

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah pembentukan karakter yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan taraf hidupnya ke arah yang lebih baik. Sehingga dapat dikatakan pendidikan sangat penting bagi seseorang untuk perubahan ke hal yang lebih positif. Melalui pendidikan seseorang dapat membangun suatu karakter diri yang lebih baik, wawasan yang luas, sikap dan perilaku yang baik, kepribadian, kecerdasan dan mempunyai akhlak keagamaan yang baik. Menurut UU No 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya serta mengembangkan keterampilan yang dimilikinya untuk dapat berguna bagi diri sendiri, keluarga, masyarakat, dan bangsa. Suatu pendidikan dapat ditempuh melalui pendidikan formal dan nonformal. Pendidikan formal dapat ditempuh melalui sekolah-sekolah yang bersifat formal terprogram dan terstruktur serta diatur dalam kementerian pendidikan dan harus sesuai dengan kurikulum dalam proses belajarnya. Sedangkan pendidikan nonformal dapat ditempuh melalui pendidikan yang berasal dari lingkungan keluarga.

Dengan mengikuti pendidikan baik itu pendidikan formal maupun nonformal seseorang diharapkan dapat meningkatkan taraf hidupnya sesuai dengan tujuan pendidikan berdasarkan UU No 20 Tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan diri agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu cakap, kreatif, dan menjadi manusia yang mandiri dan bertanggungjawab baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Tujuan pendidikan akan tercapai apabila kegiatan belajar mengajar di kelas dapat terlaksana dengan baik. Dimana guru dan siswa harus mampu bekerja sama untuk memperoleh proses pembelajaran yang baik. Dalam pelaksanaan kegiatannya pun harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan sehingga akan menciptakan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Trianto dalam Pane & Dasopang (2017, hlm. 338) menjelaskan tentang pembelajaran adalah sebagai berikut:

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian informasi pengetahuan melalui interaksi dari guru kepada peserta didik, juga merupakan suatu proses memberikan bimbingan yang terencana serta mengkondisikan atau merangsang peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Kegiatan pembelajaran dapat ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu guru kepada peserta didik atau peserta didik kepada guru secara pedagogi. Proses pembelajaran harus melalui beberapa tahapan tertentu diantaranya guru harus menyiapkan materi pembelajaran, metode pembelajaran dan kerangka pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan tujuan yang diharapkan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif. Selain itu guru juga harus menyiapkan pembelajaran secara inovatif yang mampu merangsang siswa untuk semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Melihat kondisi yang terjadi saat ini, kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan seperti biasanya dikarenakan adanya suatu pandemi atau wabah COVID-19 yang mengharuskan siswa belajar di rumah. Dengan adanya wabah tersebut pemerintah menganjurkan kepada siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran di rumah.

Pada pertengahan tahun 2020 ini dunia sedang digencarkan dengan adanya virus *corona* atau COVID-19. Menurut *World Health Organization* (WHO online) “*Coronavirus disease (COVID-19) is an infectious disease caused by a*

*newly discovered coronavirus*”. Virus *corona* merupakan penyakit menular yang pertama kali ditemukan di kota Wuhan, Cina pada Desember 2019. Beberapa gejala yang perlu diwaspadai akibat terinfeksi COVID-19 adalah saat mengalami demam, batuk dan sesak napas. Namun perlu diketahui, setiap orang yang terinfeksi virus COVID-19 tidak selalu menunjukkan demam, batuk, dan sesak napas. Ada gejala lain yang mungkin tidak disadari, ada juga yang tidak menunjukkan gejala. Gejala-gejala yang terjadi ketika seseorang terkena virus *corona* diantaranya adalah demam tinggi, batuk, pilek, berkurangnya indera pencium, berkurangnya indera pengecap, sesak napas, sakit tenggorokan dan mata merah. Di Indonesia sendiri virus *corona* sudah menyebar luas, sehingga menyebabkan pemerintah mengeluarkan peraturan untuk tetap berada di rumah masing-masing atau disebut dengan *work from home* (WFH) selain itu juga pemerintah menganjurkan untuk menjaga jarak, tidak melakukan kontak fisik secara langsung terhadap siapapun yang dikenal dengan *social distancing*. Tetapi tidak semua orang bisa melakukan *work from home* ada orang-orang yang benar-benar tidak bisa melakukan pekerjaan di rumah, seperti Dokter, Polisi dan lain-lain. Dengan kondisi seperti ini kegiatan pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah pada saat ini harus dilaksanakan di rumah masing-masing karena kondisi yang tidak mendukung untuk dilaksanakan di sekolah. Kegiatan pembelajaran harus tetap dilaksanakan maka dari itu untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran pihak sekolah menetapkan pembelajaran berupa daring (dalam jaringan). Dengan pembelajaran yang dilakukan dengan sistem daring diharapkan akan membantu guru dan siswa untuk tetap melaksanakan pembelajaran seperti biasanya.

