

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik dan efektif apabila hubungan interaksi tersebut dapat saling mendukung. Proses belajar mengajar akan berjalan lancar jika disertai dengan minat, Minat Peserta didik dapat dibangkitkan melalui cara menghubungkan dengan persoalan yang telah terjadi, memberikan kesempatan untuk memperoleh hasil yang baik, menggunakan berbagai macam bentuk dalam kegiatan mengajar.

Sejatinya, proses pendidikan yang diselenggarakan baik secara formal maupun non formal diharapkan dapat memberikan bantuan (guidance) kepada peserta didik untuk mampu mengatasi masalahnya sendiri. Hal inilah barang kali yang dimaksud dengan kedewasaan peserta didik. Dengan kata lain bahwa peserta didik tidak selamanya dibimbing namun diharapkan mampu mandiri.

Kegiatan belajar diarahkan agar peserta didik mampu menerima dan memahami pengetahuan dan keterampilan yang diberikan oleh pendidik¹. Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran didalam kelas diarahkan kepada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, otak peserta didik dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi, dituntut

¹ Slamet Imam Santoso, 1987. Psikologi Pendidikan. (Jakarta: Universitas Indonesia Press), hlm. 81.

untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin secara aplikasi.

Oleh karena itu pendidik atau guru harus mengutamakan keterampilan dasar dan meningkatkan tingkat berpikir kritis yang harus dimiliki peserta didik agar mereka dapat memahami konsep dengan sistematis, baik secara teoritis maupun aplikasinya².

Dalam setiap kegiatan mengajar pada dasarnya meliputi tiga kegiatan yaitu kegiatan sebelum mengajar, pelaksanaan pengajaran, dan sesudah pengajaran.³ Agar kegiatan mengajar dapat berjalan efektif, maka pendidik harus mampu memilih metode mengajar yang paling sesuai. Proses pembelajaran akan efektif jika berlangsung dalam kondisi yang kondusif, hangat, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu pendidik harus memahami berbagai metode mengajar dengan berbagai karakteristiknya, sehingga mampu memilih metode mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan maupun kompetensi yang diharapkan.

Di zaman yang serba maju ini, teknologi bukan lagi hal yang awam bagi kebanyakan orang, semua orang berusaha mempelajari setiap teknologi yang ada agar tidak ketinggalan zaman dan terus mengikuti alur perkembangannya. Hampir semua bidang kehidupan sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk mempermudah penggunaannya, termasuk dalam bidang pendidikan.

² Wina Sanjaya, 2009. Strategi Pembelajaran berorientasi Standar Proses Pendidikan. (Jakarta: kencana) ,hlm. 1.

³ Suwana, 2006. Pengajaran Mikro Pendidikan Praktis Menyiapkan Pendidikan Profesional. (Yogyakarta: Tiara Wacana), hlm. 55.

Para ahli pendidikan terus mengembangkan pendidikan dengan menggunakan teknologi yang terus berkembang. Proses pembelajaran yang dulunya hanya bisa dilakukan dengan tatap muka, namun sekarang dapat dilakukan melalui teknologi internet yang dapat dilakukan tanpa harus bertatap muka antara pendidik dan peserta didik, konsep pembelajaran ini disebut elearning

Salah satu konsep pembelajaran e-learning yang akan peneliti bahas dalam skripsi ini, yaitu konsep Gamification. Gamifikasi adalah penerapan teknik dan strategi dari sebuah permainan ke dalam konteks non permainan untuk menyelesaikan suatu masalah. Metode ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam perilaku yang diinginkan.

Tujuannya yaitu untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi peserta didik. Meski awalnya banyak digunakan untuk marketing, gamifikasi kini banyak diterapkan dalam dunia pendidikan. Metode pembelajaran gamification berarti menerapkan prinsip kerja sebuah permainan ke dalam proses pembelajaran, dengan tujuan untuk menumbuhkan motivasi belajar dan mengubah perilaku peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar guru merupakan individu yang berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas dalam pembelajaran dan guru memiliki peran penting untuk membuat peserta didik berkualitas baik akademis, keahlian, kematangan emosional, moral serta spiritual⁴.

⁴ Hilna Putria, dkk, 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemi Covid-19 pada Guru Sekolah Dasar, Jurnal Basicedu*, Vol. 4 No.)

Salah satu ayat Al-qur'an yang membahas tentang pendidikan terdapat dalam (Q.S. Al-Alaq : 1-5):

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③
 الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Artinya : “Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan, dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, bacalah dan Tuhanmulah yang maha mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”⁵.

