

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang akan memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat.<sup>1</sup> Pendidikan dan manusia tidak bisa dipisahkan dan akan terus berlangsung selama manusia itu sendiri masih hidup.<sup>2</sup> Pendidikan merupakan sarana yang dapat membantu meningkatkan keterampilan belajar siswa. Pendidikan memiliki peran penting dalam membantu siswa menjadi individu yang lebih baik.<sup>3</sup> Proses pendidikan harus ditempuh melalui kegiatan proses pembelajaran yang diperoleh dari lembaga pendidikan formal yakni sekolah. Sekolah adalah salah satu lembaga yang dapat melakukan pembelajaran dan mengembangkan nilai pendidikan.<sup>4</sup> Karena pendidikan tidak hanya sebagai sarana mentransfer

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, kedua (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

<sup>2</sup> Ratnawati Susanto et al., "Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran Di SDN Duri Kepa 03," *International Journal of Community Service Learning* 4, no. 2 (2020): 125–38, <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25657..>

<sup>3</sup> Heni Oktavia and Abdul Halim, "Pengaruh Pendampingan Belajar Orang Tua Pada Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di SDN Duri Kepa 05," *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 3 (2021): 997–1004, <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/807/640>.

<sup>4</sup> Muhammad Soleh Hapudin et al., "Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di SDN Grogol 05," *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin* 4 (2021): 174–78.

ilmu pengetahuan saja, melainkan juga mentransfer nilai pendidikan melalui pembelajaran.

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai interaksi antara siswa dengan guru, yang di dalamnya didukung dengan adanya unsur-unsur pembelajaran seperti, sarana-prasarana, materi pembelajaran, metode mengajar guru, model yang diterapkan, kondisi lingkungan sekolah dan evaluasi yang diberikan oleh guru. Keseluruhan dari unsur-unsur tersebut sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran terutama pada penggunaan media, model dan metode pembelajaran. Akan tetapi pada kenyataan saat ini masih banyak guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional selama proses pembelajaran dan kurang adanya inovasi untuk menerapkan model, metode dan media yang lebih modern.

Di era digital saat ini, siswa yang termasuk dalam generasi Z dan Alpha memiliki karakteristik yang berbeda dari generasi sebelumnya. Mereka sekarang ini sedang membentuk karakteristik yang unik yang utamanya dipengaruhi oleh era digital yang berkembang pesat. Mereka adalah generasi yang dibentuk di era yang didominasi oleh gadget seperti ponsel pintar dan tablet. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan teknologi, visual interaktif, dan media digital yang dinamis. Sehingga umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, serta berkaitan dengan gadget atau game termasuk ketika belajar. Maka sudah sewajarnya apabila para pengajar atau guru juga memanfaatkan teknologi yang

telah ada agar bisa terus berdampingan dengan siswa yang merupakan generasi Z maupun Alpha ini.

Era digital ini menuntut guru untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam pembelajaran. Bukan hanya sebagai alat bantu, tapi media digital menjadi kunci untuk membuka cakrawala pengetahuan, meningkatkan kreativitas, dan mempersiapkan siswa menghadapi masa depan digital. Menciptakan inovasi baru, berupa kegiatan belajar dalam jaringan. Pembelajaran dalam jaringan ini yaitu pembelajaran yang membutuhkan jaringan atau koneksi internet serta kapabilitas untuk melahirkan berbagai macam interaksi pembelajaran<sup>1</sup>. Peran guru tak tergantikan, namun perlu disempurnakan dengan penguasaan teknologi agar tercipta pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat menjadikan proses pembelajaran lebih efektif, karena mampu mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa.<sup>2</sup>

Salah satu mata pelajaran yang sangat membutuhkan inovasi dalam pembelajaran adalah matematika, yang merupakan disiplin ilmu penting namun kerap dianggap sulit dan kurang menarik oleh sebagian siswa. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang merasa kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran matematika. Pembelajaran yang cenderung bersifat

---

<sup>1</sup> Muhamad Yasin, Abd Aziz, and Agus Purwowidodo, *Teknologi Pembelajaran Dan Persoalan-Persoalan Pembelajaran Di Indonesia DI Era Pandemi Covid-19*, 2023,

<sup>2</sup> Muhammad Soleh Hapudin, "Manajemen Pembelajaran Blended Learning Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa," *Jurnal Ilmiah Aquinas* 3, no. 1 (2020): 54–65, <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i1.631>.

konvensional, seperti model konvensional dengan metode ceramah yang berpusat pada guru dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sering kali membuat siswa pasif dan cepat merasa bosan. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya juga memengaruhi hasil belajar mereka. Padahal, motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan percaya diri dalam mengikuti proses pembelajaran.

