

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter, pengembangan potensi, serta peningkatan kemampuan berpikir peserta didik.<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan proses yang bersifat dinamis dan berlangsung sepanjang hayat, sehingga tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga berlangsung dalam lingkungan keluarga dan masyarakat sebagai bagian dari proses pembelajaran individu dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup> Ki Hadjar Dewantara menyebut ketiga lingkungan tersebut sebagai Tri Pusat Pendidikan, yaitu pendidikan yang berlangsung di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Ketiga lingkungan tersebut memiliki peranan yang saling melengkapi dalam membentuk

---

<sup>1</sup> Purwati and Aiman Faiz, "Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Sumber Daya Manusia Yang Berkualitas," *JPSK : Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 1032.

<sup>2</sup> M Alwi AF, Khoirunnisa Nurfadilah, and Cecep Hilman, "Pendidikan Luar Sekolah Dalam Kerangka Pendidikan Sepanjang Hayat," *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 2, no. 2 (2022): 90–95.

perkembangan individu secara utuh.<sup>3</sup> Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan menjadi salah satu fokus utama dalam pengembangan sistem pendidikan di berbagai negara, termasuk Indonesia. Upaya peningkatan mutu pendidikan dilakukan melalui berbagai cara, seperti pengembangan kurikulum, peningkatan kualitas tenaga pendidik, serta pengembangan metode pembelajaran yang mampu mendorong kemampuan berpikir peserta didik secara optimal.<sup>4</sup>

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam dunia pendidikan adalah matematika.<sup>5</sup> Matematika merupakan ilmu yang memiliki struktur yang sistematis, logis, dan terorganisasi sehingga menjadi dasar bagi perkembangan berbagai bidang ilmu pengetahuan lainnya.<sup>6</sup> Pembelajaran matematika tidak hanya bertujuan untuk menguasai konsep dan prosedur, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir, penalaran, pemecahan masalah, komunikasi, serta representasi matematis. Dengan demikian, pembelajaran matematika diharapkan mampu membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam upaya menyelesaikan suatu masalah matematika, siswa memerlukan kemampuan berpikir yang tidak hanya bersifat logis tetapi juga

---

<sup>3</sup> Silvi Nur Insani, Agung Haryono, and Ria Nuzul Fahrudin, "Peran Filosofi Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Membangun Pendidikan Karakter Siswa," *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial* 4, no. 7 (2024): 1–5.

<sup>4</sup> Natalia Marpaung, Bernadheta Nadeak, and Lamhot Naibaho, "Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 1 (2023): 3761.

<sup>5</sup> Firma Yudha, "Peran Pendidikan Matematika Dalam Meningkatkan Sumber Daya Manusia Guna Membangun Masyarakat Islam Modern," *Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2019): 87–94.

<sup>6</sup> Hasratuddin, "Permasalahan Pembelajaran Matematika Sekolah Dan Alternatif Pemecahannya," *Pythagoras* 4, no. 1 (2008): 67–73.

kreatif. Berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru atau cara-cara yang berbeda dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Berpikir kreatif dalam pembelajaran matematika merupakan proses mental yang memungkinkan siswa menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah. Menurut Subanji, Nusantara, Rahmatina, dan Purnomo, indikator berpikir kreatif dapat dilihat melalui tiga model, yaitu imitasi, modifikasi, dan konstruksi.<sup>7</sup>

Kemampuan berpikir kreatif dalam matematika sangat penting untuk dikembangkan karena dapat membantu siswa dalam menghadapi berbagai permasalahan yang tidak selalu memiliki satu cara penyelesaian yang baku. Kreativitas dalam matematika berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menghasilkan berbagai strategi dalam menyelesaikan masalah serta menemukan hubungan baru antara konsep-konsep matematika yang telah dipelajari.<sup>8</sup> Oleh karena itu, pembelajaran matematika seharusnya tidak hanya berfokus pada hasil akhir yang diperoleh siswa, tetapi juga pada proses berpikir yang mereka lakukan dalam menemukan berbagai alternatif solusi terhadap suatu permasalahan.

Namun pada kenyataannya, pembelajaran matematika di sekolah masih sering menekankan pada prosedur rutin dan penggunaan rumus secara langsung. Guru cenderung memberikan contoh soal kemudian meminta siswa untuk menyelesaikan soal yang serupa dengan menggunakan langkah-langkah yang telah dicontohkan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak menghafal

---

<sup>7</sup> Subanji et al., "The Statistical Creative Framework in Descriptive Statistics Activities," *International Journal of Instruction* 14, no. 2 (2021): 592–608.

