

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu negara, kualitas suatu negara bisa dilihat dari kualitas Pendidikan nya. Jika Pendidikan di negara tersebut baik maka negara tersebut memiliki kualitas yang baik pula, begitupun dengan sebaliknya. Untuk mencapai suatu Pendidikan yang berkualitas maka dibutuhkan pendidik yang berkualitas pula untuk dapat menjadikan peserta didik nya berhasil mencapai kompetensi dan tujuan dari suatu pembelajaran.

Sesuai dengan harapan yang tercantum pada Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Bab II mengenai Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa:

Kompetensi yang harus dimiliki peserta didik adalah kompetensi sikap, Pengetahuan, dan keterampilan. Peserta didik diharapkan memiliki sikap spiritual yang baik, Selain itu, peserta didik diharapkan mampu mengaitkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif dalam konteks diri sendiri, keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Keterampilan yang diharapkan dimiliki peserta didik yaitu kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dengan demikian, siswa berkemampuan untuk menjadi manusia yang lebih produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat.

Dalam penyelenggaraannya tidak selalu Pendidikan berjalan dengan baik, terdapat beberapa proses pendidikan yang perlu diperbaiki terutama pada jenjang Pendidikan Dasar. Pada pendidikan jenjang sekolah dasar masih banyak permasalahan yang sering muncul baik dari pendidik maupun peserta didik dan bahkan kurikulum yang diterapkan. Terdapat permasalahan yang terjadi saat ini yaitu kualitas suatu proses pembelajaran yang kurang baik, dalam menghadapi permasalahan tersebut peran pendidik yang profesional sangatlah dibutuhkan agar pada proses pembelajaran berlangsung baik penyampaian materi maupun pengelolaan kelas dapat dilaksanakan dengan baik dan peserta didik pun cepat dalam capaian yang diharapkan ketika belajar.

Memperbaiki kualitas Pendidikan sangat dibutuhkan pada saat ini, dengan diawali dari perbaikan Pendidikan di tingkat dasar, karena pada tingkat dasar ini sangat menentukan prestasi kelayakan peserta didik untuk dapat naik ke tingkat yang lebih tinggi. Memperbaiki kualitas Pendidikan ini tidak hanya memperbaiki penyampaian materi ajar saja tetapi juga harus memperbaiki sikap, baik spiritual maupun social peserta didik. Hal ini dituliskan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional (Bab II Pasal 3) yang dinyatakan bahwa

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Terdapat beberapa masalah dan terjadi di sekolah ataupun di dalam kelas yang ditemukan oleh beberapa peneliti sebelumnya salah satunya Parziah (2017, hlm. 1) yaitu kurangnya komunikasi dua arah dari pendidik juga peserta didik, tidak adanya usaha pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Sebagian siswa yang aktif didominasi oleh peserta didik yang pandai sedangkan yang lain nya cenderung pasif dalam belajarnya, dan yang pasif lebih banyak. Sejalan dengan apa yang saya temukan pada saat observasi di lapangan dengan cara mewawancarai guru dan melihatnya secara langsung yaitu menemukan pada saat proses pembelajara baik kualitas maupun kuantitas komunikasi antara pendidik juga peserta didik sangatlah kurang, kebanyakan komunikasi yang diberikan yaitu dengan cara satu arah yaitu dari pihak pendidik saja terlihat bahwa dalam proses pembelajaran nya pun siswa tidak aktif baik bertanya maupun dalam mengemukakan pendapat, selain dari itu peserta didik masih tergantung kepada guru yang mengakibatkan tidak percaya diri anak dalam melakukan tugas nya. Selain dari permasalahan di atas, seiring berjalan nya penelitian terdapat masalah baru tak terduga yang timbul yaitu adanya pandemic covid 19 yang mengakibatkan siswa beserta guru harus melaksanakan kegiatan belajar mengajar di rumah.

Dalam berbagai permasalahan tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik masih rendah, tidak dapat melebihi KKM yang telah ditentukan pendidik adapun nilai maksimal hanya pas menginjak KKM. KKM yang telah ditetapkan guru pada mata pelajaran PPKn yaitu 67 sedangkan hasil belajar siswa rata-ratanya 54,03 di kelas A dan 59,54 di kelas B, lalu pada mata pelajaran IPA guru menentukan KKM nya 65 sedangkan hasil belajar siswanya mencapai 63,14 di kelas A dan 64,09 di kelas B, pada mata pelajaran IPS guru menentukan KKM nya 75 sedangkan hasil belajar siswa rata-ratanya 65,68 di kelas A dan 73,80 di kelas B, pada mata pelajaran Bahasa Indonesia guru menetapkan KKM nya 75 sedangkan hasil belajar siswa rata-ratanya 70,77 di kelas A dan 71,18 di kelas B, Pada mata pelajaran SBdP guru menetapkan KKM 75, sedangkan hasil belajar siswa rata-ratanya 63,72 di kelas A dan 71,90 di kelas B. Jadi pada dasarnya hasil belajar rata-rata siswa belum mencapai KKM.