MTsN 2 Kota Blitar merupakan salah satu sekolah yang belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil observasi prapenelitian di MTsN 2 Kota Blitar, sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Hal ini ditunjukkan oleh sikap dan perilaku siswa selama kegiatan pembelajaran yang cenderung lesu dan kurang memperhatikan guru dengan baik.

Menurut hasil wawancara dengan salah satu siswa, ternyata alasan bosan belajar dikarenakan model pembelajaran yang digunakan oleh guru monoton dan membosankan serta tidak memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif. Sehingga siswa tidak mempunyai semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan model konvensional yaitu ceramah yang hanya memanfaatkan buku sebagai media pembelajaran utamanya. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dapat mempersulit siswa untuk memahami materi pelajaran, motivasi belajar siswa menurun, mudah bosan, dan tidak

memiliki semangat untuk mengikuti pembelajaran.<sup>1</sup> Akibatnya terjadi krisis motivasi belajar yang merupakan salah satu dasar dari keefektifan proses pembelajaran siswa.

Meningkatkan motivasi belajar siswa di perlukan proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dan termotivasi. Salah satu proses pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan model *Game Based Learning* berbasis game yang diharapkan sangat membantu guru memberikan pengajaran yang maksimal, efektif serta efisien sehingga siswa lebih mudah dalam menerima suatu materi dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran *Game-Based Learning* adalah sebuah model pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan atau game yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran.<sup>2</sup> Yang kemudian bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. Permainan atau game yang terdapat dalam model pembelajaran berbasis game ini sangat bagus untuk meningkatkan kemampuan imajinasi siswa dalam berpikir. Salah satu contoh game interaktif digital yang bisa dimanfaatkan sebagai media dalam *Game-Based Learning* (GBL) adalah game interaktif berbasis website *Wordwall*. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan salah

---

<sup>1</sup> Tatsa Galuh Pradani, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar," *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1, no. 5 (2022): 452–57, <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>.

<sup>2</sup> Dwi Didik. Prasetya, Wahyu Sakti G.I, and Patmanthara Syaad, "Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini," *Tekno* 20 (2013): 45–50, <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988.DW>

satu media interaktif yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa. Media ini dapat didesain dengan mudah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa baik individu maupun kelompok.

Model pembelajaran ini selaras dengan teori belajar behavioristik yang dikembangkan oleh B. F. Skinner, yang memandang belajar sebagai perubahan perilaku akibat adanya stimulus dari lingkungan dan respons yang diperkuat. Dalam konteks pembelajaran berbasis game, aktivitas permainan dalam *Wordwall* berperan sebagai stimulus, respons siswa berupa usaha menjawab pertanyaan, dan umpan balik langsung dari sistem berfungsi sebagai penguat (reinforcement). Jika respons siswa benar, mereka akan mendapatkan penguatan positif berupa skor atau penghargaan, yang menurut Skinner akan meningkatkan kemungkinan perilaku tersebut terulang di kemudian hari. Proses penguatan inilah yang diyakini mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Melalui pendekatan ini, guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Sayangnya, meskipun teknologi pembelajaran seperti *Wordwall* sudah cukup banyak dikenal, namun belum banyak penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh model GBL berbantuan *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika dengan berpijak pada teori behavioristik sebagai landasan utamanya.

Selain itu sebelumnya telah dilakukan beberapa penelitian mengenai model *Game Based Learning* dan penerapan website *Wordwall* dalam proses pembelajaran di kelas, di antaranya adalah 1) Penelitian yang dilakukan oleh Samrotul Fuadina, Ahmad Mulyadiprana, dan Anggit Merliana pada tahun 2025 yang memperoleh hasil bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.<sup>1</sup> 2) Penelitian yang dilakukan oleh Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, dan Angga Setiawan pada tahun 2023 juga menemukan hasil bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran matematika dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa.<sup>2</sup> 3) Menurut penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Novan Aditya dan Luthfiya Fathi Pusposari pada tahun 2024, menyatakan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan *Digital Game Based Learning* dengan media *Wordwall* dalam kegiatan pembelajarannya lebih baik dibandingkan kegiatan pembelajaran yang menggunakan konvensional atau ceramah<sup>3</sup> 4) Serta penelitian yang dilakukan oleh Dina Amalia Husna, Rida Fironika Kusumadewi, dan Jupriyanto pada tahun 2025, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan sikap antusias, senang, dan lebih aktif dalam proses