Pembelajaran daring merupakan suatu pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet atau dengan kata lain pembelajaran yang dilakukan bersifat online. Dengan adanya perkembangan zaman dan kemajuan pada bidang teknologi memudahkan siswa dalam belajar. Thorne dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) mengatakan “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, *email* dan telepon konferensi, teks *online*

animasi, dan video *streaming online*". Dalam kegiatan pembelajarannya guru harus mampu menggunakan jaringan internet dan memanfaatkan teknologi yang ada. Teknologi saat ini sudah sangat canggih dan mampu memudahkan siswa dalam proses pembelajaran. Seperti halnya *smartphone*, pada saat ini hampir setiap orang sudah memiliki *smartphone* atau alat komunikasi yang mampu memudahkan siswa dalam belajar. Maka dari itu salah satu bentuk langkah pemanfaatan dari teknologi jaringan dan teknologi informasi untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran adalah penggunaan sistem pembelajaran daring. Banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan sistem pembelajaran daring. Maka dari itu guru harus mampu memilih media mana yang benar-benar cocok untuk diterapkan oleh siswa dalam proses pembelajarannya, serta media yang akan mudah dipahami dan memudahkan siswa dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bentuk yang berfungsi sebagai penyalur informasi. Media dalam proses pembelajaran sangat penting untuk digunakan karena akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. Adam dan Syastra dalam Tafanao (2017, hlm. 105) "media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan". Sedangkan Basyaruddin dalam Tafanao (2017, hlm.105) "media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi". Media pembelajaran pada masa sekarang ini berkembang dengan pesat, apalagi media yang berbasis elektronik. Media pembelajaran dapat dikembangkan pada perangkat *mobile* yang mudah dibawa kemana saja seperti *smartphone* dan tablet. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif serta mampu merangsang pikiran, dan keterampilan peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada saat ini penggunaan media pembelajaran sangat penting, bukan hanya bagi peserta didik tapi juga mampu memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran terlebih ketika melihat kondisi saat ini yang mengharuskan peserta didik untuk belajar di rumah masing-masing. Maka dari

itu untuk membantu peserta didik dan guru dalam melaksanakan pembelajaran media yang digunakan adalah Edmodo.

Edmodo merupakan sebuah media pembelajaran berbantu aplikasi yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun untuk melakukan proses pembelajaran. Menurut Arifin dan Ekayati (2019, hlm. 9) “Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial, Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas bahkan terhubung dan berkolaborasi dengan orang tua”. Gatot dalam Putri, Wahyuni, & Suharso (2017, hlm. 112) “Edmodo adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan”. Sedangkan Zwang dalam Hadi & Rulviana (2018, hlm. 64) “Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang didalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Edmodo merupakan media yang menarik bagi guru dan peserta didik dengan elemen sosial yang menyerupai *Facebook*. Aplikasi Edmodo sangat mudah digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran karena menyediakan beberapa fitur terbaik dan bersifat praktis, sehingga peserta didik dan guru selalu terhubung dan mampu mengatur aktivitas peserta didik dengan mudah. Kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan dengan mudah sesuai fitur yang tersedia di aplikasi Edmodo diantaranya yaitu *contact sharing* atau berbagi materi pembelajaran, penugasan, kuis, *polling*, *group* (grup), *alert* (pengumuman), *note* (catatan) serta adanya fitur komentar yang memungkinkan siswa untuk melakukan diskusi. Agar suasana dalam menggunakan Edmodo tetap kondusif, maka guru harus menjadi pengawas dalam kegiatan belajarnya. Wankel dalam Usman (2016, hlm. 3297) “kelebihan Edmodo adalah mudah untuk mengirim berkas, gambar, video dan *link*, serta mudah membuat grup untuk diskusi tersendiri menurut kelas atau topik tertentu”. Sedangkan Vittorini dalam Usman (2016, hlm. 3297) “menyatakan kekurangan Edmodo adalah tidak mempunyai pilihan untuk mengirim pesan tertutup antar sesama siswa, komunikasi sesama siswa berlangsung secara global didalam grup tersebut”. Dalam menggunakan Edmodo bahasa yang digunakan harus formal dan jelas tidak boleh adanya

