

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum di Indonesia sejak dulu hingga saat ini telah mengalami banyak perubahan. Perubahan kurikulum ini didorong oleh perubahan kebijakan pendidikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbud Ristek). Saat ini, terdapat tiga jenis kurikulum yang dapat dipilih untuk diimplementasikan, yakni Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat, dan Kurikulum Merdeka. Dimana Kurikulum Merdeka pada khususnya merupakan bagian dari kebijakan Merdeka Belajar. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menyesuaikan kegiatan pembelajaran internal yang beragam, agar muatannya lebih optimal sehingga peserta didik mempunyai waktu untuk memperdalam konsep dan memperkuat keterampilan (Kemendikbud, 2022). Kurikulum ini merupakan program yang lebih fleksibel, fokus pada materi esensial dan mengembangkan karakter dan keterampilan siswa. (Kemendikbud Ristek, 2023; Pusat kurikulum dan pembelajaran, 2022).

Ada dua hal yang menjadi struktur utama dalam Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran reguler atau rutin yang merupakan kegiatan intrakurikuler dan proyek penguatan profil Pelajar Pancasila. Selain itu, terkait pendekatan pengorganisasian pembelajaran, dapat dilakukan berbasis mata pelajaran, tematik atau terintegrasi. Artinya, pengorganisasian pembelajaran berdasarkan mata pelajaran dapat dilakukan dalam Kurikulum Merdeka ini. Mata pelajaran wajib seperti Matematika, IPA, IPS, Bahasa Indonesia akan diadakan kembali, bersama dengan mata pelajaran Informatika yang juga merupakan mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka. Selain itu, satuan pendidikan dan peserta didik juga dibebaskan untuk memilih sekurang-kurangnya satu dari lima mata pelajaran seni dan prakarya sebagai mata pelajaran pilihan, yakni Seni Musik, Seni Rupa, Seni Teater, Seni Tari atau Prakarya.

Dari beberapa mata pelajaran yang ada, salah satu yang perlu mendapatkan perhatian adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain terkait dengan literasi,

capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka menekankan pada penggunaan Bahasa Indonesia yang santun, serta siswa yang diajarkan kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audio, dan audiovisual) untuk berbagai tujuan dan konteks. Dalam Kurikulum Merdeka juga, capaian pembelajaran tersusun berdasarkan fase, dimana fase A umumnya untuk kelas I dan II SD/Program Paket A, Fase B untuk kelas III dan IV SD/Program Paket A, Fase C untuk kelas V dan VI SD/Program Paket A, Fase D untuk SMP/Program Paket B, Fase E untuk kelas X SMA dan SMK/Program Paket C, dan Fase F untuk kelas XI dan XII SMA/SMK/Program Paket C (Sumber: Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A - Fase F). Pembelajaran berbahasa terbagi ke dalam dua kemampuan, yakni kemampuan reseptif dan kemampuan produktif. Dimana kemampuan reseptif terbagi lagi menjadi dua sub kemampuan, yaitu kemampuan menyimak serta kemampuan membaca dan mempresentasikan. Kemampuan produktif pun terbagi menjadi dua sub kemampuan, yaitu kemampuan berbicara dan mempresentasikan, serta kemampuan menulis. Kemampuan berbahasa ini juga dikenal dengan istilah elemen bahasa.

Dari fase dan elemen kemampuan tersebut Bahasa Indonesia pun dikemas ke dalam beberapa sub materi untuk diperkenalkan pada siswa dari berbagai jenjang. Salah satunya adalah untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII SMP, dimana materi-materi tersebut antara lain mengenai teks deskripsi, teks narasi (cerita fantasi), teks prosedur, teks berita, dan mengenai buku fiksi dan nonfiksi (Sumber: Buku teks Bahasa Indonesia SMP kelas VII). Diharapkan dengan materi-materi ini, siswa dapat menguasai kemampuan berbahasa yang sudah disinggung sebelumnya.

Diantara materi-materi tersebut, teks narasi atau cerita fantasi merupakan salah satu materi dalam Bahasa Indonesia yang cukup menarik untuk dibahas. Teks narasi atau cerita fantasi merupakan jenis teks yang bersifat imajinatif, yang biasanya menceritakan kisah perjalanan tokoh menyelesaikan masalah yang ditemuinya (Sumber: Buku teks Bahasa Indonesia SMP kelas VII). Cerita fantasi dipercaya dapat mengasah kemampuan siswa dalam berimajinasi, karena bagaimanapun, untuk membuat sebuah cerita fantasi, siswa dituntut untuk

berimajinasi sekreatif mungkin. Muhamad, dkk (2020:7) juga menyampaikan hal serupa, dimana mereka menyebutkan bahwa cerita fantasi adalah cerita yang dapat mengasah perkembangan fantasi siswa yang berada diluar logika manusia. (Muhammad, dkk., 2020:7).

