

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Globalisasi telah memasuki era baru yang bernama Revolusi Industri 4.0. Banu Prasetyo & Umi Trisyanti (2018. hlm 22) melalui *The Fourth Industrial Revolution* menyatakan bahwa dunia telah mengalami empat tahapan revolusi, yaitu:

“1) Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui penemuan mesin uap, sehingga memungkinkan barang dapat diproduksi secara masal, 2) Revolusi Industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui penggunaan listrik yang membuat biaya produksi menjadi murah, 3) Revolusi Industri 3.0 terjadi pada sekitar tahun 1970an melalui penggunaan komputerisasi, dan 4) Revolusi Industri 4.0 sendiri terjadi pada sekitar tahun 2010an melalui rekayasa intelegensia dan *internet of thing* sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin”.

Perkembangan manusia di era industri 4.0 ini mengalami perubahan yang sangat signifikan. *Internet of thing (IoT)*, *Artificial Intelligence (AI)*, *3d Printing Technology*, *big data*, serta *Robotic* dan *Sensor Technology* menjadikan manusia dalam melakukan interaksi sosial dapat menjangkau dunia global. Pada tahapan ini, dunia tidak lagi terletak pada suatu garis lurus, melainkan akan bergerak dengan cepat dan berusaha untuk mengubah pola yang sudah tertanam, sehingga akan mengakibatkan berubahnya cara berpikir manusia, cara manusia berhubungan dengan orang lain, serta akan mendisrupsi berbagai aktivitas manusia dari berbagai bidang, seperti sosial, ekonomi, dan politik.

Dampak perkembangan revolusi industri 4.0 dalam sektor ekonomi terlihat dari bagaimana sektor jasa dan dagang menjadi lebih mudah karena menggunakan sistem teknologi. Saat ini manusia dapat bertransaksi kapanpun dan dimanapun melalui elektronik dan internet, sehingga efisiensi dan produktivitas para pelaku ekonomi mengalami peningkatan. Kemudahan yang ditawarkan Revolusi Industri 4.0 juga menyimpan dampak negatif, yaitu

ancaman pengangguran akibat dari otomatisasi atau penggantian tenaga manusia dengan tenaga mesin yang secara otomatis melakukan dan mengatur pekerjaan sehingga tidak memerlukan lagi pengawasan manusia (dalam industri dan sebagainya).

Untuk mengatasi dampak era revolusi industri 4.0 tersebut perlu peraturan atau persiapan khusus untuk mengimbangi fenomena yang muncul. Berdasarkan keterangan dari Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Industri (BPPI) yang dilansir oleh (www.kompasiana.com) mengatakan bahwa Indonesia telah mempersiapkan beberapa bidang dalam menghadapi industri 4.0. Persiapan tersebut ialah dengan meningkatkan otomatisasi, *Artificial Intelligence*, membangun komunikasi *machine-to-machine* serta *human-to-machine*, kemudian melakukan pengembangan terhadap teknologi secara berkelanjutan. Supaya setiap insan dapat menyesuaikan persiapan tersebut maka peningkatan kualitas SDM menjadi faktor utama untuk mempersiapkan dalam menghadapi era 4.0.

Dalam upaya mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas maka pendidikan sangatlah diperlukan, untuk menguasai ilmu pengetahuan, keterampilan, dan teknologi. Pendidikan merupakan aspek penting dalam mengembangkan kepribadian manusia. Pendidikan juga merupakan aspek utama dalam membangun kehidupan masyarakatnya agar terus mampu membenahi masalah-masalah yang ada di sebuah negara. Untuk itu melalui Canterbury (2013) UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 mengungkapkan “Bahwa setiap warga negara berhak mendapat pendidikan. Dengan demikian, pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap manusia”.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 “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”. Negara perlu menjamin pelaksanaan pendidikan yang berkualitas agar Sumber Daya Manusia di Indonesia dapat memadai dan memiliki kualitas tinggi. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan membentuk sebuah watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, agar potensi peserta didik dapat berkembang agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha

Esa, berilmu, berakhlak mulia, sehat, mandiri, kreatif dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU No.20 Tahun 2003). Tujuan ini adalah gambaran falsafah hidup manusia, baik secara perorangan maupun bangsa dan negara. Pendidikan dipercaya sebagai alat strategis meningkatkan taraf hidup manusia. Melalui Pendidikan manusia menjadi cerdas, memiliki *skill*, sikap hidup yang baik sehingga dapat bergaul dengan baik pula di masyarakat dan dapat menolong dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat. Pendidikan menjadi investasi yang memberi keuntungan sosial dan pribadi untuk menjadikan individunya manusia yang memiliki derajat.