singkatan-singkatan kata dalam menggunakan bahasanya. Guru dan peserta didik juga harus bekerjasama untuk mencapai tujuan dan proses pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan via *chatting* dengan guru mata pelajaran Kewirausahaan di SMKN 1 Majalengka dan dengan melihat kondisi yang terjadi pada saat ini bahwa munculnya wabah COVID-19 atau virus *corona* mengakibatkan seluruh kegiatan pembelajaran dilakukan dengan sistem daring. Guru harus tetap melaksanakan tugasnya untuk mengajar begitupun juga peserta didik harus tetap melaksanakan tugasnya dengan belajar. Maka dari itu guru membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga media yang digunakan adalah Edmodo. Penggunaan Edmodo dapat membantu siswa dalam belajar tapi bagaimana keunggulan dan kelemahan yang didapat ketika menggunakan Edmodo. Serta bagaimana upaya guru dalam menangani kelemahan dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Edmodo. Apakah penggunaannya sudah optimal, apakah guru dan siswa memahami pembelajaran dengan menggunakan Edmodo melihat bahwa pembelajaran dengan menggunakan Edmodo tidak seefektif seperti pembelajaran yang dilakukan secara langsung di sekolah.

Melihat masalah yang telah dipaparkan, peneliti melakukan analisis apakah penggunaan Edmodo sudah dapat membantu proses pembelajaran ditengah adanya pandemi COVID-19 dan apakah mampu mencapai pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Pembelajaran Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas maka permasalahan yang muncul adalah sebagai berikut :

1. Adanya pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa belajar di rumah.

2. Tidak mendukungnya kondisi untuk melaksanakan pembelajaran di sekolah.
3. Belum efektifnya penggunaan media pembelajaran Edmodo.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat penjelasan pada latar belakang terkait permasalahan yang muncul, maka peneliti membatasi ruang lingkup dan fokus masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran Edmodo.
2. Mata pelajaran yang diteliti dibatasi pada mata pelajaran kewirausahaan.
3. Subjek yang diteliti pada penelitian ini dibatasi pada kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka ?
2. Bagaimana keunggulan dan kelemahan penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka ?
3. Bagaimana upaya guru mengatasi kelemahan dalam pembelajaran menggunakan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka.
2. Mengetahui keunggulan dan kelemahan penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka.

3. Mengetahui upaya guru dalam mengatasi kelemahan penggunaan Edmodo pada mata pelajaran kewirausahaan di kelas XII DPIB SMKN 1 Majalengka.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan agar hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat untuk keperluan teoritis, keperluan dari segi kebijakan dan keperluan praktis yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis manfaat penelitian ini diharapkan untuk :

- a. Dapat memperluas pengetahuan dan menambah referensi dibidang pendidikan dan memberikan informasi tentang media pembelajaran Edmodo.
- b. Dapat dijadikan sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penulis selanjutnya.

2. Manfaat dari segi kebijakan

Memberikan arahan kebijakan untuk pembangunan pendidikan bagi siswa SMK dalam pembelajaran yang lebih baik dan efektif untuk diterapkan berkaitan dengan materi dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Manfaat praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak di antaranya:

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat dapat dijadikan sebagai pengalaman siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran Edmodo.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah masukan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa menggunakan media pembelajaran Edmodo.

- c. Bagi penulis



Hasil penelitian ini dapat memperoleh pengalaman secara langsung dan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam melaksanakan analisis pembelajaran dengan menggunakan Edmodo.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi, mempertimbangkan kebijakan dalam proses pembelajaran serta membantu pihak sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## G. Definisi Operasional

Dengan memperhatikan judul penelitian, agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran antara peneliti dan pembaca maka terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

1. Analisis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI Online) “Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan, dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab-musabab, duduk perkaranya, dan sebagainya)”.

2. Pembelajaran

Trianto dalam Pane & Dasopan (2017, hlm 338) pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat di jelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik denan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai.

3. Daring

Thorne dalam Kuntarto (2017, hlm. 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, *streaming* video, pesan suara, *email* dan telepon konferensi, teks *online* animasi, dan *video streaming online*”.

4. Edmodo

Menurut Arifin dan Ekayati (2019, hlm. 9) “Edmodo adalah *platform* pembelajaran yang aman bagi guru, siswa dan sekolah berbasis media sosial, Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah bagi pembelajaran di kelas bahkan terhubung dan berkolaborasi dengan orang tua”.

Dilihat dari pengertian-pengertian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :Analisis Pembelajaran Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Kelas XI Di SMKN 1 Majalengka” adalah suatu analisis pembelajaran yang menggunakan media Edmodo dalam pelaksanaan pembelajarannya yaitu pada mata pelajaran kewirausahaan. Dimana dalam proses pembelajarannya memanfaatkan teknologi atau daring (dalam jaringan) yang menggunakan teknologi berbasis *online*. Serta penggunaan media Edmodo ini dianalisis untuk dilihat apakah dapat menunjang dan membantu proses pembelajaran.