Bahasa Indonesia seringkali dianggap pelajaran yang membosankan. Hal ini bisa jadi terkait dengan motivasi siswa yang rendah untuk belajar Bahasa Indonesia. Kurangnya motivasi dalam belajar Bahasa Indonesia merupakan hal yang sangat disayangkan, mengingat Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang langsung berhubungan dengan kemampuan kebahasaan. Selain itu, kondisi pembelajaran bahasa indonesia saat ini monoton dan hanya memakai metode lisan, sehingga kurang termotivasi dalam pembelajaran dan timbul masalah nilai yang rata-rata diperoleh siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah tersebut yaitu sebesar 75. Motivasi memegang peran krusial menjadi pendorong utama bagi siswa untuk belajar, tanpa adanya motivasi dan siswa akan kehilangan keinginan untuk belajar, sehingga proses pembelajaran tidak dapat efektif dilaksanakan (Riva, dkk. 2021). Jika pembelajaran tidak efektif dilaksanakan, maka hasil atau Hasilbelajar yang memuaskan tidak dapat tercapai. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hamidah (2022) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi atau minat belajar terhadap hasil belajar siswa, yang berarti, untuk meningkatkan Hasilbelajar siswa, salah satu caranya adalah dengan meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih jauh, Hamidah memberikan rekomendasi mengenai upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar, salah satunya adalah dengan menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

Gagne (1992) mendefinisikan media menjadi berbagai komponen di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Suryani, 2015). Dari sini dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar adalah segala sesuatu yang dirancang untuk menyampaikan pesan dengan cara yang merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa, yang dengan sendirinya dapat memperkuat pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar dapat merangsang kegiatan belajar, bahkan memiliki efek psikologis pada siswa (Suryani, 2015).

Hasil adalah hasil dari nilai yang diraih atau dicapai. Hasil belajar dapat dinilai melalui skor yang diberikan oleh pendidik pada mata pelajaran yang dipelajari siswa pada setiap proses pembelajaran yang diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang memuaskan (Syafi'i, dkk., 2018).

Wahyuningtyas & Sulasmono, (2020) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang menarik akan meningkatkan hasil belajar siswa, karena hasil belajar mengacu pada pencapaian aspek kognitif. Dalam penelitian ini Hasil belajar yang dianalisis yaitu berkaitan dengan Hasil belajar siswa pada ranah kognitif. Adapun aspek yang diteliti hanya meliputi 3 aspek yaitu aspek memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Ketika siswa melaksanakan kegiatan belajar dengan penuh antusias maka pengetahuan serta tujuan dari mata pelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan baik, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan Hasil belajar siswa.

Adapun Kesulitan yang dialami siswa dalam memahami pembelajaran menjadi permasalahan yang mengakibatkan Hasil belajar siswa dari para peserta didik memiliki nilai rendah, Hasil belajar tersebut dijadikan satu patokan bagi para guru untuk melihat ketercapaian siswa terhadap mata pelajaran yang telah dipelajari. Faktor lain penyebab pembelajaran belum berjalan dengan baik yakni penggunaan media yang belum dipersiapkan dengan maksimal. Permasalahan yang ditemukan di lapangan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah yang masih kurang bervariasi khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, bahan ajar yang digunakan hanya berfokus pada modul elektronik terkait panduan kurikulum merdeka sehingga belum memakai teknologi di sekolah dengan baik. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk bisa memberikan materi dengan jelas, kemudian membangun suasana proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang asyik dan materi pembelajaran yang diberikan mampu dimengerti, dipahami oleh siswa.

