

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

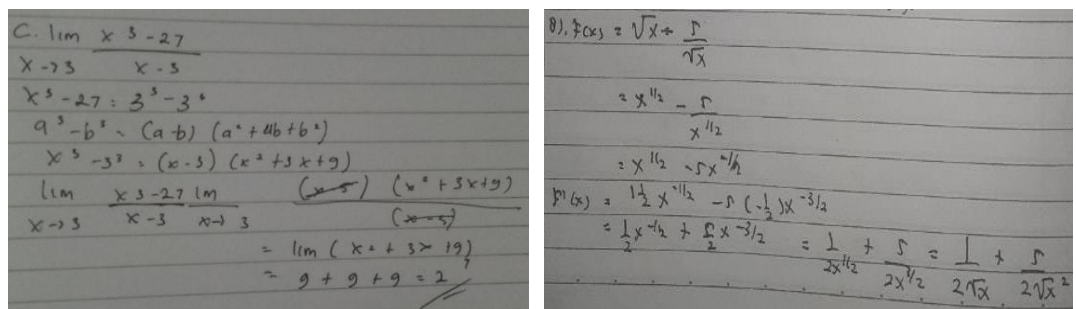
Pendidikan harus terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman dan bagaimanapun keadaannya pendidikan harus tetap berjalan. Seperti yang disampaikan oleh Plato. Menurutnya, pendidikan merupakan suatu hal yang dapat membantu kita dalam mencapai kesempurnaan dengan mengembangkan individu dari jasmani dan juga akalnya. Semenjak Maret 2020 wabah Covid-19 mulai menyebar di Indonesia. Dampak wabah Covid-19 membuat masyarakat harus melakukan semua aktivitasnya di dalam rumah. Hal tersebut membuat masyarakat berinovasi agar bisa terus beraktivitas walaupun dari rumah dengan menggunakan teknologi yang ada, termasuk dunia pendidikan. Selain itu di dalam surat Al-Mujadalah ayat 11, yang artinya "... niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat", artinya ketika kita belajar maka secara tidak langsung kita juga meninggikan derajat kita dan juga merupakan bentuk ibadah yang dapat dilakukan sebagai pelajar. Oleh karena itu, perubahan dan perkembangan zaman amat erat kaitannya dengan pendidikan agar individu-individu yang berkualitas didapatkan bagaimanapun kondisinya. Nizam (2020) oleh (Hendayana, 2020) menyampaikan bahwa "Pandemi adalah tantangan dalam meningkatkan kreativitas dalam menggunakan teknologi, bukan sekedar transmisi pengetahuan, namun juga mencari bagaimana caranya agar pembelajaran tetap tersampaikan dengan baik". Dan menurut (Kusumah & Hamidah, 2020) "Sistem PJJ (pendidikan jarak jauh) merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran tatap muka, karena adanya aturan *social distancing*, kendala waktu, lokasi, jarak dan juga biaya yang menjadi masalah dalam situasi saat ini".

Di dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003, terdapat tujuan pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk

watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, agar potensi peserta didik berkembang dan menjadi manusia yang bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari tujuan pendidikan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan dilakukan untuk membentuk karakter yang cerdas bagi bangsa, dan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pelajaran matematika. Adapun tujuan pembelajaran matematika menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 22 Tahun 2006 yaitu agar siswa mempunyai kemampuan sebagai berikut: 1) Memahami konsep, memaparkan hubungan antar konsep dan penerapannya dengan keluwesan, efisien dan ketepatan dalam memecahkan masalah; 2) Menggunakan inferensi tentang pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika; 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan menyerap (memahami) masalah, merancang, menyelesaikan model matematika dan menginterpretasikan penyelesaian yang diperoleh; 4) Mengkomunikasikan ide menggunakan symbol, bagan, grafik atau lainnya untuk menggambarkan situasi atau masalah; 5) Memiliki sikap menghargai, perhatian, dan minat belajar matematika, serta perilaku ulet dan *self-confidence* (percaya diri) dalam menyelesaikan pemecahan masalah. Namun, hasil data survey yang dilakukan oleh OECD sebagai bentuk penilaian siswa dalam skala internasional atau *Programme for International Student Assessment* (PISA 2018) menyatakan bahwa kemampuan siswa di Indonesia berada pada tingkat rendah dengan skor 379 dari rata-rata skor 489.

