

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana serta terorganisir sebagai upaya untuk mengembangkan potensi manusia. Pendidikan menjadi sebuah komponen yang penting dalam sebuah kehidupan karena di dalamnya terdapat penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat bertahan hidup dan menciptakan kehidupan yang layak. Dalam pendidikan, terdapat proses belajar atau yang lebih dikenal dengan pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya sebuah proses pemberian ilmu pengetahuan saja, melainkan juga merupakan sebuah interaksi antara pendidik dan peserta didik yang terjadi di dalam kelas.

Kegiatan pembelajaran diupayakan agar dapat menarik minat peserta didik atau dalam arti lain, agar peserta didik merasa senang ketika sedang melakukan proses pembelajaran. Jika peserta didik merasa senang, maka kegiatan pembelajaran akan terasa mudah dan ilmu pengetahuan yang diberikan akan mudah dipahami oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran saat ini sudah mengalami berbagai perkembangan, sudah menjadi lebih variatif. Kurikulum 2013 yang telah diterapkan di berbagai sekolah saat ini mengedepankan proses belajar yang berorientasi pada peserta didik (*student oriented/student center*), sehingga peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran di dalam kelas.

Pendidik sebagai fasilitator dalam pendidikan memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang disenangi serta menarik minat peserta didik. Kegiatan pembelajaran di sekolah, tentu dibatasi oleh ruang dan waktu, hal tersebut juga menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Seorang pendidik harus mampu memanfaatkan ruang dan waktu yang telah disediakan. Ruang dan waktu setiap mata pelajaran dan setiap jejang persekolahan pasti berbeda-beda.

Kurikulum 2013 telah diterapkan di berbagai sekolah, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Berbeda dengan Sekolah Menengah Atas (SMA), sekolah kejuruan lebih difokuskan untuk mencetak lulusan-lulusan yang siap kerja, oleh karena itulah jam mata pelajaran produktif di sekolah kejuruan biasanya lebih diperbanyak. Pembagian jam mata pelajaran di Sekolah Kejuruan berdasarkan Kurikulum 2013 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1
Pembagian Jam Mata Pelajaran di Sekolah Kejuruan
Kurikulum 2013

MATA PELAJARAN		ALOKASI WAKTU PER MINGGU		
		X	XI	XII
Kelompok A (Wajib)				
1.	Pendidikan Agama dan Budi Pekerti	3	3	3
2.	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	2	2	2
3.	Bahasa Indonesia	4	4	4
4.	Matematika	4	4	4
5.	Sejarah Indonesia	2	2	2
6.	Bahasa Inggris	2	2	2
Kelompok B (Wajib)				
7.	Seni Budaya	2	2	2
8.	Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	3	3	3
9.	Prakarya dan Kewirausahaan	2	2	2
Jumlah Jam Pelajaran Kelompok A dan B per minggu		24	24	24
Kelompok C (Peminatan)				
Mata Pelajaran Peminatan Akademik (SMA/MA)		18	20	20
Mata Pelajaran Peminatan Akademik dan Vokasi (SMK/MAK)		24	24	24
Jumlah Jam Pelajaran Yang Harus Ditempuh Perminggu (SMA/MA)		42	44	44
Jumlah Jam Pelajaran Yang Harus Ditempuh Perminggu (SMK/MAK)		48	48	48

Sumber : infosunia-pendidikan.blogspot.co.id

Mata pelajaran Kelompok A dan C adalah kelompok mata pelajaran yang substansinya dikembangkan oleh pusat. Mata pelajaran Kelompok B adalah kelompok mata pelajaran yang substansinya dikembangkan oleh pusat dan dapat dilengkapi dengan muatan lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah.

