memudahkan peserta didik untuk lebih mudah memahami pelajaran atau materi yang telah disampaikan.<sup>7</sup> Penggunaan media pembelajaran yang efektif maka akan berpengaruh juga pada hasil belajar peserta didik.

Media adalah alat atau sarana yang bertindak sebagai penghubung atau jembatan komunikasi antara seseorang yang menyampaikan pesan dengan pihak yang menerimanya.<sup>8</sup> Media berasal dari kata "*medium*" yang artinya sesuatu yang terletak ditengah (antara dua pihak atau kutub). Dapat dikatakan juga bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar, serta menumbuhkan

---

<sup>5</sup> Irma Fauziah, "*Desain Pembelajaran Pendidikan Dasar Berbasis Perkembangan Intelektual*," *Journal of Islamic Elementary Education*, Vol.3 (2021): hal.2.

<sup>6</sup> M miftah, "*pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa*," *kwangsan* Vol.2 (2014): hal. 2.

<sup>7</sup> Wulandari et al., "*Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*."

<sup>8</sup> M. Miftah, "*Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran.....*"hal.97-98.

motivasi belajar peserta didik, dan juga segala sesuatu yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.<sup>9</sup> Dapat dikatakan bahwa media sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu meningkatkan kepekaan peserta didik disaat proses pembelajaran berlangsung, dapat juga merubah perilaku menjadi lebih baik. Praktek dalam penggunaan media pembelajaran melibatkan konsentrasi, pengalaman, imajinasi, dan kepekaan, sehingga dari situ peserta didik menjadi lebih bersemangat dan penasaran dengan alur media pembelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh dari peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. ketercapaian ini dapat diamati dan diukur melalui perbuatan peserta didik setelah mereka mengalami proses belajar, yang tercermin dalam perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>10</sup> Dapat dikatakan hasil belajar adalah keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil pengamatan yang peneliti lakukan di MI Darul Huda Sumber Pojok Ngantru Tulungagung, ternyata proses belajar mengajar yang ada disana hanya menggunakan media papan tulis, dan buku saja. Padahal pembelajaran untuk

---

<sup>9</sup> Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan," *Indonesian Journal of Primary Education* Vol. 3, No. 1 (2019): hal.22.

<sup>10</sup> Erika Rahayu, Rusmin Ar, dan Universitas Sriwijaya, "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA NEGERI 10 PALEMBANG" Vol.5, No. 5 (2012): Hal.7.

tingkat anak sekolah dasar perlu menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi mereka, agar mereka tidak jenuh. Hal ini berdasarkan dengan perkembangan kognitif pada anak terjadi dalam empat tahap yaitu: (1) tahap sensomotorik (dari lahir-2 tahun), (2) tahap praoperasional (2-7 tahun), (3) tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan (4) tahap operasional formal (11-16 tahun).<sup>11</sup> Namun pada kenyataannya kondisi di lapangan sendiri penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, seperti contohnya di MI Darul Huda Sumber Pojok Ngantru Tulungagung penggunaan media pembelajaran hampir tidak pernah digunakan, Sehingga peserta didik kurang bisa dilatih untuk berpikir kritis.<sup>12</sup> Berdasarkan pengamatan di MI Darul Huda Sumber Pojok Ngantru Tulungagung, proses pembelajaran disana terbatas pada penggunaan papan tulis dan buku saja, tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik. Padahal, variasi media pembelajara sangat penting untuk anak sekolah dasar agar tetap tertarik dan tidak bosan, sesuai dengan empat tahap perkembangan kognitif: sensomotorik, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di MI Darul Huda mengakibatkan siswa kurang terlatih dalam berpikir kritis.

Berpikir kritis adalah suatu proses yang terarah dan jelas dalam kegiatan mental, seperti memecahkan masalah, mengambil keputusan, dan melakukan penelitian ilmiah. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam dalam materi pelajaran. Dengan

---

<sup>11</sup>Lailatur rizqi, "Penerapan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa arab siswa kelas IV MI Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar," *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (2015). hal.2.

