

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal penting di dalam kehidupan manusia. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan juga berkembang dengan pesat, sehingga lembaga pendidikan perlu bekerja lebih keras untuk mengintegrasikan perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan.² Pendidikan adalah sarana atau alat yang digunakan untuk meningkatkan kualitas manusia, termasuk kemampuan dan kepribadian. Dengan demikian pendidikan merupakan aspek yang sangat penting peranannya dalam upaya membina dan membentuk manusia berkualitas tinggi. Salah satu bidang ilmu yang memiliki kontribusi besar dalam mendukung tercapainya manusia berkualitas adalah matematika.

Matematika merupakan salah satu diantara aspek kehidupan yang sangat penting dalam upaya membentuk manusia berkualitas tinggi.³ Seperti yang diungkapkan oleh Kline dalam Rohmah bahwa peran penting matematika adalah untuk mendukung manusia dalam memahami serta menyelesaikan permasalahan yang muncul dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, baik yang bersifat sosial,

² Enny Susilwaty, "Efektivitas Penggunaan Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Geometri Dengan Memanfaatkan Software Geogebra Pada Mahasiswa Stkip Budidaya Binjai", *Jurnal Serunai Matematika*, Vol. 14.1 (2022): 06–14 .

³ Endang Luli Herawati, "Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP S. Islamiyah Hessa Air Genting Tahun Pelajaran 2019/2020", *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran*, 3.2 (2022): 117–25.

ekonomi, maupun alamiah.⁴ Pemaparan diatas menunjukkan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari dan sangat berperan penting dalam pendidikan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika agar siswa memiliki kemampuan diantaranya:⁵

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

⁴ Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika* (Yogyakarta: UAD Press, 2021): 6.

⁵ *Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Jakarta: Depdiknas, 2006).

Mullis dalam maulyda mengatakan 4 ranah kognitif matematika yaitu pengetahuan tentang fakta dan prosedur, penggunaan konsep, pemecahan masalah nonrutin, dan penalaran matematis.⁶ Berdasarkan tujuan yang tercantum dalam standar isi serta pendapat yang dikemukakan oleh Mullis dijelaskan bahwa salah satu kompetensi penting dan harus dikuasai siswa dalam pembelajaran matematika adalah memahami konsep matematika. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan penguasaan konsep, tetapi juga mencakup pemahaman prosedur. Pemahaman konsep berkaitan dengan kemampuan siswa memahami makna, hubungan, dan karakteristik suatu konsep, sedangkan pemahaman prosedur berkaitan dengan kemampuan menggunakan langkah-langkah secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan.⁷ Kedua aspek tersebut saling melengkapi sehingga siswa tidak hanya mengetahui suatu konsep, tetapi juga mampu menerapkannya secara benar dalam berbagai situasi.

Berdasarkan hasil *Program for International Student Assesment (PISA)* tahun 2022 yang dirilis oleh *Organisation of Economic Co-operation and Development (OECD)* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pemahaman konsep matematis masih termasuk rendah. Terjadi penurunan dari tahun sebelumnya, dengan nilai rata-rata siswa sebesar 366 dengan skor rata-rata *OECD* 472.⁸ Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa di Indonesia pada pelajaran matematika masih termasuk rendah jika dibandingkan dengan tingkat

⁶ Mohammad Archi Maulyda, *Paradigma Pembelajaran Matematika Berbasis NCTM* (Mataram: CV IRDH, 2020): 2-3.

⁷ Fajar Shadiq, *Kemahiran Matematika* (Yogyakarta: Permendiknas, 2009): 13.

⁸ PISA OECD, "PISA 2022 Results The State of Learning and Equity in Education", I (2023): 426.

nasional. Rendahnya skor ini dapat dipengaruhi oleh kurangnya kebiasaan siswa dalam membaca soal yang menuntut analisis sehingga siswa mudah terkecoh dengan soal yang diberikan.

Berdasarkan hasil *PISA* diatas, rendahnya pemahaman ini juga tercermin pada kondisi pembelajaran di MTsN 6 Blitar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti selama kegiatan pembelajaran serta hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika kelas VII, diketahui bahwa pemahaman siswa pada materi bentuk aljabar masih tergolong rendah. Sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan kembali konsep yang telah dipelajari, membedakan unsur-unsur bentuk aljabar, serta menghubungkan konsep yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan matematika. Selain itu, siswa juga masih mengalami kesalahan dalam menerapkan langkah-langkah penyelesaian soal sehingga menunjukkan bahwa pemahaman prosedur siswa juga belum optimal.