Konsep tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan merupakan suatu proses untuk membina semua potensi manusia. Pendidikan memiliki tugas untuk menghasilkan generasi yang baik yaitu manusia - manusia yang memiliki nilai dan norma dalam hidupnya, sehingga menjadikan dirinya sebagai individu yang lebih baik untuk bisa mencapai kehidupan yang lebih baik.

Peran pendidikan saat ini dinilai belum mampu meningkatkan angka partisipasi kerja sehingga angka pengangguran di Indonesia masih tinggi. Data yang penulis dapatkan dari Badan Pusat Statistik pada tahun 2015-2019 menunjukkan bahwa tingkat pengangguran di Indonesia masih 5,28%. Terlebih lagi yang perlu menjadi perhatian saat ini adalah masih tingginya angka pengangguran lulusan perguruan tinggi.

Tabel 1-1
Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) Menurut Pendidikan Tertinggi yang di Tamatkan
Tahun 2015-2019

TPT	Agustus 2015	Agustus 2016	Agustus 2017	Agustus 2018	Agustus 2019
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)
Tidak/Belum Pernah Sekolah/Belum Tamat & Tamat SD	2,74	2,88	2,62	2,43	2,41
Sekolah Menengah Pertama	6,22	5,71	5,54	4,80	4,75
Sekolah Menengah Atas	10,32	8,72	8,29	7,95	7,92
Sekolah Menengah Kejuruan	12,65	11,11	11,41	11,24	10,42
Diploma I/II/III	7,54	6,04	6,88	6,02	5,99
Universitas	6,40	4,87	5,18	5,89	5,67
T o t a l	6,18	5,61	5,50	5,34	5,28

Sumber: Badan Pusat Statistik (2019)

Dari tabel 1.1 di atas dapat diartikan bahwa tingkat pengangguran pada jenjang pendidikan tinggi masih cukup besar jika dibandingkan dengan relevansi ilmu pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki oleh lulusan perguruan tinggi. Angka tersebut tentu bukanlah angka yang kecil, dimana lulusan perguruan tinggi yang diharapkan menjadi roda penggerak perekonomian negara Indonesia, nyatanya masih ada yang mengalami kesulitan untuk mendapat pekerjaan dan bahkan belum bekerja, sehingga berakibat pada tingkat pengangguran dan berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi bangsa yang menurun. Lulusan perguruan tinggi seharusnya mampu berwirausaha, namun pada kenyataannya masih banyak mahasiswa yang tidak mampu berwirausaha, hal ini disebabkan karena perguruan tinggi tidak mampu mencetak mahasiswa yang memiliki keterampilan untuk membuka lapangan pekerjaan. Fokus pendidikan perguruan tinggi di Indonesia perlu disiapkan bukan hanya untuk menjadi tenaga pekerja saja tetapi harus mampu menciptakan lapangan pekerjaan

Untuk mengatasi masih tingginya angka pengangguran tersebut Juariyah (2010. hlm 55-56) mengatakan “jumlah wirausaha di Indonesia sangat minim, dan masih jauh dari cukup untuk menciptakan rakyat dan bangsa Indonesia yang makmur” sehingga saat ini Indonesia perlu meningkatkan peran pelaku wirausaha dalam sektor ekonomi nasional. Pilihan untuk berwirausaha dan menciptakan lapangan pekerjaan berpeluang menghasilkan pendapatan yang lebih besar dari pada berkarir menjadi karyawan, selain itu menjadi wirausaha dapat menyerap tenaga kerja dan mengurangi jumlah pengangguran. Pajak yang dihasilkan dari wirausaha juga dapat meningkatkan perekonomian di Indonesia.

