

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia dan pendidikan merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan, karena pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Pendidikan mempunyai peranan penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa, karena pendidikan merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan. Menurut Abdul Kadir, (2012.hlm.60) mengemukakan bahwa :

“Usaha sadar yang dilakukan masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat pada masa yang akan datang”.

Hal ini sejalan dengan UUSPN No. 20 tahun 2003 tentang sisdiknas pasal 1 ayat 1 bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Marpaung (2008. hlm.2) mutu pendidikan indonesia dari tahun ke tahun sejak 1975 sampai sekarang terkesan tidak meningkat, apalagi kalau dibandingkan dengan perkembangan di negara-negara lain termasuk beberapa

negara tetangga yang dulu keadaannya relatif sama dengan Indonesia, seperti Korea Selatan, dan Malaysia. Indikatornya mutu pendidikan di Indonesia di antaranya: prestasi wakil-wakil Indonesia pada even-even internasional seperti IMO (International Mathematics Olympiad) tahun 2007 Indonesia ranking 5 dari negara peserta, PISA (Programme for International Student Assessment) tahun 2006 Indonesia ranking 32 dari 33 negara.

Kurikulum merupakan salah satu unsur yang memberikan kontribusi untuk mewujudkan proses berkembangnya kualitas potensi peserta didik. Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang mengutamakan pemahaman, skil, dan materi, aktif dalam berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun, disiplin yang tinggi. (Kemendikbud: 2014)

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan:

“Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.”

Pengembangan kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu. Kurikulum 2013 ini menggantikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diterapkan sejak tahun 2006 lalu (kemendikbud: 2014)

Berdasarkan pemaparan di atas sebagaimana yang telah dikemukakan penulis mencoba menerpakan kurikulum 2013 dengan menggunakan model Discovery Learning dalam penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode ceramah, pembelajaran masih berpusat kepada guru dan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak berperan aktif dalam pembelajaran dan menurunnya hasil belajar.

Melalui model *Discovery Learning* hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar guru memperkenankan siswanya untuk menemukan sendiri untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri ataupun kelompok, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, menyelidiki sendiri konsep dan prinsip dari pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Hanafiah, (2009.hlm.77) mengemukakan bahwa :

“Metode Penemuan (Discovery) merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan seluruh kemampuan siswa secara maksimal untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan tingkah laku”.

Pada model ini guru sebagai pembimbing atau fasilitator dalam membantu siswa dalam menemukan pengetahuan baru dari sebuah materi yang sebelumnya tidak diketahui oleh siswa. Pemilihan model ini direncanakan dapat membuat siswa berpartisipasi secara aktif. Sejalan dengan Suryosubroto (2009.hlm.178) :

“Metode penemuan (discovery) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (discovery) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.”

Menggunakan model *Discovery Learning* perkembangan kognitif siswa menjadi terarah dan pengetahuan yang didapat siswa dapat diaplikasikan dalam

kehidupan sehari-hari. Proses belajar mengajar melalui *Discovery Learning* akan melibatkan siswa dalam kegiatan bertukar pendapat melalui diskusi, seminar dan sebagainya. Beberapa keuntungan mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* menurut Menurut Kemendikbud (dalam buku pelatihan guru Implementasi Kurikulum 2013.hlm.31), mengatakan mengenai kelebihan dari *discovery learning* adalah sebagai berikut.