---

<sup>1</sup> Suni Samrotul Fuadina, Ahmad Mulyadiprana, dan Anggit Merliana, *Model Pembelajaran Game Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen Di SD Kelas IV*, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 2 (2025): 262-263

<sup>2</sup> Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan, *Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*, JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial 1, no. 3 (2023): 216–23, <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.

<sup>3</sup> Mohamad Novan Aditya, *Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Dengan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Di MTsN 1 Lamongan*, 15, no. 1 (2024): 48.

pembelajaran ketika menggunakan media *Wordwall*. Persentase respon pada angket juga menunjukkan mayoritas siswa memberikan tanggapan pernyataan “setuju” terhadap pernyataan yang mencerminkan motivasi belajar tinggi.<sup>1</sup> Penggunaan model *game based learning* berbasis permainan digital masih belum terlalu umum digunakan oleh guru. Padahal solusi pembelajaran ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa dari golongan Gen Z maupun Alpha yang menyukai hal-hal praktis, simple dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan yang telah ditemukan, maka penting bagi guru terumata guru matematika MTsN 2 Kota Blitar untuk menentukan model pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat mendorong motivasi belajar siswa sesuai generasi yang berlangsung. Dengan demikian penulis ingin mengkaji permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Website *Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar”.

## **B. Identifikasi dan Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Sebagian besar guru masih mengandalkan model konvensional dalam mengajar matematika, seperti ceramah dan penggunaan buku teks.

---

<sup>1</sup> Dina Amalia Husna, Rida Fironika Kusumadewi, Jupriyanto, *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Sembungharjo 01*, Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar 10, no. 2 (2025): 454-455

2. Masih minimnya penerapan media pembelajaran berupa permainan edukatif seperti penggunaan game online terutama *Wordwall*.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa dibuktikan dengan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari masalah agar tidak meluas dan menyimpang maka peneliti membatasi permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
2. Model dan media pembelajaran yang digunakan adalah model *Game Based Learning* menggunakan website *Wordwall*.
3. Peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran GBL dengan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa.
4. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi Penyajian Relasi dan Fungsi.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?

2. Seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar?

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

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka peneliti memiliki tujuan penelitian, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan masukan bagi lembaga sekolah dan manfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran dalam rangka perbaikan memajukan program sekolah dan juga sebagai inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang bisa diterapkan disekolah.

2. Bagi Guru

Pada penelitian ini diharapkan menjadi salah satu alternatif metode maupun strategi yang dapat digunakan sehingga dapat meningkatkan sistem pembelajaran di dalam kelas.

### 3. Bagi Siswa

Diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam proses pembelajaran, serta memberikan kesenangan dalam belajar matematika menggunakan metode serta media pembelajaran yang lebih menarik.

### 4. Bagi Peneliti

Dari penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengaruh penggunaan model *Game Based Learning* serta media game interaktif *Wordwall* terhadap motivasi belajar matematika di MTsN 2 Kota Blitar. Serta sebagai salah satu sumber bacaan bagi peneliti lain dalam mengadakan penelitian lebih lanjut yang hampir serupa.

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup beberapa aspek penting. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN 2 Kota Blitar tahun pelajaran 2024/2025. Materi pelajaran yang diteliti hanya mencakup Penyajian Relasi dan Fungsi. Penelitian ini secara khusus mengkaji penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang dipadukan dengan media digital, yaitu website *Wordwall*. yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran materi Penyajian Relasi dan Fungsi. Variabel yang diteliti terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan website *Wordwall* dan variabel terikat motivasi belajar matematika siswa.