Kurikulum SMK/MAK dirancang dengan pandangan bahwa SMA/MA dan SMK/MAK pada dasarnya adalah pendidikan menengah, pembedanya hanya pada pengakomodasian minat peserta didik saat memasuki pendidikan menengah. Oleh karena itu, struktur umum SMK/MAK sama dengan struktur umum SMA/MA, yakni ada tiga kelompok Mata pelajaran: Kelompok A, B, dan C.

Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Penyelenggaraan dan Pengelolaan Pendidikan Pasal 80 menyatakan bahwa: (1) penjurusan pada SMK, MAK, atau bentuk lain yang sederajat berbentuk bidang keahlian; (2) setiap bidang keahlian sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat terdiri atas 1 (satu) atau lebih program studi keahlian; (3) setiap program studi keahlian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat terdiri atas 1 (satu) atau lebih kompetensi keahlian.

Bidang keahlian pada SMK/MAK meliputi: a) Teknologi dan Rekayasa; b) Teknologi Informasi dan Komunikasi; c) Kesehatan; d) Agribisnis dan Agroteknologi; e) Perikanan dan Kelautan; f) Bisnis dan Manajemen; g) Pariwisata; h) Seni Rupa dan Kriya; dan i) Seni Pertunjukan.

Dalam penetapan penjurusan sesuai dengan bidang/program/ paket keahlian mempertimbangan Spektrum Pendidikan Menengah Kejuruan yang ditetapkan oleh Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemilihan Peminatan Bidang Keahlian dan program keahlian dilakukan saat peserta didik mendaftar pada SMK/MAK. Pilihan pendalaman peminatan keahlian dalam bentuk pilihan Paket Keahlian dilakukan pada semester 3, berdasarkan nilai rapor dan/atau rekomendasi guru BK di SMK/MAK dan/atau hasil tes penempatan (*placement test*) oleh psikolog.

Pada SMK/MAK, Mata Pelajaran Kelompok Peminatan (C) terdiri atas:

- a. Kelompok Mata Pelajaran Dasar Bidang Keahlian (C1);
- b. Kelompok Mata Pelajaran Dasar Program Keahlian (C2);
- c. Kelompok Mata Pelajaran Paket Keahlian (C3).

Mata pelajaran serta KD pada kelompok C2 dan C3 ditetapkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi serta kebutuhan dunia usaha dan industri. Khusus untuk MAK dapat ditambah dengan muatan keagamaan yang diatur lebih lanjut oleh Kementerian Agama.

Perbandingan jam mata pelajaran produktif dengan mata pelajaran wajib lainnya sungguh jauh berbeda. Hal tersebut sah-sah saja karena memang sekolah kejuruan memfokuskan peserta didik pada bidang keahlian masing-masing. Namun melihat fenomena yang ada saat ini di sekolah kejuruan, banyak peserta didik yang akhirnya kurang bahkan tidak memperhatikan mata pelajaran wajib lainnya, khususnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Selanjutnya, PPKn). Banyak faktor yang dapat menyebabkan peserta didik pada sekolah kejuruan akhirnya kurang memperhatikan beberapa mata pelajaran termasuk seperti, memang keadaan sekolah yang terlalu memfokuskan peserta didik pada mata pelajaran kejuruan, kurangnya minat peserta didik pada mata pelajaran tersebut serta metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik tidak menarik minat peserta didik.

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di persekolahan bahkan sampai ke tahap perguruan tinggi. PPKn secara umum bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan cerdas (*to be smart and good citizenship*). Sedangkan secara khusus untuk dipersekolahan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air.

PPKn sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas berbagai krisis atau permasalahan yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional. Multidimensional sendiri merupakan suatu keadaan atau situasi yang dialami

oleh sebuah Negara, yang mana terjadi banyak pertentangan dalam berbagai aspek kehidupan, seperti ekonomi, social, politik dan sebagainya. PPKn sebagai mata pelajaran yang memiliki misi untuk mengembangkan keadaban Pancasila juga diharapkan mampu membudayakan dan memberdayakan peserta didik agar menjadi warga Negara yang cerdas dan baik serta dapat menjadi pemimpin bangsa dan Negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas dan bertanggungjawab.