<sup>8</sup> Abdillah and Ajeng Gelora Mastuti, "Munculnya Kreativitas Siswa Akibat Ill Structured Mathematical Problem," *Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 1 (2018): 48–59.

prosedur penyelesaian daripada memahami konsep secara mendalam.<sup>9</sup> Akibatnya, ketika dihadapkan pada masalah yang sedikit berbeda dari contoh yang diberikan, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan strategi penyelesaiannya. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika masih perlu dikembangkan secara optimal.

Salah satu materi matematika yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).<sup>10</sup> Materi ini mengharuskan siswa untuk memahami hubungan antara tiga variabel serta menentukan solusi yang memenuhi ketiga persamaan secara simultan. Dalam menyelesaikan masalah SPLTV, siswa dapat menggunakan berbagai metode seperti metode substitusi, eliminasi, atau kombinasi keduanya. Selain itu, dalam beberapa kasus siswa juga perlu melakukan penalaran logis untuk menentukan strategi penyelesaian yang paling tepat. Oleh karena itu, materi SPLTV sangat relevan digunakan untuk mengkaji proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.

Selain faktor kemampuan kognitif, keberhasilan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika juga dipengaruhi oleh faktor non-kognitif, salah satunya adalah Adversity Quotient (AQ). Adversity Quotient merupakan konsep yang diperkenalkan oleh Stoltz yang menggambarkan kemampuan

---

<sup>9</sup> Rini Dwi Astuti and Agus Maman Abadi, "Keefektifan Pembelajaran Jigsaw Dan TAI Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Dan Sikap Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2015): 235.

<sup>10</sup> Ita Triyani and Ervin Azhar, "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 3 (2021): 3160.

seseorang dalam menghadapi dan mengatasi kesulitan atau tantangan.<sup>11</sup> AQ menunjukkan sejauh mana seseorang mampu bertahan, berusaha, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi suatu masalah. Individu dengan tingkat AQ yang tinggi cenderung memiliki semangat juang yang kuat serta mampu mencari berbagai cara untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi.

Stoltz mengklasifikasikan individu berdasarkan tingkat Adversity Quotient ke dalam tiga kategori, yaitu *quitter*, *camper*, dan *climber*. *Quitter* merupakan individu yang cenderung mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. *Camper* adalah individu yang memiliki usaha untuk menghadapi tantangan, tetapi mudah merasa puas dan berhenti sebelum mencapai potensi maksimalnya. Sedangkan *climber* merupakan individu yang memiliki semangat tinggi untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan. Perbedaan karakteristik tersebut dapat memengaruhi cara siswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah matematika.<sup>12</sup>

Dalam pembelajaran matematika, siswa yang memiliki tingkat AQ tinggi cenderung lebih gigih dalam mencari solusi ketika menghadapi soal yang sulit. Mereka tidak mudah menyerah dan berusaha mencoba berbagai strategi penyelesaian hingga menemukan jawaban yang tepat. Sebaliknya, siswa dengan AQ rendah cenderung mudah putus asa dan kurang berusaha ketika mengalami

---

<sup>11</sup> Indah Tri Mustika Erza, Rezki Hariko, and Soeci Izzati Adlya, "Gambaran Adversity Quotient Siswa Sekolah Menengah Atas," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 8, no. 2 (2024): 36161.

<sup>12</sup> Suhartono, "Adversity Quotient Mahasiswa Pemrogram Skripsi (Adversity Quotient of Student Programming Thesis)," *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 5, no. 2 (2017): 209.

kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa Adversity Quotient dapat memengaruhi proses berpikir siswa dalam menyelesaikan masalah matematika.<sup>13</sup>

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara *Adversity Quotient* dengan proses berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika. Penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko dkk menunjukkan bahwa siswa dengan tingkat AQ yang tinggi cenderung memiliki proses berpikir kreatif yang lebih baik dalam menyelesaikan masalah matematika dibandingkan dengan siswa yang memiliki tingkat AQ rendah.<sup>14</sup> Penelitian lain yang dilakukan Habsyi, Saleh, dan Nur menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghadapi kesulitan (*Adversity Quotient*) berperan penting dalam mendukung perkembangan proses berpikir kreatif serta keberhasilan mereka dalam menyelesaikan masalah matematika, khususnya pada soal *open-ended*.<sup>15</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif dan *Adversity Quotient* merupakan dua faktor penting yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Setiap siswa memiliki karakteristik AQ yang berbeda, sehingga proses berpikir kreatif yang ditunjukkan dalam menyelesaikan masalah matematika juga kemungkinan berbeda. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian yang mengkaji

---

<sup>13</sup> Antonius Bruno et al., "Kesulitan Siswa Dalam Pemecahan Masalah Soal Cerita Matematika Dilihat Dari Adversity Quotient (AQ)," *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika* 11, no. 03 (2021): 91–103.