Tugas guru tidak hanya mencerdaskan dari sisi kognitifnya saja, tetapi juga harus mampu mencerdaskan afektif atau sikap peserta didik, ranah afektif dikenal berorientasi pada rasa kesadaran, minat, motivasi, nilai yang berpengaruh terhadap penyusunan tujuan instruksional yang akan ditetapkan dalam tujuan pembelajaran⁶. Konsep tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik juga dikenal dengan taksonomi bloom yaitu konsep tentang tiga model hierarki yang digunakan untuk mengklasifikasikan perkembangan pendidikan anak secara objektif⁷. Terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa dan motivasi adalah tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya

⁵ Departemen Agama RI, 2014. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV Penerbit diponegoro)

⁶ Dedi Sahputra Napitupula, 2017, *Kepribadian Guru Upaya Meningkatkan Ranah Afektif Siswa*, (Jawa Tengah: Fire Publisher), hlm.6

⁷ Krathwohl, dkk, 1956, *Taxonomy of Educational Objectives*, (London: Longman Group), hlm. 6

tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu, dalam kaitan ini guru dituntut memiliki kemampuan membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga dapat mencapai tujuan belajar⁸.

Dalam upaya mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien, pengajar harus mampu mewujudkan perilaku mengajar dengan tepat, agar mampu mewujudkan perilaku belajar siswa melalui interaksi belajar yang efektif dalam proses pembelajaran yang kondusif⁹. dan juga pada masa sekarang ini guru harus tetap menciptakan pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan serta siswa juga harus meningkatkan minat belajarnya.

Penggunaan metode *gamifikasi* menjadi alasan penerapan konsep pembelajaran yang meningkatkan minat, Motivasi dan partisipasi siswa serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Bila dibandingkan dengan konsep pembelajar yang lain¹⁰.

Kehadiran sistem pembelajaran gamifikasi, menurut peneliti memiliki efek menguntungkan bagi siswa dengan mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam diskusi dan proyek tim serta lebih bersemangat dalam menyelesaikan semua tugas. Peserta didik juga mengungkapkan preferensi terhadap aspek permainan yang memicu persaingan antar tim, membuat mereka bersemangat dan termotivasi untuk menang.

Secara alami seorang guru di lingkungan sekolah mungkin bertemu dengan

⁸ Husamah, Dkk, 2018, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.), hlm. 22

⁹ Zubaedi dkk, 2021, *Learning Style and Motivation: Gifted Young Students In Meaningful Learning*, *Journal For The Education Of Gifted Young Scientists*

¹⁰ Heni Jusuf, 2016, *Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran*, *Jurnal TICOM* Vol. 5 No.1.)

peserta didik dengan berbagai kondisi. Dari segi potensi anak, IQ, lingkungan, riwayat keluarga, dan faktor lainnya. Oleh karena itu, peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan pembelajaran melalui manipulasi permainan (gamifikasi) mampu mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan bergairah dalam mengikuti proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana penerapan pembelajaran gamifikasi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kab.Simalungun?
2. Apa saja Kendala dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kab.Simalungun?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

a). Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan pembelajaran gamifikasi dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kab.Simalungun.
2. Untuk mengetahui kendala dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 3 Kab.Simalungun.

b). Manfaat Penelitian

1) Secara Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan keyakinan dan bukti empirik tentang penerapan *gamifikasi* dalam pembelajaran dan untuk meningkatkan mutu pendidikan serta memanfaatkan teknologi informasi secara maksimal Hasil penelitian ini diantisipasi untuk memajukan pemahaman kita tentang penerapan metode pembelajaran gamifikasi dalam pendidikan, khususnya.

2) Secara Praktis

a) Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan *gamifikasi* dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

b) Bagi Sekolah

Sebagai satu alternatif upaya meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar disekolah dan memberikan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

c) Bagi Siswa

Untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran.

d) Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti dapat mengetahui dan mempelajari

bagaimana Penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia di madrasah Tsanawiyah Negeri 3 kab.simalungun.

D. Batasan Istilah

Agar tidak terjadi kerancuan dalam pemahaman terhadap skripsi nantinya peneliti akan membuat batasan-batasan istilah dari judul saya sendiri , yaitu :

a). Kontribusi

Kontribusi menurut kamus bahasa Indonesia adalah sumbangan atau pemberian. Jadikontribusi adalah pemberian adil setiap kegiatan, peranan, masukan ide, dan lain sebagainya. Menurut kamus ekonomi kontribusi adalah suatu yang diberikan bersama-sama dan pihak lain untuk tujuan biaya atau kerugian bersama-sama¹¹. Menurut Dany H. kontribusidiartikan sebagai uang sumbangan atau sokongan¹²

b). Penggunaan

Penggunaan adalah proses, pembuatan, cara memakai, pemakaian ¹³. Kemudian dalam kamus praktis bahasa Indonesia penggunaan adalah cara memakai, penggunaan¹⁴ .

c). Media

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (a source) engan enerima psan (a

¹¹ T. Guritno, Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Ekonomi, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1992), cet-ke 11.