Ruang lingkup dari mata pelajaran PPKn sesuai dengan Lampiran III Permendikbud Nomor 60 Tahun 2014, meliputi:

1. Pancasila, sebagai dasar Negara, ideology dan pandangan hidup bangsa
2. UUD 1945 sebagai hukum dasar tertulis yang menjadi landasan konstitusional kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Negara Kesatuan Republik Indonesia, sebagai kesepakatan final bentuk Negara Republik Indonesia
4. Bhinneka Tunggal Ika, sebagai wujud filosofi kesatuan yang melandasi dan mewarnai keberagaman kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Berdasarkan ruang lingkup PPKn menurut Permendikbud Nomor 60 Tahun 2014 tersebut, dapat dikatakan bahwa PPKn merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan perlu untuk dibelajarkan kepada peserta didik, selain dari segi pengetahuan mengenai Pancasila dan Kewarganegaraan, seorang guru PPKn juga dituntut untuk bisa menanamkan nilai-nilai dan moral yang sesuai dengan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa. Setiap warga Negara termasuk peserta didik, harus mengetahui bagaimana menjalani kehidupan sehari-hari dengan berpedoman kepada Pancasila dan mematuhi peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia serta hidup rukun sesuai dengan konsep Bhinneka Tunggal Ika.

Adanya perubahan terus menerus terhadap kurikulum yang bertujuan untuk penyempurnaan sistem pendidikan Indonesia saat ini juga ikut mempengaruhi kedudukan dan fungsi dari PPKn. Dalam kurikulum terbaru (Kurikulum 2013 edisi Revisi), penilaian terhadap sikap peserta didik hanya dibebankan kepada guru Agama dan PPKn. Ketentuan tersebut membuat

pekerjaan seorang guru PPKn menjadi lebih banyak daripada guru-guru mata pelajaran lainnya. Seorang guru PPKn bukan hanya menilai sikap spiritual dan social dari peserta didik, melainkan juga dituntut untuk dapat menanamkan nilai-nilai tersebut dalam diri setiap peserta didik, guna menyiapkan generasi penerus bangsa yang lebih baik.

Berdasarkan kurikulum 2013 saat ini, seorang guru PPKn dituntut untuk dapat menerapkan 3 (tiga) aspek, yaitu afektif, kognitif dan psikomotor dalam setiap kegiatan pembelajaran kepada diri setiap peserta didik. Oleh karena itulah kegiatan pembelajaran PPKn harus dibuat menyenangkan, agar peserta didik dapat menikmati setiap prosesnya dan mudah untuk menyerap ketiga aspek tersebut. Banyak faktor yang harus diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran PPKn agar ketiga aspek tersebut dapat tercapai, salah satunya yaitu dengan penggunaan metode dan media yang kreatif.

Metode secara harfiah berarti “cara”. Fathurrohman dan M. Sobry (2014, hlm. 55), mengemukakan bahwa metode secara umum diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu atau tujuan yang telah ditetapkan. Metode pembelajaran memiliki kedudukan dan peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Kemampuan seorang guru dalam memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan juga menjadi bagian yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, salah satu hal mendasar yang harus dipahami oleh seorang guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Berdasarkan yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa pembelajaran PPKn bukan hanya soal aspek kognitif dan psikomotor saja, melainkan juga soal aspek afektif atau sikap. Metode pembelajaran VCT analisis sangatlah cocok untuk penanaman nilai sikap dalam diri peserta didik.

VCT Analisis merupakan metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan nilai-nilai yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan metode tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya media yang digunakan. Kata media sendiri berasal dari bahasa latin “medium” yang secara harfiah berarti, tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan dalam proses penyampaian informasi. Keberadaan media dalam proses pembelajaran tentu sangat memudahkan guru untuk menyampaikan suatu materi ataupun pengetahuan kepada peserta didik. Berkaitan dengan metode VCT Analisis, seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran yang kreatif, agar proses penyampaian informasinya dapat berjalan dengan baik.