- a. Membantu peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif. Usaha penemuan merupakan kunci dalam proses ini, seseorang tergantung bagaimana cara belajarnya.
- b. Pengetahuan yang diperoleh melalui strategi ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer.
- c. Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- d. Strategi ini memungkinkan siswa berkembang dengan cepat dan sesuai dengan kecepatannya sendiri.
- e. Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akalanya dan motivasi sendiri.
- f. Strategi ini dapat membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- g. Berpusat pada siswa dan guru berperan sama-sama aktif mengeluarkan gagasan-gagasan. Bahkan gurupun dapat bertindak sebagai siswa, dan sebagai peneliti di dalam situasi diskusi.
- h. Membantu peserta didik menghilangkan skeptisme (keragu-raguan) karena mengarah pada kebenaran yang final dan tertentu atau pasti.
- i. Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- j. Membantu dan mengembangkan ingatan dan transfer kepada situasi proses belajar yang baru.
- k. Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- l. Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- m. Memberikan keputusan yang bersifat intrinsik.
- n. Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- o. Proses belajar meliputi sesama aspeknya siswa menuju pada pembentukan manusia seutuhnya.
- p. Meningkatkan tingkat penghargaan pada siswa.
- q. Kemungkinan siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.
- r. Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian terdahulu Ternyata tidak sedikit orang yang telah menggunakan model *Discovery Learning* ini untuk penelitiannya, salah satunya adalah Citrawati Maris dan Diana Fitriani. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Citrawati Maris (2015) yang berjudul “ Penerapan Model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Gumuruh 7/9 pada subtema Aku dan Teman Baru” menyatakan bahwa setelah menerapkan Discovery Learning hasil belajar siswa peningkatan yang baik untuk setiap siklusnya. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Diana Fitriani (2014) yang berjudul “Penerapan Model Discovery Learning untuk meningkatkan hasil belajar dan Keterampilan Mengolah Informasi pada siswa dalam pembelajaran Tematik Terpadu (penelitian tindakan kelas pada tema 1 indahny kebersamaan, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku. Pada siswa kelas IV SDN Sekelimus 1 Bandung tahun ajaran 2014/2015)” menyatakan bahwa setelah menerapkan model Discovery Learning hasil belajar siswa peningkatan yang baik untuk setiap siklusnya .

Pada saat observasi kegiatan belajar mengajar di sekolah pada umumnya cenderung monoton. Hal ini dikarenakan penerapan model pembelajaran yang kurang tepat yaitu pembelajaran yang masih cenderung berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif. Dalam proses pembelajaran guru masih menerapkan model pembelajaran langsung, pembelajaran menekankan konten, tanpa memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk memikirkan materi-materi yang dipresentasikan, menghubungkan dengan pengetahuan sebelumnya. Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih metode mana yang sesuai

dengan keadaan kelas atau siswa. Dengan menggunakan media dalam mengajar sangat diperlukan karena media merupakan suatu perantara dalam penyampaian yang bersifat nyata dimana siswa masih membutuhkan hal yang bersifat konkrit. Sehingga menciptakan proses hasil belajar yang efektif. Akan tetapi, pada pelaksanaan pembelajaran di sekolah banyak di temui berbagai masalah. Hal tersebut didapatkan pada saat observasi. Masalah-masalah tersebut yang melatar belakangi peneliti melakukan penelitian tindakan kelas. Dalam hal ini sikap percaya diri dan hasil belajar siswa menjadi fokus penelitian. Karena pada kenyataan sikap percaya diri siswa masih rendah. Hasil pengamatan di lapangan, diketahui bahwa siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 belum menunjukkan sikap percaya diri siswa. Hal ini terlihat dari aktivitas dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh guru. Siswa tidak aktif atau tidak bertanya walaupun terlihat kebingungan pada saat guru memberikan intruksi. Proses pembelajaran yang kurang ideal akan berdampak pada capaian hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan hasil belajar siswa kelas II pada ulangan harian dengan KKM yang telah ditentukan. Dari 24 siswa, 8 orang siswa sudah lulus KKM dan 16 memperoleh nilai di bawah KKM, berarti dalam pembelajaran yang dipelajari belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) sesuai yang diharapkan.

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai KKM. Kondisi ini membuat siswa harus bisa meningkatkan kualitas hasil belajar masing-masing. Baik dari segi cara belajar siswa di kelas maupun di luar kelas, hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar. Sudjana (2010.hlm.276) mengemukakan bahwa hasil belajar

merupakan suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan. Sejalan dengan hal tersebut Nasution (2010.hlm.276) berpendapat bahwa :

Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk percakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar. Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar.