Menurut Wijaya dalam Mustofa (2014. hlm 3) “Pengembangan kewirausahaan diyakini akan memberi solusi bagi tingginya pengangguran yang berpendidikan”. Seseorang yang

mempunyai keinginan dan kemauan serta siap untuk berwirausaha, berarti seseorang itu mampu menciptakan lapangan pekerjaan sendiri, dan tidak perlu mengandalkan orang lain maupun perusahaan lain untuk mendapatkan pekerjaan lagi, bahkan dapat membuka lowongan pekerjaan untuk orang lain. Lince dalam Mustofa (2014. hlm 4) menyatakan “Kemampuan berwirausaha harus dibangun secara sadar dari usia dini dengan demikian generasi muda juga mulai menjadikan wirausaha sebagai salah satu pilihan karier yang ternyata penting untuk mendukung kesejahteraan bangsa dimasa depan”. Iwan dalam (Mustofa, 2014 hlm 4) juga berpendapat “Tanpa ada wirausaha, perekonomian Indonesia tidak akan maju, sebab jika dibandingkan dengan rasio jumlah penduduknya, Indonesia sangat kekurangan wirausahawan”.

Untuk itu, dalam upaya meningkatkan pelaku wirausaha di Indonesia, penulis berpendapat bahwa pendidikan kewirausahaan di perguruan tinggi merupakan sarana yang paling tepat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susilaningsih (2015) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan tinggi antara lain adalah membentuk insan yang kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri dan berjiwa wirausaha. Untuk itu, mata kuliah kewirausahaan harus menjadi *basic* bagi mahasiswa untuk menumbuhkan minat berwirausaha, namun perlu diingat juga bahwa fenomena yang terjadi dalam bidang kewirausahaan kini sudah masuk ke era digital, dimana semua bidang usaha mulai dari perusahaan jasa atau dagang sudah bergerak menuju *electronic commercial (e-commerce)*, karena terbukti bahwa *e-commerce* ini dapat membuat efektivitas penjualan perusahaan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Irmawati (2011) yang mengatakan bahwa *e-commerce* secara *inherent* akan menyederhanakan dan mengotomatisasi proses bisnis yang mendukung, menggabungkan dengan kecepatan dan efisiensi dalam kegiatan usaha. Mahasiswa yang sudah mempelajari mata kuliah kewirausahaan tentu memiliki pengetahuan secara fundamental mengenai kewirausahaan, sehingga akan menentukan sikapnya untuk memulai berwirausaha, namun dalam hal ini mahasiswa perlu diperkenalkan dengan *e-commerce* sebagai langkah awal dalam memulai usahanya.

Penulis menilai bahwa adanya mata kuliah kewirausahaan di perguruan tinggi harus mampu memberi bekal pengetahuan dan pengalaman praktik industri, sehingga pada saat praktik di lapangan mahasiswa mampu menguasai dan mampu mengaplikasikan pemasaran

secara online melalui *platform e-commerce* yang telah tersedia. Fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa saat ini masih belum mengetahui bagaimana aturan main *e-commerce* dan pemanfaatan *e-commerce* sebagai sarana untuk memulai usaha, sehingga sebagian mahasiswa belum tau apa yang harus dilakukan setelah lulus. Padahal jika mahasiswa terampil menggunakan *e-commerce* untuk mulai berwirausaha, tentu dapat mempermudah mahasiswa untuk memulai usaha.

Namun demikian, keterampilan mahasiswa dalam mengelola wirausaha melalui *e-commerce* juga tidak akan ada manfaatnya dalam berbisnis manakala mahasiswa belum memiliki minat wirausaha yang tinggi. Thorir (2016. hlm 150) mengatakan bahwa minat berwirausaha adalah “Keinginan, ketertarikan serta kesediaan untuk bekerja keras atau berkemauan keras dengan adanya pemusatan perhatian untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidupnya tanpa merasa takut akan resiko yang akan dihadapi, senantiasa belajar dari kegagalan yang dialami, serta mengembangkan usaha yang diciptakannya”. Minat wirausaha merupakan faktor yang paling dominan apabila seseorang akan memulai usaha, oleh karena itu pembinaan dan pengembangan minat berwirausaha di perguruan tinggi bagi mahasiswa merupakan langkah penting untuk meningkatkan pelaku wirausaha.