<sup>12</sup>*Ibid.*,hal.3

menerapkan berpikir kritis dalam pendidikan, siswa dapat menganalisis pokok persoalan dengan baik dan mendeskripsikan kondisi dalam persoalan yang sedang dibahas.<sup>13</sup> Dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis adalah proses mental yang terarah dan jelas, melibatkan pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penelitian ilmiah, yang memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman mendalam dan menganalisis serta mendeskripsikan persoalan dengan baik dalam pendidikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa peran guru di MI Darul Huda Sumber Pojok Ngantru Tulungagung masih dominan di dalam kelas, guru menjadi sumber utama pengetahuan. Dan juga disayangkan karena inovasi dan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran belum optimal. Pembelajaran seperti kurang bisa memperhatikan aktivitas, interaksi dan kontruksi pengetahuan siswa, menyebabkan kebosanan dan kurangnya motivasi terhadap pelajaran. Dampaknya, kemampuan berpikir kritis siswa rendah, dan penerapan materi pelajaran dalam kehidupan nyata kurang maksimal. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, diperlukan media pembelajaran yang unik, seperti media permainan ular tangga.

Penggunaan media pembelajaran yang sangat minim di MI Darul Huda Sumber Pojok Tulungagung disebabkan oleh kurangnya kesadaran guru untuk menggunakan media pembelajaran kreatif untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Hal ini terbukti dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan

---

<sup>13</sup> Khoirul Umam, "Pengaruh Media Picture Story terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Biologi," *Proceeding Biology Education Conference* 15 Vol.1, No. 1 (2018): hal.112.

terhadap beberapa Guru di MI Darul Huda. Inilah yang menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membuat siswa merasa bosan dan tidak semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Selain itu, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai dalam hal pengadaan media juga menjadi kendala yang menyebabkan minimnya penggunaan media di MI Darul Huda. Sekolah belum dapat membeli media – media pembelajaran yang memang harganya cukup mahal, misalnya media pembelajaran untuk FIKIH.

Pembelajaran FIKIH MI Darul Huda Ngantru Tulungagung juga masih menggunakan media yang sangat sederhana. Terutama untuk pembelajaran kurban yang sangat sulit dihafalkan, karena guru pada penyampaiannya tidak menggunakan media pembelajaran sehingga tidak dapat menunjang pemahaman peserta didik dalam materi yang sedang disampaikan. Guru hanya menuliskan materi menggunakan media papan tulis, kemudian menyuruh para siswanya untuk menghafalkan kalimat kalimat yang ada di papan tulis tersebut.

Permainan ular tangga merupakan aktivitas yang dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan dadu, kotak-kotak, serta gambar tangga dan ular. Dalam permainan ini, peserta didik diajak untuk aktif dalam pembelajaran, menemukan hasil belajar secara mandiri, dan menjadikan proses belajar lebih menarik. Ular tangga dapat dianggap sebagai metode pembelajaran yang menghibur karena siswa dapat belajar sambil bermain, membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan meningkatkan semangat

belajar.<sup>14</sup> Pada intinya penggunaan media permainan ular tangga adalah salah satu metode pembelajaran yang menggabungkan belajar dan bermain, sehingga membuat proses pembelajaran lebih menarik, mudah, dan meningkatkan semangat belajar siswa.

Pemilihan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran diakui sebagai salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Karena pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran. Hal ini juga dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga efektif sebagai media informasi untuk menyampaikan materi kepada siswa, meningkatkan daya serap, melatih berpikir kritis dan memperkuat pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti melakukan penelusuran terhadap penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan tema dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan. Berdasarkan penelusuran pada data base *Google Scholar* dengan menggunakan kata kunci “Media permainan ular tangga terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa”, peneliti menemukan setidaknya terdapat 5 artikel yang ditulis pada kurun 2019 hingga 2023. Berikut ini penggolongan artikel yang berhasil peneliti lakukan:

---

<sup>14</sup> Safa Sabila et al., “*Seminar Nasional PGMI 2021 Pengaplikasian Game Edukasi ( Ular Tangga ) untuk Meningkatkan Konsentrasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan,*” Prosiding Seminar Nasional PGMI 2021, hal.500-501.

1. Dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pada mata pelajaran matematika di dilakukan oleh (Nur dan Sri, 2019)<sup>15</sup>, Pada mata pelajaran PKN dilakukan oleh (Hargiah, 2013)<sup>16</sup>, Pada mata pelajaran matematika (Windi, 2023)<sup>17</sup>, Pada mata pelajaran IPA (Ulfa, 2018).
2. Dilakukan pada jenjang pendidikan usia dini. (Meta, 2023)<sup>18</sup>

Peneliti tertarik untuk merumuskan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa di MI Darul Huda Pojok Ngantru”. Berdasarkan pemaparan masalah dan beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

### **1. Identifikasi Masalah**

Penulis dapat mengidentifikasi masalah-masalah di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung berdasarkan judul dan latar belakang di atas sebagai berikut:

- a. Fikih merupakan pelajaran yang kurang menyenangkan bagi beberapa siswa.

---

<sup>15</sup> Sri Hartatik Nur Afifah, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya Nur,” *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* Vol. 4, No. 2 (2019): hal. 209–16.

<sup>16</sup> Hargiah Anggun Pratiwi, “Pengaruh permainan ular tangga terhadap hasil belajar pendidikan skripsi, kewarganegaraan di kelas iv sekolah dasar” (program studi pendidikan guru sekolah dasar jurusan pendidikan dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas tanjungpura pontianak, 2013).

<sup>17</sup>Windi Nur Anisa, Fajar Cahyadi, dan Intan Rahmawati, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04,” *Wawasan Pendidikan* Vol. 3, No. 1 (2023): hal. 39.

<sup>18</sup> E Meta dan M D Widayanti, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun,” *Ejournal.Unesa.Ac.Id* Vol. 12, No. 1 (2023): hal.1.



- b. Terbatasnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam membuat hasil belajar siswa meningkat.
- c. Kurangnya inovasi guru dalam meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis.
- d. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran fikih kurang memuaskan.
- e. Permainan ular tangga belum digunakan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.

## 2. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Penelitian ini memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Subyek yang digunakan yaitu peserta didik kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebagai kelas kontrol di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
- b. Penelitian hanya mempertimbangkan pengaruh dari media permainan ular tangga.
- c. Penelitian fokus pada skor angket dan hasil belajar siswa sebagai ukuran keberhasilan pengaruh media ular tangga di dalam kelas.
- d. Peneliti membatasi waktu penelitian selama 1 bulan, Pada mata pelajaran fikih materi kurban di kelas V.

## C. Rumusan Masalah

Peneliti dapat merumuskan rumusan masalah berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh Media Ular Tangga terhadap kemampuan berpikir kritis pada siswa di kelas V pada Mata pelajaran Fikih di MI Darul Huda Pojok Ngantru?
2. Bagaimana pengaruh Media Ular Tangga pada hasil belajar di siswa di kelas V pada Mata Pelajaran Fikih di MI Darul Huda Pojok Ngantru?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Pengaruh Media Ular Tangga dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa di kelas V pada Mata Pelajaran Fikih di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
2. Pengaruh Media Ular Tangga pada hasil belajar siswa di kelas V pada Mata Pelajaran Fikih di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah wawasan dalam menggunakan media pembelajaran yang sederhana.
  - b. Memberikan kontribusi atau sumbangan pemikiran serta teoritik yang dapat dijadikan sebagai acuan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan lebih lanjut penelitian ini.
  - c. Memberikan pengetahuan kepada seluruh lapisan warga madrasah untuk lebih memperhatikan bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi siswa

Meningkatkan aktivitas dalam proses pembelajaran, melatih untuk berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran fikih.

### b. Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan strategi dan kualitas pembelajaran fikih
- 2) Tidak hanya terfokus dengan media pembelajaran papan tulis saja
- 3) Menambah kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran
- 4) Mempercepat proses pembelajaran di dalam kelas sehingga mampu mencapai kompetensi yang di harapkan.

c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pikiran dalam memperbaiki pembelajaran agar menjadi lebih baik dan optimal.

## F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hpyo* yang berarti kurang dari dan *theses* yang berarti pendapat. Hipotesis adalah suatu yang masih kurang dari sebuah kesimpulan pendapat. Tetapi kesimpulan tersebut belum final, masih harus diuji kebenarannya.<sup>19</sup> Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

---

<sup>19</sup> Dodiet Aditya Setyawan, *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*, ed. oleh Tahta Meta," Tahta Media Group (Surakarta: Tahta Media Group, 2021). hal.7-8.

1. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan variabel X dan Y. Dalam penelitian ini, hipotesis kerjanya yaitu:
  - a. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Ular Tangga terhadap cara berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran fikih kelas V di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
  - b. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fikih kelas V di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
2. Hipotesis Nol atau hipotesis statistik ( $H_0$ ) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan variabel X dan Y. Dalam penelitian ini, hipotesis nolnya yaitu:
  - a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Ular Tangga terhadap cara berpikir kritis belajar peserta didik pada pembelajaran fikih kelas V di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.
  - b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Ular Tangga terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran fikih kelas V di MI Darul Huda Pojok Ngantru Tulungagung.

### **G. Penegasan Istilah**

Penelitian ini menggunakan penegasan konseptual dan operasional untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran, yang diuraikan sebagai berikut:

## 1. Penegasan Konseptual

- b. Media ular tangga adalah media pembelajaran hasil modifikasi permainan ular tangga.<sup>20</sup>
- c. Kemampuan berpikir kritis adalah keterampilan tingkat tinggi yang memungkinkan kita mengidentifikasi dan merumuskan solusi yang sesuai dengan keyakinan kita terhadap suatu masalah. Hal ini melibatkan interpretasi, analisis, evaluasi, dan pengambilan keputusan untuk menyelesaikan permasalahan.<sup>21</sup>
- d. Hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan, yang melibatkan pengetahuan (aspek kognitif), nilai-nilai atau sikap (aspek afektif), dan keterampilan motorik (aspek psikomotorik).<sup>22</sup>

## 2. Penegasan Oprasional

- a. Media pembelajaran ular tangga adalah media yang telah disesuaikan atau dimodifikasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu, mungkin dengan penambahan elemen edukatif atau stuktur yang mendukung proses pembelajaran.
- b. Kemampuan berpikir kritis adalah suatu keterampilan tingkat lanjut yang memungkinkan individu untuk mengenali dan menyusun jawaban

---

<sup>20</sup> Ririn Purborapi, "Pengembangan Media Pembelajaran Modifikasi Permainan Ular Tangga Untuk Mengajarkan PBHS Siswa Kelas 1 SD Negeri 1 Bocor" (Yogyakarta, 2020).

<sup>21</sup> M Hamdani, B. A. Prayitno, dan P Karyanto, "Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Metode Eksperimen," *Proceeding Biology Education Conference* Vol. 16, No. 1 (2019). hal.139.

<sup>22</sup> Endang Uliyanti Anny Sulastri, Sugiyono, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas III," *Jurnal Program Studi Guru Sekolah Dasar*, No. 1 (n.d.): hal. 3.

yang sejalan dengan pandangan mereka yang mengenai suatu isu. Proses ini mencakup interpretasi, analisis mendalam, evaluasi dan proses pengambilan keputusan dalam menangani berbagai permasalahan.

- c. Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam suatu rangkaian proses pendidikan, sesuai dengan sasaran yang ditetapkan. Ini mencakup pemahaman (aspek kognitif). Sikap atau nilai-nilai (aspek afektif), serta kemampuan praktis atau motorik (aspek psikomotorik).

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika pembahasan dalam penulisan skripsi ini bertujuan untuk menjelaskan urutan yang akan dibahas dalam penelitian:

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman persembahan, moto, prakata, halaman daftar isi, halaman tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman abstrak.

Bagian utama terdiri dari enam bab masing-masing berisi sub-sub bab. Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan. BAB II Landasan Teori, terdiri dari deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir. BAB III Metode Penelitian, terdiri dari rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel, dan sampling, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data. BAB IV Hasil

penelitian, berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari deskripsi data dan hasil hipotesis. BAB V Pembahasan, yang berisis penjelasan dari temuan-temuan penelitian yang telah ditemukan pada hasil penelitian. BAB VI Penutup, berisis dua hal pokok yaitu kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.

Bagian akhir pada penelitian ini memuat daftar rujukan; Lampiran-lampiran yang berisi instrumen penelitian, surat izin dan tanda bukti penelitian, hasil sementara, dan lampiran lain yang dianggap penting. Dan terakhir adalah daftar riwayat hidup berisi nama lengkap, tempat dan tanggal lahir, serta riwayat pendidikan