Kegiatan pembelajaran di kelas, siswa dituntut untuk memiliki sikap percaya diri agar siswa aktif dalam belajar dan termotivasi untuk mencari tahu sendiri informasi yang mereka temukan dengan percaya kepada kemampuan diri sendiri, berani membuat keputusan dan mengungkapkan pendapat di depan kelas. Sikap percaya diri ini perlu ditanamkan dan dikembangkan pada diri siswa karena sikap percaya diri merupakan salah satu nilai pendidikan karakter yang harus diterapkan pada kurikulum 2013, sehingga siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan berani mengungkapkan pendapatnya dengan memiliki sikap percaya diri siswa tidak hanya menjadi aktif dalam belajar tetapi dapat meningkatkan juga hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan kemendikbud No.53 (2015, hlm. 25) tentang indikator sikap percaya diri yang harus dikembangkan oleh sekolah meliputi :

- a. Berani tampil di depan kelas
- b. Berani mengemukakan pendapat
- c. Berani mencoba hal baru
- d. Mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah
- e. Mengajukan diri menjadi ketua kelas atau pengurus kelas lainnya
- f. Mengajukan diri untuk mengerjakan tugas atau soal di papan tulis
- g. Mencoba hal-hal baru yang bermanfaat
- h. Mengungkapkan kritikan membangun terhadap karya orang lain.
- i. Memberikan argumen yang kuat untuk mempertahankan pendapat.

Rendahnya kualitas pendidikan dapat terlihat dari pembelajaran didalam kelas. Pada pembelajaran dikelas masih didominasi oleh guru. Guru masih menjadi sumber pengetahuan hal ini disebabkan karena guru mengejar target materi pembelajaran yang ditetapkan oleh kurikulum. Kemampuan guru dalam memilih dan menerapkan model, metode, pendekatan, teknik atau strategi pembelajaran yang kurang tepat. Pada saat pembelajaran guru tidak menanamkan soal bertanya, di ruang kelas anak sudah duduk rapi, tangan dilipat di meja, mendengarkan guru menjelaskan seolah-olah Anak dipaksa mendengar dan mendapatkan informasi sejak pagi sampai siang. Dengan suasana pembelajaran seperti ini akan menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi pasif.

Kegiatan dalam belajar mengajar guru harus dapat menerapkan pembelajaran yang menarik. Sehingga siswa termotivasi dalam belajar dengan suasana kelas yang menyenangkan dan dirancang sedemikian rupa untuk menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa aktif dan mampu untuk berfikir kritis sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

Oleh karena itu, perlunya diterapkan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sikap percaya diri. Proses pembelajaran yang berpusat kepada guru perlu diubah menjadi proses pembelajaran yang berpusat kepada siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas dan hasil penelitian terdahulu yang pernah penulis baca maka peneliti akan mengajukan penelitian berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa di kelas II SDN Ciheulang 01/02 pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis dapat mengambil rumusan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Menurunnya nilai hasil belajar siswa sehingga nilai mata pelajaran kelas II rendah.
2. Nilai belajar siswa masih di bawah KKM.
3. Guru dalam mengajar kurang memperhatikan siswa sehingga siswa menjadi kurang aktif dan terkesan monoton lebih menekankan guru aktif dibandingkan dengan siswa aktif.
4. Dari sisi murid antara lain banyak murid yang belum menunjukkan sikap percaya diri dalam proses belajar mengajar dengan ciri-ciri berani tampil di depan kelas, berani mengemukakan pendapat dan berani mencoba hal baru.
5. Tidak adanya media pada proses pembelajaran berlangsung.
6. Hasil pembelajaran lebih sering menekankan pada aspek kognitif saja, dan mengabaikan aspek afektif, serta psikomotor padahal sedikitnya ada tiga peran moral persekolahan, yaitu sebagai pengembang potensi moral, sebagai pewaris nilai moral sosial.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan di atas, masalah yang muncul sangatlah banyak sehingga perlu dibatasi. Pembatasan masalah ini bertujuan agar pembahasan tidak terlalu meluas. Maka penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Peneliti ini menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*.
2. Peneliti ini dilaksanakan di kelas II Sekolah Dasar subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain.
3. Percaya diri dan hasil belajar siswa yang menjadi fokus pada penelitian ini
4. Guru belum bisa menguasai hambatan dan upaya dalam menerapkan model *Discovery Learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan secara umum adalah sebagai berikut: “ Apakah penerapan model pembelajaran *Discovery Learning* dapat meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa pada sub tema Hidup Rukun dengan Teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02 Kecamatan Ciparay Kabupaten Bandung ?”