## H. Sistematika Skripsi

Pada penyusunan skripsi ini, peneliti mengikuti sistematika penulisan skripsi yang sesuai dengan aturan yang berlaku, untuk memahami secara lebih jelas peneliti membagi kedalam beberapa BAB sebagai berikut:

### 1. BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi pendahuluan yang dapat mengantarkan pembaca ke dalam pembahasan dan masalah yang akan diteliti. Bagian pendahuluan ini terdiri dari:

#### a. Latar Belakang

Pada bagian ini berisi konteks penelitian yang berisikan masalah. Dimana peneliti harus memberikan latar belakang yang dapat mengantarkan masalah atau isu sesuai dengan perkembangan situasi dan kondisi saat ini.

#### b. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berisi data data yang terkait dengan masalah yang akan diteliti dengan sesuai dengan kondisi empirik yang dihadapi.

#### c. Rumusan masalah

Rumusan masalah berisikan pertanyaan umum tentang konsep atau fenomena spesifik yang akan diteliti.

d. Tujuan Penelitian

Rumusan tujuan penelitian berisikan pernyataan hasil yang ingin dicapai peneliti setelah melakukan penelitian.

e. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian berfungsi untuk menegaskan kegunaan penelitian yang dapat diraih setelah penelitian berlangsung. Manfaat penelitian ini menjelaskan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Manfaat teoritis, yaitu berisi manfaat penelitian terhadap pengembangan dan kejelasan ilmu atau teori pada suatu bidang ilmu.
- 2) Manfaat dari segi kebijakan, yaitu berisi manfaat yang membahas perkembangan kebijakan formal dalam bidang yang dikaji.
- 3) Manfaat praktis, yaitu berisi manfaat dari hasil penelitian bagi para pengguna ilmu/teori dalam suatu bidang ilmu.

f. Definisi Operasional

Definisi operasional berisi istilah-istilah yang diberlakukan dalam penelitian sehingga tercipta makna tunggal terhadap pemahaman permasalahan. Selain itu berisikan penyimpulan terhadap pembatasan istilah dalam penelitian yang memperlihatkan makna penelitian sehingga mempermudah peneliti dalam memfokuskan pembahasan masalah.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Berfikir

Kajian teori berisi landasan teoritik yang digunakan peneliti untuk membahas dan menganalisis masalah yang diteliti. Kajian teori memfokuskan kepada hasil kajian teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah peneliti. Sesuai dengan judul yang diteliti yaitu “Analisis Pembelajaran Menggunakan Edmodo Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan” maka kajian teoritis adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran

- b. Pembelajaran Daring/*E-Learning*
  - 1) Pengertian Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.
  - 2) Karakteristik Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.
  - 3) Manfaat Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.
  - 4) Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Daring/ *E-Learning*.
- c. Edmodo
  - 1) Pengertian Edmodo.
  - 2) Cara membuat Edmodo.
  - 3) Fitur-fitur Edmodo.
  - 4) Kelebihan dan Kekurangan Edmodo.

Secara prinsip, BAB II terdiri dari empat pokok bahasan yaitu:

- a. Kajian Teori dan kaitannya dengan pembelajaran yang akan diteliti.
- b. Hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variable yang akan di teliti.
- c. Kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigma penelitian.
- d. Asumsi dan hipotesis penelitian atau pernyataan penelitian.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Pada BAB ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan, yang berisikan sebagai berikut:

- a. Metode penelitian, merupakan rangkaian kegiatan pelaksanaan penelitian
- b. Desain penelitian, pada bagian ini peneliti menyampaikan secara eksplisit apakah penelitian yang dilakukan termasuk kategori survey atau eksperimen.
- c. Subjek dan objek penelitian.
- d. Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, mencakup jenis data yang akan dikumpulkan, serta berisi alasan pemakaian suatu teknik pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan data penelitian.

- e. Teknik analisis data, adanya kesesuaian antara rumusan masalah dan jenis data penelitian yang diperoleh, baik data kualitatif maupun data kuantitatif.
  - f. Prosedur penelitian, bagian ini menjelaskan prosedur aktivitas perencanaan, pelaksanaan dan pelaporan penelitian.
4. BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan terdiri
- Pada BAB ini berisi dua hal utama yaitu temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pernyataan penelitian yang telah dirumuskan.
5. BAB V Penutup
- Pada BAB ini berisi kesimpulan dan saran. Simpulan merupakan uraian yang menyajikan penafsiran pemaknaan peneliti terhadap analisis temuan hasil penelitian. Sedangkan saran merupakan rekomendasi yang diajukan kepada pembuatan kebijakan, penggunaan, atau kepada peneliti berikutnya yang berniat untuk melakukan penelitian selanjutnya, dan kepada pemecah masalah di lapangan atau *follow up* dari hasil peneliti.