Dalam metode VCT Analisis, sebagai salah satu cara untuk menanamkan nilai-nilai sikap spiritual maupun social sesuai dengan Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa Indonesia, guru dapat berkreasi dalam memilih maupun menggunakan media yang sesuai. Media yang dapat digunakan dalam VCT Analisis antara lain, teks cerita, berita, gambar, video maupun film. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, kemajuan teknologi dan informasi terus menerus mengalami perubahan dan peningkatan. Tidak dapat dipungkiri kemajuan teknologi tersebut juga membawa dampak pada dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini juga berpengaruh pada pola pikir peserta didik. Saat ini, peserta didik cenderung lebih menyukai hal-hal yang menarik atau tidak monoton dan membosankan. Berkaitan dengan hal tersebut, peran seorang guru PPKn untuk dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik sangat diperlukan. Seorang guru PPKn harus lebih kreatif dan inovatif dalam pemilihan media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Media pembelajaran saat ini tentu sangat bermacam-macam. Dilihat dari jenisnya, media pembelajaran dapat dibagi ke dalam, media audio, visual dan audiovisual. Media audio merupakan media yang hanya mempunyai unsur suara saja, sedangkan media visual adalah media yang hanya memiliki unsur gambar atau sesuatu yang dapat ditangkap hanya oleh indera penglihatan saja.

Media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar. Jenis media ini tentu memiliki kemampuan yang lebih baik karena meliputi 2 (dua) unsur yang tadi telah dijelaskan.

Seiring dengan perkembangan zaman, guru dituntut untuk memahami karakteristik peserta didik saat ini yang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat menarik dan jika berbicara mengenai media pembelajaran, pasti karakteristik dari menarik berhubungan dengan media pembelajaran yang bersifat audiovisual. Media pembelajaran yang bersifat audiovisual antara lain, video dan film. Namun saat ini, video dan film juga terbagi lagi menjadi beberapa macam dan focus peneliti dalam penelitian kali ini yaitu pada media pembelajaran video motivasi.

Ketika seorang guru dapat menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, maka seorang guru juga dapat menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Minat belajar peserta didik sangat diperlukan dalam setiap kegiatan pembelajaran, terlebih pada mata pelajaran PPKn. Minat belajar peserta didik yang tinggi dapat memudahkan peserta didik itu sendiri dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Negeri 3 Bogor tanggal 23-25 Januari 2017 diketahui bahwa kelas XI JB 4 (Jasa Boga) memiliki minat belajar PPKn yang paling rendah. Hasil observasi tersebut terdiri dari observasi proses belajar mengajar di kelas, hasil belajar peserta didik serta wawancara peneliti dengan guru PPKn dan peserta didik. Selain itu, guru PPKn juga masih menggunakan media yang kurang menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses belajar mengajar PPKn yang diamati, terlihat hampir sebagian besar peserta didik tidak bersemangat dan tidak berkonsentrasi, serta tidak memperhatikan guru pada saat proses pembelajaran. Peserta didik tidak menunjukkan keterlibatan pada saat proses pembelajaran, hanya ada 3-5 peserta didik yang aktif pada saat proses tanya jawab dengan Guru terkait materi, sisanya hanya diam, ada yang menggunakan handphone pada saat proses pembelajaran, bahkan ada yang tertidur. Selain itu, banyak peserta didik yang tidak terlibat dalam diskusi kelompok.