Agar kemampuan meningkatkan Hasil belajar bisa memperhatikan di beberapa media yang dapat dimanfaatkan selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dapat membuat kegiatan belajar mengajar akan menjadi lebih hidup di dalam kelas dan kemampuan Hasil belajar pada siswa meningkat serta media pembelajaran akan terus menerus mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan data awal yang didapatkan oleh peneliti, terlihat akar permasalahan yang terjadi di kelas VII SMPN 1 Warungkiara yaitu pemilihan media pembelajaran yang belum efektif serta kurang meningkatkan Hasilbelajar peserta didik. Kemudian sampai saat ini juga masih banyak cara menyampaikan materi pembelajaran secara konvensional, yaitu guru hanya mengandalkan metode penyampaian lisan saja tanpa adanya sesuatu objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Lalu, dapat diketahui kegiatan pembelajaran konvensional dan penyampaian materi pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa cenderung bosan karena pembelajaran monoton dan siswa juga tidak mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Selain permasalahan yang kurang optimal pada penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, peneliti dapat menemukan bahwa masih terdapat pencapaian hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang masih kurang kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah tersebut yaitu sebesar 75. Lalu, nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukannya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar Hasilbelajar siswa yang pada khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkat dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Lalu penelitian ini dilakukan karena pentingnya media pembelajaran untuk siswa agar tidak merasa bosan, jenuh pada saat belajar mengajar di kelas dan dapat menyebabkan Hasilbelajar menurun. Oleh sebab itu, menggunakan media pembelajaran *Powtoon* layak dipertimbangkan yang dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi kegiatan belajar. Banyak sekali media pembelajaran yang ada dapat ditentukan sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang dipelajari. Media pembelajaran juga dijadikan pilihan untuk diaplikasikan dengan menggunakan video animasi pada aplikasi *Powtoon*. Oleh karena itu, sedang trend pembelajaran harus disesuaikan dengan keterampilan abad-21 menggunakan media pembelajaran *Powtoon*. Menurut Wulandari dkk. (2020), media ini merupakan perpaduan antara gambar bergerak, teks, suara dan animasi yang dimaksudkan

untuk memudahkan pemahaman materi. Guru dapat menggunakan buku dan video animasi untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Jadi, pada permasalahan yang diuraikan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya pemecahan berbagai permasalahan tersebut yakni, peneliti akan memilih media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* yang dimana media ini adalah media presentasi animasi yang dapat diakses secara online melalui www.Powtoon.com yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi guru dalam melaksanakan pembelajaran didalam kelas.

Powtoon ialah aplikasi teknologi berbasis web untuk membuat video pendidikan yang dapat membantu guru dalam melakukan presentasi selama proses pembelajaran (Priskilah, 2021). *Powtoon* memiliki banyak fitur animasi yang dapat dikemas secara menarik untuk menyampaikan informasi dalam bentuk video dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Ariyanto dkk., 2018). Penggunaan media pembelajaran *Powtoon* juga menawarkan aspek positif bagi siswa, karena media berbasis teknologi dengan unsur visual dan audio (penglihatan dan pendengaran) dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran (Qurrotaini dkk., 2020). Lingkungan belajar yang didukung teknologi dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*, siswa dapat belajar dengan lebih terarah dan meningkatkan semangat belajar yang dilakukannya. Menggunakan media pembelajaran *Powtoon* kita akan mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk presentasi yang menarik, karena media presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang unik dan dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, serta data dan materi lainnya.

Beberapa penelitian terkait *Powtoon* dan hasil belajar telah membuktikan bahwa *Powtoon* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif dan dapat memotivasi siswa dan meningkatkan Hasilbelajar pada siswa. Seperti penelitian yang dilakukan Miudi dkk. (2023) yang berjudul Pengaruh media video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar matematika kelas IV SDN Pejaten Timur 01 menunjukkan hasil dari penelitian ini mendeskripsikan bahwa banyak sekali siswa yang tidak meraih standar kelulusan minimum atau (KKM) karena dalam kegiatan

pembelajaran terutama penggunaan media pembelajaran kurang efektif. Pada penelitian kali ini mempunyai tujuan guna mengetahui dampak dari media belajar-mengajar *Powtoon* pada hasil pembelajaran matematika pada kelas IV. Jadi disimpulkan penerapan media belajar *Powtoon* berpengaruh pada hasil belajar matematika.

Selanjutnya penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan media interaktif *Powtoon* disertai LKPD terhadap hasil belajar siswa SMP” menunjukkan hasil bahwa dari kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadikan proses belajar kurang menarik sehingga mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Solusi alternatif yakni dengan menggunakan media interaktif berupa *Powtoon* disertai LKPD yang mampu memberikan gambaran lebih konkrit sehingga siswa lebih memahami materi dengan mudah. Tujuan penelitian ialah guna mengkaji pengaruh signifikan penggunaan media interaktif *Powtoon* disertai LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) terhadap hasil siswa SMP. Hal tersebut menunjukkan bahwa media interaktif *Powtoon* disertai LKPD berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Laili dkk., 2022).

Lalu, penelitian yang dilakukan Khasanah (2020) berjudul penggunaan alat peraga untuk meningkatkan Hasilbelajar siswa pada muatan pelajaran IPA kelas IV sekolah dasar mendeskripsikan bahwa yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah tinjauan literatur ini dilakukan untuk pedoman perbaikan pembelajaran. Tinjauan literatur ini dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga Hasilbelajar peserta didik meningkat. Peningkatan Hasilini dapat dilihat dari rata-rata nilai peserta didik yang selalu meningkat setelah menggunakan alat peraga. Simpulan dari tinjauan literatur ini ialah penggunaan alat peraga efektif untuk pembelajaran IPA dan dapat memotivasi peserta didik kelas IV, sehingga peserta didik menjadi aktif dan lebih memahami materi, Hasilbelajar peserta didik juga meningkat dengan hasil yang memuaskan.