¹² Dany H, Kamus Ilmiah Populer, (Surabaya: Gita Media Press, 2006), hlm. 267

¹³ Departemen Pedidikan Indonesia, Kamus Besar Bahasa Indonesia..., hlm. 716

¹⁴ Hehania dan Farlin, Kamus Praktis Bahasa Indonesia ...,hlm. 321

receiver). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televise, diagram, media cetak (printed material), computer, dan lai sebagainya¹⁵

d). Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran¹⁶.

e). Gamifikasi

Gamifikasi menurut Meyhart Bangkit Sitorus adalah penggunaan elemen elemen game dan teknik desain game dalam konteks non game. Elemen-elemen game yaitu seperti poin, lencana, tingkatan, narasi dan sebagainya, tetapi seiring perkembangan inti dari gamifikasi saat ini adalah bagaimana untuk membangun motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar¹⁷.

f. Motivasi Belajar

Motivasi di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan sesuatu tindakan yang dengan tujuan tertentu. Motivasi juga diartikan merupakan usaha-usaha yang menyebabkan seseorang atau sekelompok orang tertentu bergerak

¹⁵ Dian Indriana, Ragam Alat Bantu Pengajaran, cet pertama. (Jogjakarta: DIVA Press,

¹⁶ Rusman, Model-model Pembelajaran mengembangkan profesional guru, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 3-134

¹⁷ Meyhart Bangkit Sitorus, ("Studi Literatur mengenai Gamifikasi untuk Menarik dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi saat ini dan Kedepan,") hlm. 9.

melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendaki atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya¹⁸

g). Akhlak

Secara linguistik, akhlak diambil dari bahasa Arab, dari kata “khuluqun” yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat¹⁹. Secara terminology, akhlak adalah sebuah system yang lengkap terdiri dari karakteristik-karakteristik akal atau tingkah laku yang membuat seseorang menjadi istimewa²⁰.

E. Telaah Pustaka

Beberapa penelitian yang relevan dengan Proposal “Kontribusi penggunaan media pembelajaran gamifikasi dalam meningkatkan motivasi belajar akhlak mulia”, adalah sebagai berikut :

1. **Jurnal Oleh Selamat Aji wibowo, (2022) Tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Educandy Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar PPKn Kelas III”**. Penelitian ini menelaah terkait penggunaan media pembelajaran *Educandy* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar PPKn. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Educandy* berbasis gamifikasi dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar PPKn siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu Meningkatkan hasil dan motivasi belajar PPKn siswa melalui penggunaan penggunaan media

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, 2002. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka) hlm. 756.

¹⁹ M. Hasyim Syamhudi, 2015. Akhlak Tasawuf: Dalam Kontruksi Piramida Ilmu Islam (Malang: Madani Media) hlm. 2.

²⁰ Nasharuddin, 2015. Akhlak: Ciri Manusia Paripura (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada) hlm. 207

pembelajaran *Educandy* berbasis gamifikasi. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah adalah peserta didik kelas III SD Telkom Makassar yang berjumlah 31 orang dan terdiri dari 17 orang laki-laki dan 14 orang perempuan. Penelitian ini menggunakan lembar observasi siswa dan guru berupa daftar *check list* untuk memudahkan pengamatan. Jenis data yang diperoleh adalah data kuantitatif yang diperoleh dari lembar observasi peserta didik untuk mengetahui peningkatan secara kuantitatif hasil dan motivasi peserta didik pada saat digunakan media pembelajaran *Educandy* berbasis gamifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil dan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terbukti dari peningkatan presentase di setiap siklusnya. Hasil persentase rata-rata motivasi yang diperoleh pada observasi siklus I sebesar 48,38% kategori rendah. Kemudian pada siklus II persentase rata-rata meningkat 91,60 kategori sangat baik. Peningkatan hasil belajar juga terlihat pada setiap siklusnya. Di siklus I, nilai rata-rata *pretest* siswa adalah 5,74 dan *posttest* 6,06. Sedangkan pada siklus I mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata *pretest* 7,10 dan *posttest* 8,84.