Rumusan masalah umum tersebut dapat dijabarkan secara khusus yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain dilaksanakan dengan menggunakan model *Discovery Learning* agar percaya diri dan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 meningkat?

2. Mampukah percaya diri siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 meningkat setelah di terapkan model *Discovery Learning* pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain?
3. Mampukah hasil belajar siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 meningkat melalui *Discovery Learning* pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain?
4. Apakah hambatan yang dialami peneliti ketika menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* pada kelas II subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain?
5. Upaya apa yang dilakukan dalam menghadapi hambatan pada kegiatan pembelajaran subtema Hidup Rukun dengan Teman Bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02 setelah melakukan pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah ingin meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Discovery Learning* pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari peneliti ini adalah :

- a. Untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* dilakukan agar percaya diri dan hasil belajar siswa

meningkat pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.

- b. Untuk meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas II SDN Ciheulang 01/02 pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain dengan menerapkan model *Discovery Learning* di kelas II.
- c. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Ciheulang 01/02 pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain dengan diterapkan model *Discovery Learning*.
- d. Untuk mengetahui hambatan yang dialami peneliti pada proses pembelajaran dengan menggunakan model *Discovery Learning* pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.
- e. Untuk mengetahui upaya yang harus dilakukan guru saat mengalami hambatan ketika proses pembelajaran dengan model *Discovery Learning* subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02 .

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan wawasan keilmuan bagi pendidik sekolah dasar pada subtema Hidup Rukun dengan Teman bermain dengan menerapkan model *Discovery Learning* untuk meningkatkan percaya diri dan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Dapat membuat perencanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.
- 2) Dapat memahami pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 2013.
- 3) Dapat di gunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan pembelajaran di sekolah agar percaya diri dan hasil belajar siswa meningkat.
- 4) Agar guru lebih termotivasi untuk berfikir kreatif dan bervariasi dalam merancang suatu pembelajaran baik dalam penggunaan media dan model dalam proses belajar mengajar.
- 5) Selain itu model pembelajaran yang telah di terapkan oleh peneliti dapat di jadikan sebagai suatu alternatif untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik dan di jadikan sebagai bahan pertimbangan para guru agar dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai usaha memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan percaya diri siswa melalui model *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui *Discovery Learning* pada subtema hidup rukun dengan teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.
- 3) Selain itu juga membantu siswa dalam melatih sikap berkarakter untuk saling berinteraksi dengan teman sekelasnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam memberikan solusi belajar mengajar bagi sekolah itu sendiri maupun sekolah lain pada umumnya. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi tentang model pembelajaran Discovery Learning pada subtema hidup rukun dengan teman bermain di kelas II SDN Ciheulang 01/02.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan penambah semangat dan memberikan wawasan dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini bagi peneliti selanjutnya. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai referensi-referensi dalam membantu mencari solusi masalah-masalah terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian.

G. Struktur Organisasi

BAB I pendahuluan, merupakan bagian awal skripsi yang menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat masalah, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II kajian teoritis, merupakan bagian yang berisi tentang kajian teori-teori dalam skripsi, mengkaji teori-teori yang terdiri dari model *Discovery Learning*, meningkatkan hasil belajar, serta percaya diri dan pengembangan materi pembelajaran yang akan di teliti pada sub tema hidup rukun dengan teman bermain yang meliputi : keluasan dan kedalaman materi, karakteristik materi, bahan dan media pembelajaran, dan system evaluasi. Selaian mengkaji teori-teori pada BAB II ini berisi tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan

variable penelitian yang akan di teliti, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian, serta terdapat asumsi dan hipotesis penelitian atau pertanyaan penelitian.

BAB III metode penelitian, meliputi setting penelitian, subjek dan objek penelitian, metode penelitian, desain penelitian, operasionalisasi variable, rancangan pengumpulan data, pengembangan instrument penelitian, rancangan analisis data dan indicator keberhasilan.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan, bab ini mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah di capai meliputi deskripsi hasil dan temuan penelitian serta pembahasan penelitian.

BAB V simpulan dan saran, bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.