Salah satu upaya untuk meningkatkan prestasi siswa yaitu dengan mengasah kemampuan pemahaman matematis siswa. Seperti yang disampaikan oleh Sumarmo dalam (Nia Gardenia, 2016) bahwa “Dalam pemecahan masalah matematika, disiplin ilmu lainnya, dan masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sehari-hari dibutuhkan pemahaman matematis yang mudah diterima secara maksimal oleh siswa”. Maka dari itu, penting untuk mengasah kemampuan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, agar dapat mengaplikasikan pemahaman

tersebut di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan pemahaman matematis juga penting untuk dimiliki siswa, karena kemampuan tersebut memiliki keterkaitan dengan kemampuan lainnya seperti kemampuan pemecahan masalah matematis. Jika seorang siswa dapat memahami konsep-konsep pembelajaran matematika, maka orang tersebut akan menimbulkan kemampuan-kemampuan yang lainnya, seperti kemampuan pemecahan masalah. Berikut adalah contoh kurangnya kemampuan pemahaman matematis siswa sehingga menimbulkan



Gambar 1.1 Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa menimbulkan kesalahan pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa

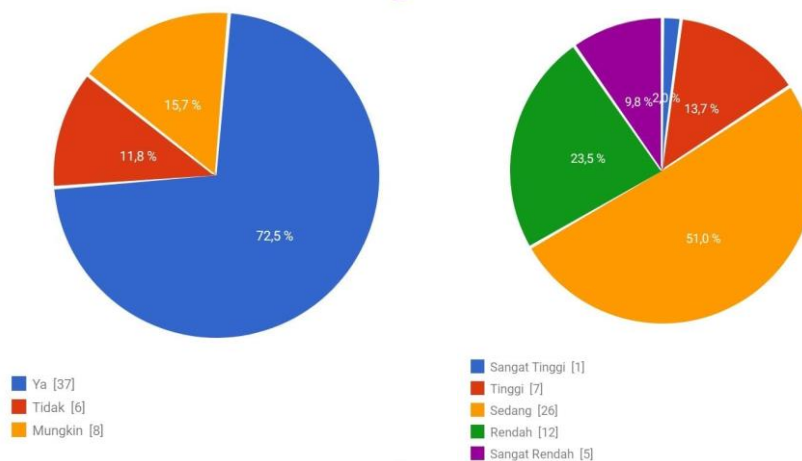
kesalahan pada kemampuan pemecahan masalah siswa.

Dari gambar 1.1 dapat kita temukan kurangnya kemampuan pemecahan masalah siswa dikarenakan siswa. Hal tersebut menunjukkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar pembelajaran matematika, karena siswa takut salah dalam mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru, sehingga hanya berfokus pada pemikiran “yang penting saya mengerjakan tugasnya dan mendapatkan nilai”. Selain itu Mustakim (2020) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media online (*e-learning*) dalam pembelajaran online (*daring*) merupakan pembelajaran yang sangat efektif dengan memperbaiki beberapa hal oleh guru agar pembelajaran yang diberikan maksimal. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan pemberian materi dan tugas, ataupun seperti yang diduga oleh Sumirat (2014) bahwa “Bagi siswa yang penting adalah “jawaban saya benar dan nilai melampaui KKM, tanpa memikirkan apakah saya paham terhadap materi atau tidak”. Selain itu, kita juga sebagai pendidik harus menjadi fasilitator yang baik dalam

mendampingi siswa, hal tersebut dilakukan untuk lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