Dalam upaya menumbuhkan minat berwirausaha mahasiswa di perguruan tinggi masih terdapat kendala, Mahasiswa masih menganggap bahwa untuk mendapatkan masa depan yang lebih baik hanya ditentukan oleh kesempatan mendapatkan pekerjaan menggunakan gelar dan ijazah, tanpa memikirkan bahwa mereka bisa menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dengan menggunakan *electronic commercial (e-commerce)*. Alasan inilah yang kemudian menjadi bahan dan dasar penelitian untuk mengetahui minat berwirausaha di kalangan mahasiswa, sehingga penulis memberikan judul “Pengaruh pemahaman *e-commerce* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi FKIP UNPAS yang telah mempelajari mata kuliah kewirausahaan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dampak negatif akibat otomatisasi di era globalisasi dan industrialisasi 4.0 terhadap pengangguran.

2. Pada tahun 2019 pengangguran tingkat perguruan tinggi mencapai 5,28.
3. Jumlah wirausaha dinilai masih kurang menurut para ahli dibandingkan dengan jumlah penduduk di Indonesia.
4. Tingkat pemahaman mahasiswa dalam *e-commerce* cukup terbatas karena tidak ada materi khusus yang disajikan pada mata pelajaran kewirausahaan mengenai *e-commerce*.
5. Mahasiswa memiliki pandangan yang belum optimal terhadap masa depannya yang mengandalkan ijazah untuk bekerja tanpa menerapkan perilaku berwirausaha.

C. Rumusan Masalah

Sebagaimana pemaparan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penulis merumuskan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman e-commerce mahasiswa Pendidikan Ekonomi?
2. Bagaimana minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi?
3. Seberapa besar pengaruh pemahaman *e-commerce* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan Ekonomi?

D. Tujuan Penelitian

Menentukan tujuan penelitian sangat penting, karena dengan menentukan tujuan kita dapat menentukan dan merumuskan langkah-langkah selanjutnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman *e-commerce* mahasiswa Pendidikan Ekonomi.
2. Untuk mengetahui minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan ekonomi.
3. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh tingkat pemahaman *e-commerce* terhadap minat berwirausaha mahasiswa Pendidikan ekonomi.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan dukungan secara empiris terhadap teori dan konsep *e-commerce* untuk meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa, serta dapat menjadi alternatif bagi jurusan pendidikan ekonomi untuk meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa.

2. Manfaat Dari Segi Kebijakan

Kebijakan kampus merdeka yang diterapkan kementerian pendidikan dan kebudayaan pada tanggal 13 februari 2020 memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk melakukan wirausaha secara mandiri dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang dapat memperkuat bahwa mahasiswa sudah berwiusah, dengan catatan wajib dibimbing oleh dosen/ pengajar.

Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan manfaat bagi jurusan pendidikan ekonomi dalam mengambil kebijakan dan diharapkan dapat menjadi referensi bagi pemegang kebijakan untuk melakukan pengembangan dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa.

3. Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi mahasiswa, dapat digunakan sebagai motivasi dan sebagai bahan pertimbangan serta menambah pemahaman akan pentingnya aspek wirausaha.

- b. Bagi Jurusan Pendidikan Ekonomi,
 - 1) Memberikan informasi yang bermanfaat untuk mengambil kebijakan dalam peningkatan minat berwirausaha mahasiswa
 - 2) Memebrikan inovasi baru serta wawasan yang luas bagi jurusan pendidikan ekonomi dalam meningkatkan minat berwirausaha mahasiswa

4. Segi Isu dan Aksi Sosial

Peneliti berharap, hasil dari penelitian ini dapat digunakan mahasiswa atau peneliti selanjutnya untuk dijadikan referensi bagi penelitian yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Untuk memperjelas definisi dari bahasan yang akan digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis menguraikan sebagai berikut;

1. Pengaruh

Dalam kamus besar bahasa Indonesia KBBI (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Dapat disimpulkan bahwa Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

2. Pemahaman

Menurut Schulz dalam Irmawati (2016, hlm 44) komprehensi adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya sehingga seseorang tidak hanya hafal secara verbalistik tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.