Berikut penelitian dari Barbara dkk. (2021) yang berjudul *Powtoon -based animated videos as learning media for science for grade IV elementary school* (video animasi berbasis *Powtoon* sebagai media pembelajaran konten IPA kelas IV sekolah dasar) mendeskripsikan bahwa minimnya ketersediaan media pembelajaran inovatif yang mampu membantu mendeskripsikan materi secara

efektif berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi. Tujuan penelitian ini merancang proses pengembangan media, mengembangkan media yang telah teruji validitasnya, dan mengetahui tanggapan guru dan siswa terhadap video animasi berbasis media pembelajaran *Powtoon*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media berada pada kategori sangat valid dengan skor 4,68. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam kategori baik, sehingga layak dijadikan acuan untuk mengatasi masalah tersebut.

Lalu penelitian berikutnya dari Puspitarini dkk. (2018) yang berjudul *Developing Powtoon -based video learning media for five grade students of elementary school* (pengembangan media pembelajaran video berbasis *Powtoon* untuk siswa kelas lima sekolah dasar) mendeskripsikan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk kelas lima sekolah dasar, mengetahui kelayakan media video pembelajaran berdasarkan ahli dan siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dikembangkan menggunakan model ASSURE. Hasil validasi media 4,20 kategori baik, validasi materi 4,19 kategori baik, validasi hasil uji produk 4,07 kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil 4,32 kategori sangat baik, uji coba lapangan besar 4,19 kategori baik. Dengan demikian hasil penelitian ini media pembelajaran video berbasis *Powtoon* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Sehubungan dengan hal-hal yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka penulis merumuskan permasalahan secara umum dan khusus. Rumusan masalah umum pada penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran

digital Powtoon terhadap Hasil belajar pada aspek kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia”?. Adapun rumusan masalah khusus yaitu:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek memahami (C2)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek mengaplikasikan (C3)?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek menganalisis (C4)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dikemukakan, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini secara umum adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran *digital Powtoon* terhadap hasil belajar pada aspek kognitif siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia”. Adapun tujuan penelitian secara khusus yaitu:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek memahami (C2).
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek mengaplikasikan (C3).
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia pada cerita fantasi kelas VII di SMPN 1 Warungkiara antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Powtoon* pada aspek menganalisis (C4).

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pihak-pihak terkait, yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini yaitu dapat memberikan bantuan bagi dunia Pendidikan terkait media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa dan untuk dijadikan referensi terkait penelitian serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Bagi peneliti, segala proses dalam penelitian yang dilakukan diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan serta menjawab pertanyaan peneliti. Selain itu, hasil penelitian sebagai salah satu bantuan dalam memotivasi proses pembelajaran di Indonesia.

2) Bagi Guru

Bagi Guru, hasil penelitian ini diharapkan guru mengetahui hasil belajar siswa dan dapat dijadikan bahan evaluasi dalam melaksanakan media pembelajaran *Powtoon*.

3) Bagi Siswa

Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai media pembelajaran *Powtoon*, agar membantu siswa untuk mempermudah memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

4) Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan peneliti lebih lanjut mengenai penelitian dengan topik serupa sehingga kualitas pendidikan dapat terus berkembang dan meningkat menjadi lebih baik.

5) Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya mengenai hasil belajar siswa, dan *Powtoon*. Serta mendorong program studi Teknologi Pendidikan untuk menjadi agen perubahan yang mampu memecahkan berbagai masalah Pendidikan dalam berbagai situasi.

1.5 Struktur Organisasi

Penyusunan skripsi berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Digital Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Warungkiara)” ini mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI Tahun 2019 dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan yang berupa bab perkenalan mengenai isi skripsi. Terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian.

Bab II : Kajian Pustaka. Bagian ini menjadi penting karena berisi konteks penjelasan terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Bab III : Metode Penelitian. Bagian ini bersifat prosedural, berisi alur penelitian yang menjadi acuan peneliti mengenai langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Terdiri dari desain penelitian; populasi dan sampel; instrument penelitian; dan analisis data.

Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan

Bagian bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang didapatkan selama penelitian berlangsung. Selain itu, bab ini membahas hasil pengolahan dan analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah penelitian.

Bab V : Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bagian bab terakhir ini berisikan simpulan, Implikasi dan rekomendasi terhadap hasil penelitian.