Peranan motivasi merupakan peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Di dalam peribahasa basa sunda berbunyi "*Melak cabe jadi cabe, melak hade jadi hade melak goreng jadi goreng*" yang artinya "Apapun yang kita kerjakan, itu lah yang akan kita dapatkan nantinya". Artinya peranan motivasi belajar itu sangat penting, dikarenakan apa yang kita pelajari akan kita dapatkan nanti, karena tidak ada seorangpun yang dapat belajar tanpa adanya motivasi di dalam diri sendiri. Maka dari itu dapat dikatakan tidak ada motivasi berarti tidak ada kegiatan belajar. David Krec dalam (Cleopatra, 2015) menyampaikan bahwa motivasi merupakan suatu tindakan tertentu dimulai dari suatu dorongan. Dimana pendidik, media pembelajaran, komunikasi dan lingkungan sebagai pendorong siswa dalam melakukan tindakan yaitu belajar.

Proses dan hasil belajar siswa yang tidak meningkat secara optimal atau menurun dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa yang rendah. Adapun beberapa factor yang mempengaruhinya, misalnya minat siswa terhadap materi atau mata pelajaran yang diajarkan, minat terhadap media pembelajaran yang digunakan atau minat terhadap cara mengajar seorang guru. Siswa yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan kesan dan perhatian yang lebih bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan sikap senang dalam menjalankan pembelajaran dengan rasa senang dan sepenuh hati. Berikut merupakan hasil survey yang dilakukan oleh peneliti kepada 50 siswa SMA terhadap tingkat kesulitan belajar matematika dan motivasi belajar siswa.



Gambar 1.2 Tingkat Kesulitan dan Motivasi Belajar Siswa SMA

Dari gambar 1.2 dapat kita lihat bahwa sebanyak 37 orang siswa SMA merasa kesulitan mempelajari matematika dalam pembelajaran online dan motivasi belajar siswa pada kategori sangat rendah sebanyak 9,8%, rendah sebanyak 23,5%, sedang sebanyak 51%, tinggi sebanyak 13,7% dan sangat tinggi sebanyak 2%. Karena motivasi belajar siswa pada pembelajaran online sangat penting, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar mendapatkan perhatian yang lebih bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sejalan dengan yang disampaikan oleh Eyller dan Giles dalam (Ilmi & Khairunnisa, 2020) bahwa keefektifan pembelajaran dapat disebabkan oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Ruth Lautfer dalam (Tafonao, 2018) menyampaikan bahwa “Salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk meningkatkan kreatifitas siswa, menyampaikan materi pengajaran, dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu melalui media pembelajaran”. Dapat disimpulkan bahwa kreatifitas seorang guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa dapat meningkatkan perhatian atau minat siswa dalam mempelajari materi yang akan digunakan, apalagi pembelajaran secara daring yang banyak dilakukan secara mandiri oleh siswa SMA. Maka dari itu diperlukan media pembelajaran online yang kreatif agar dapat menarik minat belajar siswa yang meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemampuan pemahaman matematis siswa. Dari permasalahan tersebut,

media pembelajaran berbasis web dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika secara daring.

Menurut (Wicaksana, 2020) “Model pembelajaran berbasis teknologi muncul karena adanya hambatan pada metode pembelajaran tradisional, terutama pada saat pandemic Covid-19 yang berakibat pembelajaran menjadi terganggu, sehingga siswa tidak dapat belajar dengan tatap muka atau terlibat aktif dalam proses pembelajaran”. Hal tersebut sejalan dengan yang dikatakan oleh Niza bahwa pandemi merupakan tantangan tersendiri untuk meningkatkan kreatifitas seorang pendidik dalam memberikan pembelajaran. Darusalam dalam (Setyadi, 2017) menyatakan bahwa “Penurunan suasana yang statis dan pembelajaran yang menarik, interaktif, efektif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dapat terjadi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis web”. Pembelajaran berbasis website juga memungkinkan siswa untuk belajar secara online tanpa dibebani oleh sarana dan prasarana seperti kuota yang besar, spesifikasi ponsel yang tinggi, tidak harus mendownload aplikasi tambahan dan dapat dilakukan komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis web *Carrd.co* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika.

