

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani (*physical education*) merupakan istilah yang sudah tidak asing didengar di dalam dunia pendidikan. Pendidikan jasmani ini merupakan bagian integral dari pendidikan yang memiliki tugas unik, yaitu menggunakan aktivitas gerak sebagai media pembelajaran peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Juliantine, dkk (2012, hlm. 6) “Penjas merupakan alat pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan olahraga sebagai media untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan”. Pendapat yang sama diungkapkan oleh Mahendra (2015, hlm. 11) “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional”. Hal tersebut menjelaskan bahwa pendidikan jasmani tidak hanya terfokus pada tumbuh kembang aspek fisik semata, melainkan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, serta psikomotor.

Dengan bidang kajian yang luas, pendidikan jasmani memiliki tujuan yang sifatnya menyeluruh. Seperti yang dikemukakan oleh Mahendra (2015, hlm. 12) “Pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia”. Sedangkan dalam literatur Barat pernyataan lain dijumpai dalam kalimat singkat yang dikemukakan Kroll (dalam Lutan dkk, 1991, hlm.7) “Physical education is education through, and not of, the physical”. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan aspek fisik bukan satu-satunya tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran, melalui pendidikan jasmani keselarasan dan keseimbangan hidup baik jasmani maupun rohani dapat dipelihara dan ditingkatkan. Keseimbangan hidup tersebutlah yang merupakan tujuan lain yang hendak dicapai oleh proses pembelajaran pendidikan jasmani secara keseluruhan.

Tujuan umum dari pendidikan jasmani mengacu pada pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional, serta sosial yang selaras dalam upaya

Siti Saskia, 2018  
**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membentuk dan mengembangkan kemampuan gerak dasar, menanamkan nilai sikap, dan membiasakan hidup sehat.

Mahendra (2015) menjelaskan secara sederhana, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga. (hlm 21).

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang sangat penting dalam pendidikan secara umum, karena berbagai tujuan pendidikan tidak akan tercapai apabila aspek jasmani dari peserta didik tidak dikembangkan dengan optimal. Juliantine dkk (2012, hlm. 6) mengungkapkan bahwa “Penjas dapat merangsang fungsi simpul-simpul syaraf, sehingga secara *neorologis* penjas dapat mengembangkan kemampuan akademik siswa”. Dengan begitu pendidikan jasmani merupakan wahana pembelajaran yang membantu peserta didik mendapatkan jasmani yang sehat untuk menunjang keberhasilan dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pepatah Romawi Kuno : *Men sana in corpore sano*. Yang artinya, dalam tubuh yang baik ‘diharapkan’ pula terdapat jiwa yang sehat. Karena dengan jasmani yang sehat, akan berpengaruh terhadap cara berfikir peserta didik dan proses keberhasilan dalam pembelajaran.

Melalui strategi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang teratur, terencana, terarah dan terbimbing, diharapkan dapat tercapai seperangkat tujuan yang meliputi pembentukan dan pembinaan bagi pertumbuhan dan perkembangan aspek jasmani, intelektual, emosional, sosial, dan moral peserta didik. Juliantine

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dkk (2012, hlm. 1) menjelaskan bahwa “Strategi belajar-mengajar merupakan suatu prosedur memilih, menetapkan, dan memadukan kegiatan-kegiatan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran”. Dengan begitu keberhasilan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak dapat terlepas dari kemampuan seorang guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran secara efektif. Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga mereka dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan Indonesia khususnya dalam pendidikan jasmani, memang masih membutuhkan perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan oleh seluruh pelaku pendidikan. Terutama dalam permasalahan pelaksanaan proses pembelajaran. Fakta ini sesuai dengan yang dialami penulis saat berada di lapangan ketika menjadi guru pengganti di SD Negeri 044 Cicadas Awigombong. Masalah guru yang dapat teridentifikasi dalam memberikan materi ajar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani adalah dalam hal penggunaan model pembelajaran yang masih amat terbatas. Kurangnya kreatifitas guru dalam menerapkan berbagai macam strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru (teacher centered). Selain itu guru kurang mengoptimalkan aktivitas yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang digunakan dalam pembelajaranpun masih kurang optimal. Permasalahan selanjutnya adalah tingkat individualis peserta didik yang masih tinggi, hanya beberapa orang yang terlihat dapat bekerjasama dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya strategi pembelajaran yang mengharuskan peserta didik belajar secara berkelompok membuat peserta didik kurang mampu untuk menyelesaikan tugas kelompok bersama-sama.