<sup>14</sup> Dhanar Dwi Hary Jatmiko et al., "Proses Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pemecahan Masalah Open-Ended Berdasarkan Teori Wallas Ditinjau Dari Adversity Quotient," *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 07, no. 1 (2023): 340.

<sup>15</sup> Rusdy Habsyi, Rusmin R M Saleh, and Isman M Nur, "Proses Berpikir Kreatif Siswa Berkepribadian Adversity Quotient Dalam Menyelesaikan Masalah Open-Ended Ditinjau Dari Teori Pemrosesan Informasi," *Jurnal Pendidikan MIPA* 13, no. 3 (2023): 851.

secara lebih mendalam mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari *Adversity Quotient*. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada penggunaan indikator proses berpikir kreatif yang dikemukakan oleh Subanji, yang meliputi tahap imitasi, modifikasi, dan konstruksi.<sup>16</sup> Selain itu, penelitian ini difokuskan pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV), sehingga diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah matematika pada materi tersebut jika ditinjau dari tingkat *Adversity Quotient* yang dimiliki siswa.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMAN 2 Trenggalek dengan fokus pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV). Pemilihan lokasi penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa materi SPLTV merupakan salah satu materi yang cukup menantang bagi siswa dan memerlukan kemampuan berpikir yang kompleks dalam penyelesaiannya. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai bagaimana proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika berdasarkan perbedaan tingkat *Adversity Quotient* yang dimiliki.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran matematika, khususnya dalam memahami karakteristik proses berpikir kreatif siswa serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang mampu

---

<sup>16</sup> Subanji et al.

mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekaligus meningkatkan ketahanan siswa dalam menghadapi kesulitan belajar matematika.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian di atas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV?
2. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV?
3. Bagaimana proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Climber* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV.

2. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Camper* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV.
3. Untuk mendeskripsikan proses berpikir kreatif siswa SMAN 2 Trenggalek dengan *Adversity Quotient* tipe *Quitter* dalam memecahkan masalah matematika materi SPLTV.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dengan menyajikan gambaran serta informasi yang bermanfaat, sekaligus memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan mengenai proses berpikir kreatif siswa di SMAN 2 Trenggalek dalam menyelesaikan masalah matematika berdasarkan langkah-langkah pemecahan masalah yang ditinjau dari *Adversity Quotient*.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi siswa

Untuk menambah wawasan sebagai bekal pengetahuan mengenai proses berpikir kreatif dalam matematika sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan soal-soal matematika, khususnya pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).

b. Guru

Informasi mengenai proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai serta melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, guru dapat memberikan latihan yang lebih efektif kepada siswa guna meningkatkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan soal-soal matematika.

c. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam penyusunan materi pada pembelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi pemikiran, bahan pertimbangan, serta arahan bagi pengembangan pelaksanaan pembelajaran di sekolah, khususnya dalam membantu siswa memecahkan masalah. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada berbagai mata pelajaran secara umum, terutama pada mata pelajaran matematika.

d. Peneliti

Sebagai sarana untuk menambah pengalaman dalam menghadapi dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di dunia pendidikan, khususnya pada bidang matematika.

e. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki minat untuk mengkaji lebih mendalam mengenai hubungan antara Adversity Quotient dan proses berpikir kreatif siswa, serta penerapannya dalam berbagai konteks pendidikan yang berbeda.

## E. Penegasan Istilah

Beberapa istilah penting yang terdapat dalam judul penelitian ini perlu dijelaskan untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman serta memudahkan pembaca dalam memahami variabel-variabel yang diteliti. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dipaparkan penjelasan mengenai istilah-istilah yang berkaitan dengan penelitian.

### 1. Secara Konseptual

#### a. Proses berpikir kreatif

Proses berpikir kreatif adalah proses mental yang dilakukan seseorang dalam menghasilkan berbagai gagasan atau strategi penyelesaian yang beragam, baru, dan tidak biasa dalam menghadapi suatu masalah. Dalam pembelajaran matematika, proses berpikir kreatif ditunjukkan melalui kemampuan siswa mengembangkan berbagai alternatif solusi, menemukan cara yang berbeda, serta menghasilkan penyelesaian yang unik terhadap permasalahan yang diberikan.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Nadilah Muslimatus Huriyah, "Proses Berpikir Kreatif Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Matematika Open-Ended Ditinjau Dari Kemampuan Matematika," *Mathedunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 6 (2017): 49–56.