Menurut (Faizarteta, 2020) *Carrd.co* (*Carrd*) merupakan sebuah situs atau platform yang digunakan untuk membuat One-Page Website. *Carrd.co* merupakan platform gratis, mudah dan responsive yang dapat membantu kita dalam membuat website. *Carrd.co* juga dapat disesuaikan agar sesuai dengan perangkat apapun. Hal ini mendukung keterbatasan dari siswa karena, semua jenis perangkat dapat mengakses situs web tanpa memerlukan spesifikasi khusus. Cara pembuatan websitenya pun sangat mudah karena adanya panduan lengkap dengan berbagai macam fitur yang dapat dikolaborasikan dalam website yang kita desain sendiri. Selain itu, *Carrd.co* juga menyediakan berbagai macam template yang menarik, sehingga guru dapat menggunakan kreatifitasnya dalam menggunakan fitur-

fiturnya kebutuhan pelajar terpenuhi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tampilan dan penggunaan yang menarik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penggunaan media pembelajaran *Carrd.co* dapat meningkatkan kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa, karena *Carrd.co* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara online tanpa dibebani oleh sarana dan prasarana seperti yang telah dipaparkan sebelumnya.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

a. Masa pandemi Covid-19

Pandemi mewajibkan para pengajar untuk dapat menguasai media pembelajaran jarak jauh dengan kreatif agar motivasi belajar dan kemampuan matematis siswa dapat ditingkatkan sehingga mencapai tujuan pendidikan nasional.

b. Interaksi pendidik dan peserta didik

Interaksi tersebut dapat terjadi secara langsung, yaitu secara *synchronous* maupun tidak langsung, yaitu secara *asynchronous*. *Synchronous* seperti melakukan *zoom meeting*, *google meet*, dan lainnya. *Asynchronous* seperti pemberian tugas, bahan ajar secara tidak langsung.

c. Pengalaman penulis pada saat melaksanakan program Magang III

Magang III yang dilakukan di SMAN 12 Bandung membuat peneliti sadar bahwa terdapat banyak siswa yang kurang motivasi belajarnya dikarenakan dilakukan secara mandiri di rumah, takut untuk mendapat nilai yang kecil, tidak berani bertanya dan kurangnya kemampuan pemahaman matematis siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang menggunakan media pembelajaran *Carrd.co* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Google Classroom*?
2. Apakah motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Carrd.co* lebih baik daripada siswa yang menggunakan media pembelajaran *Google Classroom* ?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Carrd.co* ?

D. Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian yang dibuat berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang memperoleh media pembelajaran *Carrd.co* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh media pembelajaran *Google Classroom*.
2. Untuk mengetahui apakah motivasi belajar siswa yang memperoleh media pembelajaran *Carrd.co* lebih baik daripada siswa yang memperoleh media pembelajaran *Google Classroom*.
3. Untuk mengetahui korelasi antara kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran online *Carrd.co*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

Manfaat penelitian secara teoritis yaitu :

a. Secara umum

Bermanfaat dalam pembelajaran matematika secara online dan menggunakan media pembelajaran *Carrd.co*.

b. Secara khusus

Penelitian ini digunakan untuk menguji sejauh mana keberlakuan dan keterhandalan media pembelajaran *Carrd.co* dalam peningkatan kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan mengenai kemampuan pemahaman matematis dan motivasi belajar siswa melalui media pembelajaran online *Carrd.co* dalam pembelajaran.

b. Bagi Peneliti Berikutnya

Penelitian ini diharapkan mampu dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti lain untuk melakukan penelitian dimasa yang akan datang terutama pada pembelajaran daring.

c. Bagi Peneliti yang Bersangkutan

Penelitian ini diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan tentang pendidikan dan sebagai sarana mengaplikasikan pengetahuan di dunia pendidikan terutama pada pembelajaran daring.

F. Definisi Operasional

Penjelasan mengenai istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti akan dijelaskan pada bagian ini. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari perbedaan pemahaman. Berikut merupakan beberapa pengertian dari istilah-istilah tersebut.

1. Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan siswa dalam menyerap dan memahami ide-ide matematika disebut dengan kemampuan pemahaman matematis (KPM). Indikator kemampuan pemahaman matematis yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator menurut Lestari dan Yudhanegara (2015, hlm. 81) yaitu:

- a. Mengidentifikasi dan membuat contoh dan bukan contoh.
- b. Menerjemahkan dan menafsirkan makna symbol, tabe;, diagram, gambar, serta kalimat matematis.
- c. Memahami dan menerapkan ide matematis.
- d. Membuat suatu ekstrapolasi (perkiraan).

2. Motivasi Belajar

Peranan motivasi merupakan peranan yang sangat penting dan strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Karena, tidak ada seorangpun yang dapat belajar tanpa adanya motivasi di dalam pribadinya sendiri. Maka dari itu dapat dikatakan jika tidak ada motivasi beraryi tidak ada kegiatan belajar.

Menurut Handoko (1992, hlm.59), untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, maka dapat dilihat dari indikator sebagai berikut:

- a. Kuatnya kemauan untuk berbuat.
- b. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar.
- c. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain.
- d. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

3. Media Pembelajaran Berbasis Web

Kontribusi dari media pembelajaran berbasis web sangat besar bagi inovasi dalam perubahan proses pembelajaran. Siswa tidak hanya mendengarkan materi dalam pembelajaran tetapi, siswa juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya. Surjono dalam (Januarisman & Ghufron, 2016) menyampaikan bahwa “Media pembelajaran berbasis web atau e-learning menjadi

sangat populer karena efektivitas dan fleksibilitasnya yang cara penyampaian materi pembelajarannya melalui internet yang dapat diakses kapan dan dimana saja”. Selain itu, materi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia sehingga terdapat banyak variasi dalam mengajar dengan cepat dapat diperbaharui oleh pengajar.

Adapun media pembelajaran berbasis web yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Carrd.co

Menurut (Faizarteta, 2020) *Carrd.co* (*Carrd*) merupakan sebuah situs atau platform yang digunakan untuk membuat One-Page Website. *Carrd.co* merupakan platform gratis, mudah dan responsive yang dapat membantu kita dalam membuat website. *Carrd.co* juga dapat disesuaikan dengan perangkat apa saja. Kita dapat membuat website seperti portofolio, form, landing page, personal profil, dan daftar riwayat hidup dengan menggunakan *Carrd.co*. Kita dapat membuat website dengan mudah, responsive, gratis dengan desain yang menarik dan dapat dikolaborasikan dengan multimedia yang lain.

2. Google Classroom

Dilansir oleh (Wikipedia, 2014), *Google Classroom* (GCR) atau Google Kelas, adalah layanan web gratis yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan, membuat, mendistribusikan dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan ketentuan yang ada pada buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (2021, hlm. 36-47) yang membentuk sistematika kerangka skripsi sebagai berikut :

1. Bagian Pembuka Skripsi

Yang termasuk kedalam bagian ini adalah halaman sampul (cover), pengesahan, motto dan persembahan, pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terimakasih, abstrak dalam Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Sunda, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

Di dalam bagian isi skripsi, terdapat penyusunan penelitian hingga kesimpulan penelitian. Berikut merupakan hal-hal yang termasuk kedalam bagian isi skripsi:

a. Bab I Pendahuluan

Dalam Bab I terdapat pembahasan seperti latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika skripsi. Untuk lebih jelasnya, berikut merupakan penjelasan dari hal-hal tersebut:

1) Latar Belakang Masalah

Latar belakang masalah dalam penelitian memberikan paparan dari konteks penelitian yang dilakukan secara menarik, sesuai dengan perkembangan situasi terkini dengan melakukan pembahasan secara ringkas dan mendalam mengenai apa yang diteliti.

2) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian bertujuan untuk memberikan peneliti masalah-masalah yang berkaitan dengan judul penelitian yang ditunjukkan oleh data empiris, yang menunjukkan masalah penelitian dan dapat diamati dari sisi ilmiah, benruknya (keterhubungan, dampak, sebab akibat, dan lainnya), serta peneliti adapt mengidentifikasi masalah-masalah tersebut.