- 2. Jurnal Oleh Elsa, Junisivia (2021) Tentang “Penerapan Pembelajaran Guide Discovery learning menggunakan bahan ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ditinjau dari Kemampuan awal matematis”.** Kemampuan pemahaman konsep

matematis kemampuan berpikir yang meliputi kemampuan untuk membedakan, menjelaskan, memperkirakan, memberikan contoh, menghubungkan, dan mendemonstrasikan. Kemampuan awal matematis adalah kemampuan pengetahuan mula-mula yang harus dimiliki seorang siswa yang merupakan prasyarat untuk mempelajari pelajaran yang lebih lanjut. Hasil pra penelitian menunjukkan jika kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMP kelas VIII Qur'an Hidayatul Qur'an rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan model pembelajaran *guided discovery learning* menggunakan bahan ajar gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis ditinjau dari kemampuan awal matematis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experimental design* dengan rancangan *factorial 2x3*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Qur'an Hidayatul Qur'an Lampung Timur. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purpose sampling*. Teknik analisis penelitian ini adalah analisis variansi dua jalan dengan sel tak sama. Dari data analisis dengan taraf signifikan 5% diperoleh $F_a = 100,0190 > F_{tabel} = 4,016$ sehingga H_0A ditolak, $F_b = 79,9157 > F_{tabel} = 3,165$ sehingga H_0B ditolak, dan $F_{ab} = -38,2376 > F_{tabel} = 3,165$ sehingga H_0AB diterima. Berdasarkan hasil penelitian maka disimpulkan bahwa: (1) terdapat perbedaan model pembelajaran *guided discovery learning* menggunakan bahan ajar gamifikasi dan model pembelajaran konvensional terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik. (2) terdapat perbedaan

kemampuan awal matematis antara kelompok tinggi, sedang dan rendah terhadap peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik. (3) tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kemampuan awal matematis kelompok tinggi, sedang dan rendah terhadap peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Kata Kunci: Guided Discovery Learning, Gamifikasi, Kemampuan Pemahaman konsep matematis, kemampuan awal matematis.

- 3. Jurnal Oleh Fitrianti, Annisa Fitrianti (2021) Tentang “Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pbo untuk meningkatkan motivasi belajar siswa smk”.** Program Prakerin menjadikan proses penyampaian materi pembelajaran dilaksanakan di luar kelas dan memerlukan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus memiliki inovasi guna mengatasi waktu luang dan motivasi belajar siswa yang terbatas selama di industri. Hasil observasi menunjukkan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan sementara media yang ada kurang dapat digunakan secara optimal. Maka dari itu diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang fleksibel untuk digunakandan dapat membangun engagement dengan siswa guna menumbuhkan motivasi belajar siswa supaya lebih optimal dalam penggunaannya. Konsep gamifikasi dalam memadukan pembelajaran dan permainan dapat menjadi salah satu inovasi terbaik untuk memaksimalkan proses tersebut. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengembangkan dan menguji kelayakan media

pembelajaran berbasis gamifikasi pada Mata Pelajaran PBO serta mendeskripsikan tingkat motivasi belajar siswa SMK setelah menggunakan media yang dikembangkan. Penelitian adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze Design Development Implementation Evaluation). Instrumen penelitian berupa angket yang terdiri dari tiga variabel penelitian yaitu aspek functionality aspek media dan aspek materi serta pengukuran motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan dari ahli perangkat lunak ahli media ahli materi dan siswa sebagai calon pengguna produk. Perhitungan data kuantitatif dihitung menggunakan proses perhitungan presentasi total skor. Teknik analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah valid menurut ahli dan valid digunakan sebagai media pembelajaran PBO. Ahli perangkat lunak menyatakan media "Valid" untuk dilakukan pengujian berikutnya. Ahli media pembelajaran menyatakan hasil pengembangan "Valid" digunakan dengan skor akhir 94 64%. Ahli materi juga menyatakan hasil pengembangan "Valid" digunakan dengan skor akhir 79%. Hasil pengujian pada subjek uji coba kelompok kecil menyatakan hasil pengembangan "Valid" 88 84% dan kelompok besar "Valid" 89 06%. Pengukuran motivasi belajar siswa pada kelompok kecil mendapatkan persentase skor 87% dengan kategori tingkat motivasi secara keseluruhan "Baik". Pada

kelompok besar persentase skor pengukuran motivasi belajar adalah 85 54% dengan kategori tingkat motivasi secara keseluruhan "Baik" .

F .Sistematika Pembahasan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis perlu menyusun sistematika penulisan sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Maka akan mendeskripsikan sistematika penulisan sebagai berikut :

1. **BAB I**, merupakan bagian pendahuluan yang didalamnya berisi, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, batasan istilah, telaah pustaka, dan sistematika pembahasan.
2. **BAB II**, Landasan Teori, Landasan teori yang berisikan tentang teori-teori yang bersangkutan dengan permasalahan dalam penelitian tersebut
3. **BAB III**, memuat uraian tentang metodologi penelitian yang berisi Jenis Penelitian, Tempat atau Waktu, Sumber Data, Teknik dan Instrument Pengumpulan Data, Keabsahan Dokumen dan Teknik Analisis Data.
4. **BAB IV**, Hasil Penelitian, Pada bab ini penelitian ini akan menyajikan dan memaparkan hasil penelitian yang telah didapatkan
5. **BAB V**, Penutup, Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang berisikan Kesimpulan dan Saran