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penyampaian materi dari guru sehingga kesempatan siswa untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta membangun pemahamannya sendiri masih terbatas. Akibatnya, siswa cenderung menghafal rumus dan contoh penyelesaian tanpa memahami konsep yang mendasarinya. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada soal dengan bentuk yang berbeda dari contoh yang diberikan guru. Oleh karena itu, diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep maupun pemahaman prosedur siswa.

Kurangnya kemampuan siswa dalam pemahaman matematika juga bisa disebabkan dari proses pembelajaran yang tidak membiasakan siswa untuk berpikir secara mendalam. Hal ini ditunjukkan dengan kesalahan siswa bahwa mereka melakukan kesalahan konseptual dan prosedural karena tidak terbiasa menganalisis informasi, menghubungkan konsep, serta membuat penalaran yang logis saat menyelesaikan soal.⁹ Untuk itu, dalam melakukan pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan strategi yang baik. Model pembelajaran akan sangat berpengaruh dalam menggapai keterampilan matematika apalagi keterampilan tingkat tinggi.¹⁰ Saat ini sudah banyak model-model pembelajaran yang cukup berkembang untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui kegiatan pembelajaran aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Menurut Chairani model pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara guru dan siswa dengan siswa lain yang merupakan anggota kelompoknya.¹¹ Model pembelajaran *Teams Games Tournament* ini sesuai apabila diterapkan pada siswa tingkat menengah yang merupakan siswa usia remaja dan memiliki kecenderungan suka berkelompok. Selain itu kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games*

⁹ Rahmat Sodik and others, "Analysis of Students' Errors in Solving Mathematical Critical Thinking Problems on Junior High School", (*Jiml Journal of Innovative Mathematics Learning*, 8.2 (2025): 172–80.

¹⁰ Rustam and Meryance, "Penerapan Model Guided Discovery Learning Dengan Pendekatan Saintifik Berbantuan Geogebra Pada Topik Geometri", *Terapan Informatika Nusantara*, 1 (2021): 576–81.

¹¹ Chairani, *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*, (Lebong: CV. Tatakata Grafika, 2021): 7.

Tournament menggunakan latihan soal yang dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya demi memenangkan turnamen. Dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diharapkan siswa menjadi lebih semangat dalam belajar matematika dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Selain menerapkan model pembelajaran, agar pembelajaran lebih menarik maka peneliti berencana menggunakan media pembelajaran untuk menambah suasana kelas menjadi menyenangkan. Efektifitas proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh pemilihan metode dan media pembelajaran yang digunakan.¹² Dalam hal ini harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.¹³ Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman nyata sehingga materi pelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan lebih baik.¹⁴

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih menyenangkan yaitu media *role card*. Media *role card* merupakan media yang berupa kartu yang digunakan untuk menentukan pemain yang harus mengerjakan soal di meja *tournament* yang telah disediakan. Sejalan dengan Nugraha dan

¹² Rohani, "Media Pembelajaran", *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UINSU Medan*, 2020: 18.

¹³ Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, 2018: 103–14.

¹⁴ Maimunah, "Metode Penggunaan Media Pembelajaran", *Jurnal Keislaman Dan Peradaban*, 5 (2017), 1–24.

Subroto media role card merupakan media yang digunakan untuk memberikan bagian soal pada siswa, dengan harapan setiap siswa termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa media *role card* merupakan media yang digunakan untuk menentukan pemain secara acak dengan kemampuan yang setara, sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya untuk memenangkan permainan.

Ruqoyyah dkk, mengungkapkan bahwa pemahaman konsep sangatlah penting dan menjadi kunci siswa dalam mempelajari matematika, serta perlu dimiliki sejak dini sehingga mereka bisa memahami materi-materi matematika di jenjang yang lebih tinggi.¹⁶ Selain itu, pemahaman prosedural merupakan kemampuan siswa untuk menghubungkan sebuah proses algoritma dengan situasi masalah yang diberikan untuk mengerjakan algoritma dengan benar dan mengkomunikasikan hasil algoritma ke dalam konteks masalah.¹⁷ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep berkaitan dengan kemampuan memahami makna suatu konsep serta hubungan antar konsep, sedangkan pemahaman prosedur berkaitan dengan kemampuan menerapkan langkah-langkah secara tepat untuk menyelesaikan masalah. Kedua kemampuan

¹⁵ Cantika Putri Nugraha and Waspodo Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8: 71.