Dengan begitu perlunya pemecahan masalah yang dilakukan guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif serta mampu mencapai hasil belajar yang optimal juga meningkatkan nilai kerjasama peserta didik dalam pembelajaran

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pendidikan jasmani. Peningkatan tersebut dapat dicapai dengan menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang tepat, sehingga diharapkan peserta didik dapat diberikan kesempatan untuk menggunakan semua potensi yang dimiliki.

Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) dapat diterapkan pada proses pembelajaran sebagai solusi terhadap masalah yang telah dikemukakan sebelumnya. Karena pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dimana peserta didik belajar dalam kelompok kecil dengan keahlian berbeda, dan di dalam kelompok kecil tersebut peserta didik saling belajar dan bekerja sama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun pengalaman kelompok.

Menurut Slavin (dalam Isjoni, 2013, hlm. 17) “Cooperative learning merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, di mana pada saat itu guru mendorong para siswa untuk melakukan kerjasama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya (*peer teaching*)”. Pembelajaran kooperatif ini merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dengan begitu melalui metode pembelajaran kooperatif peserta didik dituntut untuk mandiri, berbagi informasi dengan teman serta saling mengajarkan satu sama lain. Nasution (dalam Isjoni, 2013, hlm. 20) mengemukakan bahwa “Belajar kelompok itu efektif bila setiap individu merasa bertanggung jawab terhadap kelompok, anak turut berpartisipasi dan bekerja sama dengan individu lain secara efektif, menimbulkan perubahan yang konstruktif pada kelakuan seseorang dan setiap anggota aman dan puas di dalam kelas”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa walaupun belajar bersama dalam kelompok, setiap individu tetap memiliki tanggung jawab masing-masing dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru.

Dalam model *cooperative learning* terdapat beberapa variasi model yang dapat diterapkan, yaitu di antaranya: 1) *Student Team Achievement (STAD)*, 2) *Jigsaw*, 3) *Group Investigation (GI)*, 4) *Rotating Trio Exchange*, dan 5) *Teams Games Tournament (TGT)*. Dari sekian banyak metode *cooperative learning*, peneliti memilih untuk menggunakan metode *Team Games Tournament (TGT)* dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali di sekolah dasar.

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kooperatif, di mana para peserta didik dikelompokkan 4-6 orang secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama, dan etnis sehingga dapat melatih kecakapan sosial setiap individu. Dalam kelompok mereka akan saling bekerjasama, saling berdiskusi dan tolong menolong dalam mengerjakan tugas kelompok serta berkompetisi antar kelompok. Setiap individu dalam kelompok tersebut memberikan kontribusi untuk pencapaian skor kelompoknya masing-masing. Dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode TGT ini semua peserta didik memiliki peluang yang sama untuk memperoleh prestasi, baik sebagai individu maupun sebagai anggota kelompok.

Dengan menggunakan metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan siswa dapat lebih tertantang serta termotivasi untuk belajar sehingga keterampilan peserta didik lebih meningkat sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu dengan adanya faktor kompetitif peserta didik akan saling membantu dengan teman satu timnya untuk mempelajari materi yang diberikan, sehingga diharapkan akan terbentuk karakter-karakter kerjasama yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Khoiriah & Yudiana (2016) yang mengatakan bahwa:

Berdasarkan data yang diperoleh, dan analisis data yang telah dilakukan tentang pengaruh pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam permainan hoki terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa, maka terlihat bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap pembentukan nilai-nilai kerjasama siswa SMA Negeri 2 Garut. (hlm, 35).