Dari definisi diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa pemahaman adalah pengetahuan individu secara intensif dalam menyikapi suatu konsep, situasi atau fakta sehingga individu tersebut dapat mengerti dengan benar dalam memahami suatu ilmu atau informasi yang kemudian diartikan menurut dirinya sendiri namun masih berkaitan dengan inti dalam ilmu atau informasi yang didapatnya.

3. E-Commerce

Siregar dalam Irmawati (2011, hlm.) *Electronic Commerce (e-commerce)* adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer.

Mujiana dalam Yadewani & Wijaya (2017, hlm. 65) *E-Commerce (Electronic Commerce)* adalah proses transaksi jual beli yang menggunakan alat elektronik seperti telepon dan internet. *E-commerce* lebih dari sekedar membeli dan menjual produk secara online. *Ecommerce* meliputi seluruh proses dari pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran para pelanggan, dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia. Sistem *ecommerce* sangat bergantung pada sumber daya internet dan banyak teknologi informasi lainnya untuk mendukung setiap proses ini.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *e-commerce* adalah perdagangan elektronik yang meliputi transaksi penjualan, pembelian, perdagangan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik yang mana para penggunanya bisa melakukan transaksi, komunikasi dan pelayanan dengan sistem yang telah disediakan maupun membuat sistem baru untuk melakukan proses pelayanan penjualan secara online

4. Minat Berwirausaha

Dzulfikri & Kusworo (2019, hlm. 24) Minat berwirausaha adalah keinginan dan ketertarikan seseorang untuk memulai berwirausaha secara mandiri dengan kerja keras dan disiplin untuk masuk ke dalam dunia bisnis dengan rasa senang menjalankan bisnisnya tanpa ada tekanan atas risiko yang akan dihadapi. S.Kadarsih dalam Yadewani & Wijaya (2017) mengatakan minat berwirausaha adalah kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung resiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya sendiri.

Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan minat muncul karena adanya pengetahuan dan informasi mengenai kewirausahaan yang kemudian akan dilanjutkan untuk terjun berpartisipasi secara langsung dalam rangka mencari pengalaman, sehingga menumbuhkan kecenderungan hati dalam diri subjek untuk tertarik menciptakan suatu usaha yang kemudian mengorganisir, mengatur, menanggung resiko dan mengembangkan usaha yang diciptakannya sendiri.

Berdasarkan pengertian dan istilah diatas maka yang dimaksud dengan pengaruh pemahaman e-commerce terhadap minat berwirausaha pada penelitian ini adalah daya yang timbul dari suatu tinggi rendahnya seseorang dalam mengetahui proses dari pengembangan, pemasaran, penjualan, pengiriman, pelayanan, dan pembayaran para pelanggan melalui internet dengan dukungan dari jaringan para mitra bisnis di seluruh dunia, sehingga dapat membuat kecenderungan hati dalam diri untuk tertarik menciptakan suatu usaha.

G. Sistematika Skripsi

Menurut Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah FKIP Unpas Bandung (T. P. P. K. F. Unpas, 2020) sistematika skripsi yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 31) bahwa:

“pendahuluan ini bermaksud mengantarkan pembaca pada pembahasan suatu fenomena dan masalah yang terjadi. Nilai dari bagian pendahuluan adalah pernyataan tentang masalah penelitian. Sebuah penelitian dilaksanakan karena terdapat fenomena masalah yang perlu dikaji lebih mendalam. Dengan adanya bagian pendahuluan ini, pembaca mendapat gambaran arah permasalahan dan pembahasan.”

2. BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 30) dijelaskan tentang kajian teori dan kerangka pemikiran sebagai berikut:

“Kajian teori berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan dan peraturan yang ditunjang oleh hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan masalah penelitian. Melalui kajian teori peneliti merumuskan definisi konsep dan definisi operasional variabel. Kajian teori dilanjutkan dengan perumusan kerangka pemikiran yang menjelaskan berkaitan dari variabel-variabel yang terlibat dalam penelitian”.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 31) bahwa “Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan., berisi hal-hal mengenai metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrument penelitian, teknik analisis data serta prosedur penelitian”.

4. BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam buku panduan penulisan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 34) menjelaskan, “Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan”.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Menurut buku panduan KTI FKIP UNPAS (2020, hlm. 36) “Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan dan saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan serta bentuk rekomendasi kepada para pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti berikutnya”.