Berdasarkan hasil observasi, dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV A dan IV B di SDN 2 Nanggaleng diperoleh informasi bahwa terdapat masalah terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik. Dapat dilihat pada rata-rata hasil belajar di bawah ini:

Tabel 1.1
Nilai Semester ganjil kelas IV di SDN 2 Nanggaleng

Mapel	KKM	Kelas IV A			Kelas IV B		
		Rata-rata kls	Jmlh siswa tuntas	Jmlh siswa belum tuntas	Rata-rata kls	Jmlh siswa tuntas	Jmlh siswa belum tuntas
PPKn	67	54,03	7	15	59,54	9	12
IPA	65	63,14	12	10	64,08	11	10
IPS	75	65,67	11	11	73,81	12	9
Bahasa Indonesia	75	70,78	12	10	71,18	13	8
SBdP	75	63,73	12	10	71,91	12	9
Jumlah siswa		22			21		

Sumber: Wawancara dari Ibu Siti Maryam, S.Pd sebagai guru kelas IV SDN 2 Nanggaleng

Dari data hasil perolehan rata-rata siswa di SDN 2 Nanggaleng yang memperoleh nilai di bawah KKM maka perlunya strategi, media atau metode baru yang dapat meningkatkan kuantitas dan kualitas komunikasi guru dan siswa secara dua arah pada proses belajar di masa pandemic ini agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. Maka dari itu terdapat suatu media yang dapat digunakan pada saat ini yaitu media berbasis Internet atau (*E-Learning*), pada zaman ini cenderung anak sangat suka sekali menggunakan gadget nya untuk sekedar bermain, baik itu permainan *online* maupun *off line*, maka dari itu ada baiknya kita sebagai guru dapat memanfaatkan situasinya untuk menumbuhkan minat belajar siswa supaya dapat meningkatkan hasil belajarnya dengan menerapkan pembelajaran berbasis *E-Learning*.

Pembelajaran berbasis *E-learning* merupakan suatu pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik dalam menunjang pelaksanaan pembelajarannya (Yaniawati 2010, hlm. 74). Dalam pembelajaran *E-Learning* ini pendidik tidak menjadi sebagai sumber belajar bagi peserta didik, tetapi hanya sebagai fasilitator saja untuk memandu jalannya pembelajaran yang sedang berlangsung, (Sanjaya 2014, hlm. 205). Pembelajaran berbasis Internet (*E-Learning*) ini dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam belajarnya dikarenakan peserta didik akan merasa penasaran dengan cara belajar yang baru dan peserta didik akan cenderung senang belajar karena dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dapat pula bekerja dalam kelompok saat diberikan tugas pekerjaan rumah yang berbeda dari sebelumnya yang hanya bersumber dari buku saja, dengan pembelajaran berbasis internet ini *gadget* yang mereka miliki dan hanya digunakan untuk bermain game saja atau hanya menonton video *Youtube* yang kurang bermanfaat akan dapat lebih bermanfaat untuk belajar dan menambah ilmu pengetahuannya dengan sangat menyenangkan.

Selain dari itu terdapat beberapa keuntungan dalam pembelajaran *E-learning*, Sanjaya (2014, hlm.208) yaitu, yang pertama beragamnya media yaitu setiap siswa dapat mengirim ataupun menerima berbagai informasi yang dapat diunduh dari seluruh dunia baik video, audio, teks dan lainnya. Kedua, siswa dapat memperoleh informasi terkini dalam belajar yang tidak hanya dari sumber-sumber terbatas yang didapat di kelas, tetapi juga siswa dapat mengakses pembelajaran apa saja dengan

baik di luar batas lokal. Ketiga yaitu navigasi, siswa dapat dengan mudah mencari dokumen dari tempat mana saja tanpa memindahkan perangkatnya. Keempat yaitu penukaran ide, siswa dapat ikut serta atau berpartisipasi dalam kegiatan bertukar ide atau gagasan mereka dengan siswa lain satu negara ataupun siswa antar negara. Kelima yaitu komunikasi yang dekat, contohnya dengan email siswa dapat berkomunikasi dengan baik secara cepat meskipun jarak antara mereka berjauhan.