### b. Memecahkan Masalah

Memecahkan masalah merupakan aktivitas dasar yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran, pemecahan masalah merupakan keterampilan yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi. Permasalahan tersebut biasanya disajikan oleh guru dalam bentuk masalah verbal sebagai fasilitator, yang berfungsi sebagai konteks bagi siswa untuk berpikir dalam mencari penyelesaian, sekaligus membantu mereka memperoleh pengetahuan serta memahami konsep dasar matematika.<sup>18</sup>

### c. Adversity Quotient

Adversity Quotient merupakan kemampuan seseorang dalam menghadapi serta mengatasi berbagai kesulitan yang dihadapi secara efektif. Kemampuan ini dapat menjadi indikator untuk mengetahui sejauh mana seseorang mampu bertahan dan tetap berusaha ketika menghadapi suatu permasalahan. Dalam konsep Adversity Quotient terdapat tiga tipe individu, yaitu *Climber*, *Camper*, dan *Quitter*.<sup>19</sup>

## 2. Secara Operasional

Adapun secara operasional, yang dimaksud dengan "proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari Adversity Quotient adalah bagaimana proses berpikir siswa dari masing-masing tipe

---

<sup>18</sup> Suhartono, "Mengajarkan Pemecahan Masalah Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Matematika Dan Pembelajaran* 6, no. 2 (2018): 215.

<sup>19</sup> Raras Lusianisita and Endah Budi Rahaju, "Proses Berpikir Siswa SMA Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Ditinjau Dari Adversity Quotient," *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains* 4, no. 2 (2020): 93–102.

Adversity Quotient dalam memecahkan suatu masalah matematika dengan langkah-langkah Polya pada siswa SMAN 2 Trenggalek. Berikut pemaparan mengenai penegasan istilah secara operasional:

a. Proses berpikir kreatif

Proses berpikir kreatif subjek akan dianalisis berdasarkan jawaban yang diperoleh dari wawancara berbasis soal yang telah dikerjakan oleh subjek. Proses berpikir kreatif tersebut digunakan untuk melihat bagaimana potensi yang dimiliki individu berkembang sehingga mereka mampu menyelesaikan permasalahan sesuai dengan situasi yang dihadapi.

b. Memecahkan masalah

Subjek yang telah terpilih sebagai sampel akan mengikuti wawancara berbasis soal untuk mengetahui proses berpikir kreatif siswa dalam memecahkan masalah. Subjek tersebut diberikan soal pada materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV) yang harus diselesaikan berdasarkan keterampilan, ide, dan pemikiran yang mereka miliki.

c. Adversity Quotient

*Adversity Quotient* merupakan bentuk kecerdasan yang dimiliki seseorang dalam menghadapi dan bertahan terhadap berbagai tantangan atau kesulitan. Pada tahap awal penelitian, dilakukan tes *Adversity Response Profile* (ARP) untuk mengetahui tipe Adversity Quotient setiap individu, yaitu tipe *Climber*, *Camper*, dan *Quitter*. Hasil dari tes ARP tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan sampel penelitian yang berjumlah enam subjek, yang terdiri dari dua subjek

dengan tipe *Climber*, dua subjek dengan tipe *Camper*, dan dua subjek dengan tipe *Quitter*.

## **F. Sistematika Pembahasan**

### 1. Bagian Awal

Terdiri dari Halaman Sampul Depan, Halaman Judul, Persetujuan Pembimbing, Pengesahan, Pernyataan Keaslian Tulisan, Pernyataan Kesiapan Publikasi Karya Ilmiah, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Tabel, Daftar Lampiran, Abstrak,

### 2. Bagian Inti

- BAB I Pendahuluan, terdiri dari : Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.
- BAB II Kajian Pustaka, terdiri dari : Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Paradigma Penelitian.
- BAB III Metode Penelitian, terdiri dari : Rancangan Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data, Tahap-tahap Penelitian.
- BAB IV Hasil Penelitian, terdiri dari : Deskripsi Data, Analisis Data, Temuan Penelitian.
- BAB V Pembahasan.
- BAB VI Penutup, terdiri dari : Kesimpulan, Saran

### 3. Bagian Akhir , Terdiri dari Daftar Rujukan, Lampiran-lampiran