## G. Penegasan Variabel

### 1. Penegasan Konseptual

Penegasan istilah secara konseptual bertujuan agar tidak memunculkan maksud-maksud yang kurang sesuai dalam penelitian ini, dan untuk menghindari kekeliruan dalam mengartikan istilah-istilah di bawah ini:

#### a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pola atau rencana yang dirancang secara sistematis untuk membantu dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar dalam mengelola proses pembelajaran di kelas.<sup>1</sup>

#### b. *Game Based Learning* (GBL)

*Game-based learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan yang telah dirancang khusus untuk membantu dalam proses pembelajaran. Karakteristik permainan adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta serius tapi santai.<sup>2</sup>

#### c. Website *Wordwall*

Website *Wordwall* merupakan web *e-learning* berupa game interaktif yang dapat dimainkan di perangkat apapun yang mendukung web, seperti komputer, tablet, ponsel, atau papan tulis

---

<sup>1</sup> H Putranta et al., *Model Pembelajaran Kelompok Sisten Perilaku : Behavior System Group Learning Model* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2018), hal. 3.

<sup>2</sup> M. Sobry Sutikno, *Metode & Model-Model Pembelajaran*, ed. Prosmala Hadisaputra (Lombok: Holistica Lombok, 2019)., hal 44

interaktif. Mereka dapat dimainkan secara individu oleh siswa, atau dipimpin oleh guru dengan siswa bergiliran di depan kelas.<sup>1</sup>

d. Motivasi Belajar

Menurut Hamzah B. Uno dalam bukunya yang berjudul “Motivasi dan Pengukurannya” motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.<sup>2</sup>

## 2. Penegasan Operasional

a. Model Pembelajaran

Model pembelajaran bukan hanya skema teori, melainkan kerangka kerja operasional yang:

- 1) Berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.
- 3) Sebagai pedoman dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Memiliki bagian-bagian model (*syntax*).
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desain instruksional).

b. *Game Based Learning* (GBL)

Dalam pelaksanaannya, Model *Game Based Learning* (GBL) dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

---

<sup>1</sup> <https://wordwall.net/features>

<sup>2</sup> Hamzah B.Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*, 14th ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016)., hal 23

- 1) Memilih permainan, guru memilih game yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan topic materi yang akan diajarkan.
- 2) Penjelasan konsep, guru akan menyampaikan materi sebagai pengantar kepada siswa agar siswa dapat lebih paham mengenai inti materi yang akan dijadikan sebagai bahan game.
- 3) Aturan, guru akan menjelaskan aturan-aturan yang harus ditaati oleh siswa selama game berlangsung dan teknis dalam memainkan game tersebut.
- 4) Memainkan permainan, siswa akan memainkan game dengan menggunakan media yang lebih disediakan oleh guru sebelumnya.
- 5) Merangkum pengetahuan, siswa akan menulis beberapa poin penting yang dijelaskan oleh guru selama permainan berlangsung.
- 6) Refleksi, siswa akan melakukan refleksi dari hasil pembelajaran yang sudah disampaikan

c. Website *Wordwall*

Game *Wordwall* berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya.

#### d. Motivasi Belajar

Motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno memiliki beberapa indikator di antaranya adalah sebagai berikut :

- 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil,
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan,
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar,
- 5) Kegiatan menarik dalam belajar, dan
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik

### **H. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan dalam memahami suatu maksud, diperlukan pembahasan yang ditulis secara sistematis dan diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, motto, lembar persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, dan abstrak.

#### 2. Bagian Inti

a. Bab I Pendahuluan, meliputi :

- a) latar belakang masalah, b) identifikasi dan pembatasan masalah, c) rumusan masalah, d) tujuan penelitian, e) manfaat penelitian, f) hipotesis penelitian, g) penegasan istilah, h) sistematika pembahasan

- b. Bab II Landasan Teori, meliputi :
    - a) Deskripsi teori, b) penelitian terdahulu, c) kerangka berpikir.
  - c. Bab III Metode Penelitian, meliputi :
    - a) rancangan penelitian, b) pendekatan dan jenis penelitian, b) lokasi penelitian, c) variabel penelitian, d) populasi, sampel, dan sampling, e) data dan sumber data, f) instrumen penelitian, g) teknik pengumpulan, h) analisis data.
  - d. Bab IV Hasil Penelitian, meliputi :
    - a) deskripsi data, b) pengujian hipotesis, c) rekapitulasi hasil penelitian.
  - e. Bab V Pembahasan, meliputi :
    - Pembahasan rumusan masalah.
  - f. Bab VI Penutup, meliputi :
    - a) kesimpulan, b) saran.
3. Bagian Akhir
- Pada bagian akhir terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan biodata penulis.