Materi ajar yang dipilih peneliti untuk meningkatkan hasil belajar adalah aktivitas ritmik. Selain merupakan bahan ajar yang tergolong jarang diberikan kepada peserta didik, aktivitas ritmik dalam pendidikan jasmani dapat dijadikan alat untuk mengembangkan orientasi gerak tubuh sehingga anak-anak memiliki unsur-unsur kemampuan tubuh yang multilateral. Seperti yang telah dikemukakan oleh Mahendra (2015):

Aktivitas ritmik pada dasarnya merupakan unsur yang melekat erat pada kehidupan anak-anak. Dalam kehidupan sehari-hari, mereka

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mengembangkan diri berdasarkan keterlibatan mereka dalam permainan dan aktivitas ritmik, baik secara disadari ataupun tidak disadari. Oleh karena itu peran dari aktivitas ritmik teramat penting dalam membantu anak tumbuh dan berkembang secara optimal, baik dari aspek fisik, mental, emosional serta sosial. (hlm. 1).

Pendapat di atas menegaskan bahwa selain berpengaruh terhadap tumbuh dan kembangnya dimensi fisik, aktivitas ritmik juga memiliki manfaat lengkap yang memadukan dimensi mental, emosional, serta sosial. Materi ajar dalam aktivitas ritmik yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan lompat tali. Permainan lompat tali termasuk materi ajar yang sangat jarang diberikan kepada peserta didik. Selain itu, lompat adalah salah satu gerak dasar yang mampu mengembangkan literasi fisik anak. Lompat merupakan gerak dasar yang mampu menunjang anak untuk mengembangkan gerakan mendasar saat mereka tumbuh. Dengan gerakan yang sederhana dan mudah diikuti, lompat dapat menjadi tujuan mengekspresikan gerak yang diaplikasikan kedalam permainan lompat tali. Dalam jurnal *Teaching Physical Education* oleh Muska Mosston dan Sara Ashworth mengatakan bahwa:

*In the developmental concept, the jump is treated as a tool for gradual and intentional development. There are simple jumps and more complicated ones, easy and more difficult leaps. Through presentation of the variety of jumps, learners develop agility and strength in a systematic way. (2008, page. 300).*

Dalam konsep perkembangan, lompat adalah alat yang dilakukan untuk pengembangan yang bertahap dan disengaja. Ada lompatan yang sederhana dan lompatan lain yang lebih rumit, lompatan-lompatan mudah dan lebih sulit. Melalui penyajian lompatan yang bervariasi, belajar mengembangkan kelincahan dan kekuatan secara sistematis. (2008, hlm. 300).

Melalui lompat tali berbagai lompatan dapat dilakukan dengan bentuk yang beragam. Dimulai dari tahap dasar dengan tingkat kesulitan yang rendah, dan terus meningkat sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Lutan dkk (1991, hlm. 2) “Berkaitan dengan hal ini, manusia disebut makhluk bermain (homo ludens)”. Melalui aktivitas ritmik, lompat tali akan menjadi permainan yang menarik dan tidak mudah membuat peserta didik mudah jenuh dan bosan, karena pada dasarnya bermain merupakan kebutuhan dasar manusia.

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Perkembangan teknologi sekarang ini sangatlah pesat. Salah satu produk teknologi berupa media yang dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah media audiovisual. Dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menyajikan gambar bergerak dikombinasikan dengan latar suara yang menjadi keunggulan media audiovisual dibandingkan dengan media pembelajaran lain, hal ini akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi aktivitas ritmik yang membutuhkan latar suara sebagai pedoman ritme gerakan dan gambar bergerak sebagai pedoman rangkaian gerak kepada peserta didik khususnya di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penyampaian materi dapat diputar ulang ketika peserta didik mengalami kesulitan. Penggunaan media audiovisual ini juga dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran di SDN 044 Cicadas Awigombong, karena penggunaannya tergolong masih jarang. Dengan begitu guru dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang lebih baik dengan harapan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai **“Implementasi Model Cooperative Learning Metode *Team Games Tournament* (TGT) Melalui Media Audiovisual dalam Pembelajaran Aktivitas Ritmik Lompat Tali di Sekolah Dasar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Pembelajaran aktivitas ritmik khususnya materi lompat tali di SD Negeri 044 Cicadas Awigombong masing sangat jarang diberikan kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan guru pendidikan jasmani kurang menguasai materi ajar tersebut, serta kurang mampu memanfaatkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran lompat tali. Model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) dipilih karena dengan metode tersebut peserta didik dididik untuk dapat bersaing serta belajar secara berkelompok. Hal tersebut akan mendidik mereka untuk bertanggung jawab atas penugasan materi yang diberikan kepadanya, serta melatih peserta didik untuk mampu bekerjasama dan saling membantu dalam

proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang akan diteliti dan dikaji oleh peneliti yaitu:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) melalui media audiovisual dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali mampu mengembangkan nilai kerjasama peserta didik?
2. Apakah pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT melalui media audiovisual mampu membantu meningkatkan keterampilan lompat tali peserta didik?
3. Dari penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) melalui media audiovisual dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali, manakah hasil belajar yang lebih meningkat antara nilai kerjasama dengan keterampilan lompat tali peserta didik?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) melalui media audiovisual dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali diterapkan untuk mengembangkan nilai kerjasama peserta didik.
2. Pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif metode TGT serta melalui media audiovisual mampu meningkatkan keterampilan lompat tali peserta didik.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang lebih besar antara nilai kerjasama dengan keterampilan lompat tali peserta didik dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) melalui media audiovisual.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan pembelajaran diharapkan juga dapat memberi manfaat atau kontribusi bagi semua

pihak yang terkait langsung dalam dunia pendidikan yang dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain:

1. Manfaat dari segi teori.
  - a. Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan sumbangan bahan pemikiran untuk kajian pendidikan jasmani mengenai pentingnya pemilihan model pembelajaran, media pembelajaran serta materi ajar yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali.
2. Manfaat dari segi kebijakan.
  - a. Sebagai referensi kebijakan bagi pelaku pendidikan khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang lebih optimal.
  - b. Guru pendidikan jasmani dapat lebih mengembangkan materi pembelajaran aktivitas ritmik dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar untuk dapat mengetahui serta meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik.
3. Manfaat dari segi praktik.
  - a. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
  - b. Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, serta meningkatkan kemampuan gerak dasar peserta didik melalui pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali.
  - c. Secara praktik hasil dari penelitian ini bisa dijadikan pedoman mengenai penerapan model pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran serta pemilihan materi ajar dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik.
  - d. Melatih dan mengembangkan keterampilan baik bagi peneliti maupun pembaca untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
4. Manfaat dari segi isu serta aksi sosial.

Siti Saskia, 2018

**IMPLEMENTASI MODEL COOPERATIVE LEARNING METODE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN AKTIVITAS RITMIK LOMPAT TALI DI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Melalui penelitian ini diharapkan para pelaku pendidikan khususnya pendidikan jasmani dapat lebih terbuka untuk saling bertukar pendapat serta berdiskusi mengenai masalah-masalah lain yang terjadi di lapangan guna mencari solusi pemecahan masalah untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih baik.

## **E. Struktur Organisasi Skripsi**

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi berikut dengan pembahasan tentang upaya mengembangkan nilai kerjasama serta meningkatkan keterampilan lompat peserta didik dalam pembelajaran aktivitas ritmik lompat tali dengan model pembelajaran koperatif metode *Team Games Tournament* (TGT) melalui media audiovisual. Struktur organisasi skripsi tersebut disusun sebagai tersebut:

### **1. BAB 1 Pendahuluan**

Bab ini merupakan bagian awal dari skripsi yang menguraikan latar belakang penelitian berkaitan dengan kesenjangan harapan dan fakta di lapangan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### **2. BAB II Kajian Pustaka**

Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian bab ini berisi tentang kajian teori-teori yang terdiri dari kajian pustaka, kerangka berfikir dan hipotesis.

### **3. BAB III Metodologi Penelitian**

Bab ini berisi tentang deskripsi mengenai lokasi, populasi, dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, prosedur penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

### **4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bab ini merupakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya.

### **5. BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini menyajikan kesimpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran peneliti sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.