¹⁶ Ruqoyyah, dkk., *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan VBA Microsoft Excel*, 2020: 4.

¹⁷ Dede Suratman, 'Pemahaman Konseptual Dan Pengetahuan Prosedural Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Siswa Kelas VII SMP', *PMIPA FKIP*, 3.1 (2021): 135.

tersebut menjadi bekal penting dalam mengembangkan pemecahan masalah, penalaran, koneksi, dan koneksi matematis.

Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk aljabar. Hal ini disebabkan karena pentingnya materi ini sebagai dasar bagi pembelajaran matematika di jenjang berikutnya. Bentuk aljabar merupakan konsep awal yang menjadi landasan bagi topik-topik lanjutan seperti persamaan dan pertidaksamaan, fungsi, serta operasi aljabar yang lebih kompleks.¹⁸ Namun, pada kenyataannya banyak siswa mengalami kesulitan memahami simbol, variabel dan operasi dalam aljabar.¹⁹ Berdasarkan uraian tersebut materi bentuk aljabar dipilih karena memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi dan membutuhkan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa mampu memahami konsep dan prosedur secara mendalam.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan diatas serta hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran matematika di MTsN 6 Blitar yang menunjukkan bahwa pemahaman pada materi bentuk aljabar masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Role Card* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar Kelas VII MTsN 6 Blitar”

¹⁸ Rida Adelina, Nana Sepriyanti, and Christina Khaidir, “Aljabar Ditinjau Dari Self Regulated Learning”, 9 (2023), 46–50.

¹⁹ Abdur Rohim and Budi Teguh Prayogi, “Analisis Kesulitan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Aljabar Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis”, *Inspiramatika*, 9.1 (2023), 65–75

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut.

- a. Rendahnya pemahaman matematis siswa pada jenjang SMP/MTs.
- b. Penggunaan model pembelajaran masih kurang efektif dalam pembelajaran matematika mengakibatkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran.
- c. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar.

2. Pembatasan Masalah

Adapun keterbatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran yaitu model *Teams Games Tournament* dengan media *role card*.
- b. Kemampuan yang diukur dalam penelitian ini adalah pemahaman yang mencakup konsep dan prosedur. Pemahaman konsep berkaitan dengan kemampuan siswa memahami makna, hubungan dan karakteristik suatu konsep sedangkan pemahaman prosedur berkaitan dengan kemampuan siswa menerapkan langkah-langkah secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan matematika.
- c. Peneliti mengobservasi ada tidaknya pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman konsep

pada materi bentuk aljabar siswa kelas VII MTsN 6 Blitar dilihat dari kedua kelas yang telah diteliti dengan perlakuan yang berbeda.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 6 Blitar?
2. Seberapa besar pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 6 Blitar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 6 Blitar.
2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman siswa pada materi bentuk aljabar kelas VII MTsN 6 Blitar.

E. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan ini, diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis bagi peneliti, siswa, guru, dan sekolah. Adapun kegunaan penelitian ini diantaranya:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperkaya kajian mengenai teori pemahaman siswa menurut Kilpatrick, khususnya terkait penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media *role card* dalam mendukung kemampuan siswa dalam memahami materi bentuk aljabar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teori pemahaman siswa dengan memberikan bukti empiris mengenai keterkaitan antara model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan media *role card*

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan gambaran dan pengetahuan dalam memilih model dan media pembelajaran juga menambah wawasan dalam menciptakan pembelajram yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* ini dapat meningkatkan pemahaman bagi siswa khususnya pada materi bentuk aljabar.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dan acuan dalam mengembangkan hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran matematika.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih efektif dengan menguji beberapa variabel yang lebih variatif.

F. Ruang Lingkup Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian ini yaitu pengaruh model *Teams Games Tournament* dengan media *role card* terhadap pemahaman siswa.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII MTsN 6 Blitar.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di MTsN 6 Blitar.

4. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

G. Penegasan Variabel

Dalam penelitian ini terdapat beberapa variabel yang perlu dijelaskan, agar lebih mudah dipahami sehingga diuraikan secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Chairani merupakan salah satu model dalam pembelajaran *cooperative learning* yang memungkinkan terjadinya hubungan multi arah yaitu hubungan antara guru dan siswa dengan siswa lain yang merupakan anggota kelompoknya.²⁰

b. Media *Role Card*

Media *role card* menurut Nugraha dan Subroto merupakan media yang digunakan untuk memberikan bagian soal pada siswa, dengan harapan setiap siswa termotivasi untuk terus belajar dan meningkatkan tanggung jawabnya untuk menjawab soal yang menjadi bagian masing-masing untuk memenangkan *tournament*.²¹

c. Pemahaman

Pemahaman konsep menurut Kilpatrick dkk, merujuk pada pemahaman ide-ide matematika yang terintegrasi dan fungsional yang membuat siswa mengetahui lebih dari sekedar fakta dan metode yang terisolasi.²² Sedangkan pemahaman prosedural adalah kemampuan siswa untuk menghubungkan sebuah proses

²⁰ Chairani, *Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 05 Lebong Tahun Ajaran 2021/2022*, (Lebong: CV. Tatakata Grafika, 2021).

²¹ Cantika Putri Nugraha and Wasposito Tjipto Subroto, "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Dengan Media Role Card Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 8, 71.

²² Aning Wida Yanti and others, "Pemahaman Konsep Siswa Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Pada Materi Fungsi Kuadrat Menurut Teori Kilpatrick", *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 7.1 (2022): 30–49.

algoritma dengan situasi masalah yang diberikan untuk mengerjakan algoritma dengan benar dan mengkomunikasikan hasil algoritma ke dalam konteks masalah.²³

2. Secara Operasional

a. Model Pembelajaran *Teams Games Tournament*

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* merupakan salah satu model pembelajaran dimana latihan-latihan soal yang diberikan dikemas dalam bentuk game yang dikompetisikan agar siswa dapat menyumbangkan nilai maksimal bagi kelompoknya demi memenangkan turnamen. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam penelitian ini melalui 5 tahapan yaitu presentasi kelas, diskusi kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

b. Media *Role Card*

Media *role card* merupakan kartu yang berisi nomor dan warna. Dimana warna digunakan untuk menentukan kelompok belajar, sedangkan nomor digunakan untuk menentukan urutan siswa mengikuti permainan di meja turnamen.

c. Pemahaman

Pemahaman konsep merupakan kemampuan siswa dalam memahami konsep yang meliputi menyatakan ulang sebuah konsep, mengkalsifikasikan objek, menerapkan konsep, menyajikan konsep dalam berbagai representasi, serta mengaitkan konseo dengan konsep matematika lainnya. Sedangkan pemahaman prosedur berkaitan dengan kemampuan siswa menerapkan langkah-langkah secara tepat dalam menyelesaikan permasalahan matematika.

²³ Dede Suratman, 'Pemahaman Konseptual Dan Pengetahuan Prosedural Materi Pertidaksamaan Linear Satu Variabel Siswa Kelas VII SMP', *PMIPA FKIP*, 3.1 (2021): 135.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mencakup keseluruhan penelitian yang memiliki tujuan untuk mempermudah dan memahami penelitian ini, ialah:

1. Bagian Awal

Bagian ini mencakup halaman sampul depan, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan, daftar lampiran, serta abstrak.

2. Bagian Inti

Bagian inti dalam skripsi meliputi:

a. BAB I Pendahuluan,

Pada bagian ini menguraikan tentang pokok-pokok masalah antara lain: latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Pada bagian ini mencakup tentang deskripsi teori, kerangka berpikir, dan penelitian terdahulu.

c. BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini mencakup pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling, sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Bagian ini terdiri atas deskripsi data dan pengujian hipotesis. Dimana masing-masing variabel dilaporkan hasil penelitiannya kemudian dilakukan uji hipotesis dari data yang ada.

e. BAB V Pembahasan

Bagian ini terdiri atas penjelasan serta pembahasan dari hasil penelitian dan dibandingkan dengan penelitian terdahulu.

f. BAB VI Penutup

Bagian ini berisikan ringkasan dari hasil penelitian serta saran yang relevan.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir penelitian berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.