Dari berbagai keuntungan tersebut maka media pembelajaran berbasis Internet (*E-Learning*) ini sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran karena selain belajar materi pembelajaran saja tetapi siswa juga mulai dikelalkan Teknologi Digital yang akan sangat bermanfaat untuk peserta didik, selain itu pada media pembelajaran berbasis Internet ini peserta siswa dituntut untuk dapat menemukan suatu konsep dan kesimpulan sendiri dengan berbantuan portal Rumah Belajar Kemendikbud pada pengaplikasian media *E-Learning* tersebut.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan secara resmi portal pembelajaran yang disebut Rumah Belajar. Di dalam Portal Rumah Belajar terdapat beberapa pilihan seperti Sumber belajar, Kelas Maya, dan Jelajah luar angkasa. Portal pembelajaran ini dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa (Nurhayati 2013, hlm. 2). Di dalam Portal Rumah Belajar dilengkapi dengan berbagai macam pilihan yang dapat membantu proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik, mulai dari fasilitas komunikasi, sumber belajar, bang soal dan juga media pembelajaran. Portal pembelajaran ini tidak hanya dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik saja tetapi juga dapat diakses oleh masyarakat yang mau belajar (Nurhayati 2013, hlm. 3).

Di dalam portal ini peserta didik diharuskan untuk dapat menemukan suatu konsep sendiri dan dapat merumuskan atau menyimpulkan apa saja materi yang dapat ia temukan. Di dalam aplikasi ini pun dilengkapi dengan video video singkat yang menjadikan peserta didik akan merasakan seperti sedang bermain sambil belajar. Selain dari itu, dalam aplikasi ini pendidik dapat membuat suatu forum atau kelas online yang dibuat oleh pendidik yang dapat memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, juga penilaian guru terhadap siswa ketika sedang belajar di luar jam kelas. Penggunaan aplikasi ini pun dapat mempermudah peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar di manapun dan kapanpun.

Pemanfaatan media belajar ini dituang dengan beberapa penelitian terdahulu seperti (Warsita 2019) dengan tujuan penelitiannya untuk melihat apakah rumah belajar ini dapat meningkatkan kualitas belajar, dan menyimpulkan bahwa di dalamnya memuat berbagai sumber belajar dan juga kelas maya, dapat dipakai untuk mengembangkan hasil belajar siswa agar dapat meningkat menjadi lebih baik, dan ternyata dapat meningkatkan kualitas belajar. Selain dari itu terdapat pula penelitian dari (Rindy 2015) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan E-Learning Rumah belajar terhadap hasil belajar materi pembelajaran IPA, dan menyimpulkan bahwa penggunaan rumah belajar dapat meningkatkan hasil belajar pada materi IPA.

Selain dari media *E-Learning* rumah belajar, pada saat ini media yang sangat mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan aplikasi *WhatsApp* yang sebagian besar orang pasti mempunyai aplikasi tersebut dan terbiasa menggunakan aplikasi komunikasi jarak jauh tersebut. *WhatsApp* merupakan aplikasi media social yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang dapat mengirimkan pesan, video maupun file sehingga sangat cocok jika digunakan pada zaman seperti ini dalam membantu proses pembelajaran. Maka dari itu Widhiasari, dkk (2019, hlm. 95) mengemukakan bahwa *WhatsApp* adalah aplikasi yang dapat dipakai untuk kegiatan belajar karena di dalamnya ada system yang memudahkan guru dan siswa dalam mengirim ataupun menerima data dan materi pembelajaran.

Dari beberapa keunggulan yang ditawarkan *E-Learning* Rumah belajar dan *WhatsApp* terhadap pembelajaran peserta didik, maka dari itu penulis ingin melakukan sebuah penelitian eksperimen semu mengenai “Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik yang Memperoleh E-Learning Rumah Belajar dengan Pembelajaran Melalui *WhatsApp* di Kelas IV Sekolah Dasar”. (Penelitian kuasi eksperimen pada tema kayanya negeriku di SDN 2 Nanggaleng, Kecamatan Cipeundeuy, Kabupaten Bandung barat)