Melalui wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru PPKn, diketahui bahwa hal tersebut juga dirasakan oleh guru mata pelajaran PPKn. Guru mata pelajaran PPKn juga mengalami kesulitan dalam mengkondisikan kelas tersebut karena peserta didik kurang memiliki minat belajar pada mata pelajaran PPKn. Hal tersebut akan berpengaruh pada penilaian afektif yang dilakukan oleh Guru. Guru sudah sering sekali menegur peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran, namun teguran tersebut hanya bertahan beberapa saat saja.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik di kelas XI JB 4, diketahui bahwa pembelajaran PPKn di kelas membosankan, tidak seperti ketika mereka belajar produktif (mata pelajaran jurusan). Pembelajaran produktif mengharuskan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan dilengkapi dengan media yang sesuai, sehingga membuat peserta didik tertarik dan memperhatikan proses pembelajarannya. Peserta didik juga mengatakan bahwa proses pembelajaran PPKn tidak melibatkan semua peserta didik, hanya beberapa peserta didik yang aktif dan pintar saja yang terlibat. Selain itu, media yang digunakan oleh Guru juga tidak menarik minat peserta didik, karena Guru sejauh ini hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka penulis mengajukan judul *“Penggunaan Media Video Motivasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pelajaran PPKn (Penelitian Tindakan Kelas di kelas XI JB 4 SMK Negeri 3 Bogor)”* untuk dilakukan penelitian lebih lanjut.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas. Maka secara umum masalah yang dipertanyakan adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran video motivasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?”. Untuk memperjelas masalah di atas, maka peneliti membuat beberapa rumusan masalah, sebagai berikut:

1. Bagaimana menyusun perencanaan penggunaan media video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?
2. Bagaimana melaksanakan penggunaan media video motivasi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?
3. Bagaimana teknik melakukan refleksi dalam penggunaan media pembelajaran video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?
4. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik setelah penggunaan media video motivasi dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?
5. Bagaimana kendala dan upaya dalam penggunaan media pembelajaran video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian tindakan kelas ini bertujuan mempraktikkan penggunaan media pembelajaran video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana menyusun perencanaan dalam penggunaan media video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
2. Untuk mengetahui bagaimana melaksanakan penggunaan media video motivasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
3. Untuk mengetahui teknik melakukan refleksi dalam penggunaan media video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
4. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan media video motivasi dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.

5. Untuk mengetahui kendala dan upaya dalam penggunaan media video motivasi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mempraktikkan penggunaan media pembelajaran video motivasi, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Secara khusus, dengan mengetahui Penggunaan Media Pembelajaran Video Motivasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn, diharapkan penelitian ini:

1. Meningkatkan keterampilan guru menyusun perencanaan dalam penggunaan media video motivasi, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
2. Meningkatkan keterampilan guru menggunakan media video motivasi dalam proses pembelajaran, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
3. Meningkatkan keterampilan guru melakukan refleksi dalam penggunaan media video motivasi, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
4. Mengembangkan keterampilan guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan media video motivasi dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.
5. Meningkatkan keterampilan guru menganalisis kendala dan upaya dalam penggunaan media video motivasi, untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran PPKn di SMK Negeri 3 Bogor.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Berdasarkan ketentuan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI 2015, struktur organisasi skripsi ini, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan pada dasarnya menjadi bab perkenalan. Struktur bab pendahuluan yang diadaptasi dari Evans, Gruba dan Zobel (2014) dan juga Paltridge dan Starfield (2007).

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian
4. Manfaat Penelitian
5. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka/ landasan teoretis memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bagian ini memiliki peran yang sangat penting. Melalui kajian pustaka ditunjukkan *the state of the art* dari teori yang sedang dikaji dan kedudukan masalah penelitian dalam bidang ilmu yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini merupakan bagian yang bersifat prosedural, yakni bagian yang mengarahkan untuk mengetahui bagaimana peneliti merancang alur penelitian dari mulai pendekatan penelitian yang diterapkan, instrumen yang digunakan, tahapan pengumpulan data yang dilakukan, hingga langkah-langkah analisis data yang dijalankan.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan tiga hal, yakni (1) deskripsi umum lokasi penelitian dan hasil temuan awal, (2) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, serta (3) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.