3)

4) Rumusan Masalah

Bagian ini dalam penelitian berisi pertanyaan umum mengenai apa yang diteliti dalam bentuk pertanyaan penelitian, yang dibuat dengan mengidentifikasi topik atau variabel yang menjadi pusat penelitian.

5) Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian menunjukkan hasil yang ingin dicapai dan merupakan penunjuk arah bagi peneliti serta dievaluasi pada bagian kesimpulan.

6) Manfaat Penelitian

Tujuan dari manfaat penelitian adalah untuk menegaskan kegunaan penelitian setelah penelitian dilaksanakan, yang meliputi : manfaat secara teoritis dan secara praktis.

7) Definisi Operasional

Istilah-istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian dijelaskan dalam bagian ini. Hal tersebut dilakukan agar tercipta makna tunggal dan menghindari perbedaan pemahaman.

8) Sistematika Skripsi

Bagian ini merupakan gambaran dari setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antar babnya dalam membentuk sebuah kerangka yang utuh.

b. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Kajian teori, konsep kebijakan dan peraturan yang didukung oleh hasil peneliti sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan merupakan hal hal yang ada dalam bab ini. Di dalam bab ini juga terdapat kerangka pemikiran yang berisi deskripsi tentang hubungan antar variabel dalam penelitian. Hal-hal yang dimuat dalam kajian teori yaitu :

- 1) Teori, konsep, model, dalil, teorema, dan rumus sesuai dengan bidang yang dikaji dalam penelitian.

- 2) Komparasi penelitian terdahulu yang relevan dan bersifat komprehensif sesuai dengan masalah-masalah yang dikaji dalam penelitian.
- 3) Berdasarkan hasil poin 2, peneliti merumuskan kedudukan dari penelitian yang dilakukannya.

c. Bab III Metode Penelitian

Cara-cara yang digunakan dalam menjawab masalah dalam penelitian, kemudian mendapatkan kesimpulan dijelaskan secara teratur dan rinci pada bagian ini. Metode penelitian meliputi :

1) Metode Penelitian

Susunan pelaksanaan kegiatan penelitian seperti memilih pendekatan penelitian kuantitatif, pendekatan kualitatif atau campuran antara kualitatif dan kuantitatif dalam penelitiannya terdapat pada bagian metode penelitian.

2) Desain Penelitian

Di dalam desain penelitian menyampaikan secara jelas kategori penelitian yang dilakukan.

3) Subjek dan Objek Penelitian

Bagian ini menjelaskan tentang sesuatu yang akan diteliti. Bagian ini juga mencakup penetapan lokasi sumber data, kaitan penetapan lokasi atau sumber data, penetapan populasi, partisipan, sampel penelitian, teknik sampling serta besar sampel penelitian.

4) Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

Terdapat banyak jenis data yang dapat dipilih dalam penelitian. Pada bab ini menjelaskan tentang hal tersebut serta alasan tentang teknik analisis data yang dibutuhkan oleh peneliti.

5) Teknik Analisis Data

Jenis data yang didapatkan akan dianalisis menggunakan teknik analisis data yang disusun, maka dari itu antara teknik pengumpulan data dan rumusan masalah harus sejalan. Hal tersebut dijelaskan dalam bagian ini.

6) Prosedur Penelitian

Penyusunan rencana, pelaksanaan dan laporan aktivitas penelitian secara logis dan sistematis ada dalam bagian ini.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini memuat tentang hasil temuan penelitian dan pembahasan dari temuan penelitian yang telah dilakukan, meliputi uraian data yang terkumpul dari penelitian berupa jawaban secara inci terhadap rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang sudah dibuat sebelumnya. Sedangkan pembahasan memperlihatkan kembali pertanyaan penelitian, mengaitkan hasil temuan dengan kajian pustaka, serta mengevaluasi terhadap potensi kelemahan dalam penelitian.

e. Bab V Simpulan dan Saran

Hasil penelitian di interpretasikan pada bagian ini. Selain itu, ada juga rekomendasi yang diberikan oleh peneliti kepada pembuat kebijakan, pengguna atau kepada peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di masa yang akan datang.