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran bersifat baku yang hanya dilakukan di sekolah saja pada waktu yang sudah ditentukan. Hal tersebut yang membuat pembelajaran sedikit jenuh, tidak ada variasi dalam belajar siswa untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh.
2. Tidak adanya usaha pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengkonstruksikan pengetahuannya sendiri. Hal tersebut dikarenakan guru hanya mengandalkan sumber belajar dari buku, dan tidak membiarkan siswa untuk menggali pengetahuannya sendiri dari sumber lain seperti Internet
3. Kurangnya komunikasi dua arah antara peserta didik dengan pendidik. Hal tersebut dikarenakan pendidik terlalu banyak menyampaikan materi sehingga peserta didik hanya mendengarkan saja apa yang disampaikan pendidik.
4. Masih banyak peserta didik dalam hasil belajarnya belum mencapai KKM yang diarpakan. Kondisi tersebut dikarenakan peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan. Terlihat dari data hasil belajar siswa hampir 50% siswa yang belum tuntas mencapai KKM yang telah ditentukan (Guru kelas IV SDN 2 Nanggaleng).

C. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan pada penelitian ini untuk menghindari meluasnya masalah dengan hanya meneliti:

1. Populasi dalam penelitian yaitu peserta didik kelas IV di SDN 2 Nanggaleng. Penggunaan 2 kelas pada penelitian ini sebagai sampel. Kelas pertama yaitu kelas eksperimen 1 (IV B) sebanyak 21 peserta dan pada kelas eksperimen 2 (IV A) sebanyak 20 peserta didik.
2. Konsep materi yang menjadi bahan penelitian yaitu pada Tema 9 yaitu KEKAYAAN NEGERIKU khususnya Subtema 3. Di dalamnya membahas mengenai sumber energi dan perubahan bentuk energi yang terdapat di bumi dan pemanfaatannya bagi kehidupan masyarakat sehari-hari.
3. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berbasis *E-Learnig* Portal Rumah Belajar Kemendikbud dan media *WhatsApp Group*. Pada portal Rumah Belajar ini siswa dituntut untuk memahami materi sendiri dengan membaca dan menonton tayangan yang terdapat pada portal rumah belajar tersebut.

Selanjutnya siswa pun difasilitasi untuk dapat bergabung pada kelas maya yang sudah disiapkan oleh guru, untuk dapat bertanya apa saja yang belum siswa mengerti. Sedangkan pada kelas yang menggunakan *WhatsApp Group*, guru memberikan materi secara langsung pada siswa dan siswa tinggal membaca dan menonton nya saja. Siswa juga dipersilahkan untuk berdiskusi dalam grup itu.

4. Aspek yang diteliti yaitu:

- a. Penguasaan materi siswa dapat diketahui melalui kegiatan tes penguasaan materi yang meliputi *pretest* dan *posttest*. Tes dilakukan agar memperoleh data hasil belajar siswa pada subtema manfaat energi. Tes penguasaan konsep yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa berdasarkan Taksonomi Bloom, yaitu ingatan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4).
 - b. Sikap yang diteliti pada siswa yaitu sikap tanggung jawab dan percaya diri
 - c. Keterampilan siswa yang diteliti yaitu keterampilan siswa dalam berkomunikasi seperti, membuat video singkat mewawancarai narasumber, dan keterampilan membuat video singkat mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan, bisa diamati secara langsung dalam suatu proses pembelajaran.
5. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu tes berupa soal pilihan ganda dan uraian untuk mengukur pengetahuan siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dibuat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu, Apakah peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh *E-Learning* rumah belajar lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui *WhatsApp*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diutarakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu, Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik yang memperoleh *e-learning* rumah belajar apakah lebih baik dari pada peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui *WhatsApp*.

F. Manfaat Penelitian

Pada dasarnya penelitian mengenai perbandingan hasil belajar peserta didik yang memperoleh *E-Learning* rumah belajar dengan pembelajaran melalui *WhatsApp* di sekolah dasar ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi semua pihak. Jika hasil belajar dengan menggunakan *E-Learning* rumah belajar dan pembelajaran melalui *WhatsApp* ternyata baik dan meningkat, maka salah satu bahkan kedua media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif pendidik dalam mengajar untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik .

G. Devinisi Operasional

Berdasarkan variabel penelitian, maka dapat didefinisikan dari istilah-istilah tersebut yaitu sebagai berikut:

1. *E-Learning* adalah sistem pembelajaran yang menggunakan media elektronik sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran (Daryanto 2012, hlm. 162). Sejalan dengan pendapat Yaniawati (2010, hlm. 74) menyatakan bahwa *E-learning* adalah pembelajaran online yang pelaksanaannya menggunakan jasa elektronik seperti audio, video, Handphone, dan lain lain. Rusman (2011, hlm. 265) menyatakan bahwa *E-Learning* merupakan suatu aktifitas pembelajaran dengan bantuan teknologi elektronik. Dari sudut pandang di atas, kesimpulannya yaitu *e-learning* merupakan media pembelajaran yang menggunakan teknologi elektronik Handphone dengan bantuan jaringan Internet yang dilakukan secara *on-line*.
2. Portal Rumah belajar adalah portal pembelajaran. Menyediakan berbagai macam fitur yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, seperti sumber belajar, sarana komunikasi antara guru dengan siswa, jelajah luar angkasa, dan juga kelas maya (Imanuddin 2014, hlm.3). Portal rumah belajar menyediakan berbagai fasilitas belajar seperti sarana komunikasi antar guru dan siswa, materi ajar, bang soal, media pembelajaran dan juga kelas maya. Portal ini bisa diakses oleh semua kalangan yang mau belajar, baik diakses guru, siswa maupun masyarakat (Nurhayati 2013, hlm. 7). Jadi dapat disimpulkan bahwa Portal Rumah Belajar Kemendikbud yaitu media pembelajaran berbasis *On-line* yang dikeluarkan resmi oleh Kemendikbud untuk

dapat membantu siswa siswi di Indonesia untuk dapat belajar secara online, di dalamnya menyediakan berbagai materi pembelajaran, video pembelajaran, dan memberikan tempat untuk guru dapat membuka kelas diskusi online.

3. *WhatsApp* adalah aplikasi media sosial yang dapat mengirimkan pesan, photo, video, document, dengan cara ini media social *WhatsApp* dapat membangun budaya bagi generasi yang melek teknologi juga dapat melancarkan komunikasi dan silaturahmi antar pribadi maupun kelompok (Fauzi 2017, hlm. 5). *WhatsApp* juga dapat mempermudah pendidik juga peserta didik untuk bertukar informasi karena di dalam *WhatsApp* terdapat fitur yang dapat mengirimkan file dokumen pembelajaran (Whidiasari dkk 2019, hlm. 95). Sedangkan Elianur (2017, hlm. 11) berpendapat bahwa *WhatsApp* merupakan aplikasi pengirim pesan juga tidak memerlukan biaya pengurangan pulsa. Kesimpulan dari beberapa pendapat mengenai *WhatsApp* adalah aplikasi media social berfungsi sebagai mengirim pesan, gambar, file maupun video. Dapat juga digunakan sebagai media belajar, dikarenakan ada ruang yang memudahkan guru juga siswa dalam melakukan proses pembelajaran.
4. Hasil belajar merupakan pengrefleksian dari pengaruh pengalaman siswa baik dari lingkungan maupun fisik nya (Suparno 2012, hlm. 61). Hasil belajar tidak terbatas hasil tes tapi jangkauan nya lebih luas yaitu: a) perubahan tingkah laku, b) membangun mentalitas anak, c) terbangunnya pengetahuan baru (Chatib 2012, hlm. 169-170). Sejalan dengan pendapat Kristin (2016, hlm.92) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan target capaian tujuan belajar siswa yang meliputi pencapaian kognitif, afektif, psikomotor. Dari beberapa paandangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam mata pelajaran tersebut. Hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu factor yang berada pada dalam diri siswa dan factor yang berasal dari luar diri siswa. Hasil belajar meliputi aspek pengetahuan, sikap dan juga keterampilan.

H. Sistematika Penulisan

Dalam laporan penelitian ini, sistematika penulisan terdiri dari lima bab yang terdiri dari BAB 1 Pendahuluan, dalam bab ini berisi mengenai latar belakang permasalahan yang akan di teliti berikut dengan solusi terhadap permasalahan tersebut, rangkaiannya terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, definisi operasional, dan sistematika skripsi. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, dalam bab ini berisi mengenai teori yang dikemukakan para ahli yang dapat mendukung penelitian yang sedang dilakukan, rangkaiannya terdiri dari kajian teori, hasil-hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan diagram/skema paradigm penelitian, asumsi dan hipotesis/ pertanyaan penelitian. BAB III Metode Penelitian, dalam bab ini berisi mengenai rancangan dari suatu penelitian yang akan dilakukan, rangkaiannya terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, subjek & objek penelitian, pengumpulan data & instrument penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, dalam bab ini berisi mengenai pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan seluruh rangkaian nya terdiri dari hasil penelitian, dan pembahasan. BAB V Simpulan dan Saran, dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan sari keseluruhan hasil penelitian yang telah dilakukan, rangkaiannya terdiri dari simpulan, dan saran.