

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang tidak bisa manusia elakan, karena pada hakikatnya manusia telah mengalami proses pendidikan dari saat dirinya lahir. Menurut Henderson (dalam Sadulloh, 2010, hlm. 5) Pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan, yang merupakan hasil dari interaksi setiap individu dengan lingkungan sosialnya dan lingkungan fisik, yang berlangsung sepanjang hayat dari manusia itu lahir.

Dalam Undang-Undang Rakyat Indonesia No. 20 Tahun 2003 (Depdiknas, 2003, hlm. 1) tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 1 menjelaskan pengertian pendidikan yaitu sebagai berikut :

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.

UU menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan maka seluruh peserta didik harus mengenyam pendidikan, tanpa terkecuali. Pendidikan pun mencakup ke dalam beberapa lingkungan yakni pendidikan di lingkungan keluarga, pendidikan di lingkungan sekolah, dan pendidikan di lingkungan masyarakat. Pendidikan di lingkungan sekolah pun merupakan komponen yang penting. Di lingkungan sekolah, pendidikan sebagai serangkaian kegiatan proses pembelajaran yang bertujuan merombak susunan tingkah laku peserta didik dalam hasil belajar dengan serasi, seimbang, dan menciptakan peningkatan dalam kehidupan sosial agar sejahtera (Sadulloh, 2010, hlm. 198).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pendidikan di lingkungan sekolah berupa proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan bahan ajar pada sebuah lingkungan sekolah dengan cara saling beralih informasi. Dalam sebuah proses belajar, sebuah komponen pembelajaran adalah peserta didik, pendidik dan

kurikulum yang mencakup isi pelajaran, metode, tujuan, evaluasi, dan media pembelajaran yang digunakan, dan setiap komponen harus terintegrasi dan tidak dapat dipisahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Rosy, 2013, hlm. 99). Media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Mardhiah (dalam Ainun, 2018, hlm. 51) menyatakan bahwa proses belajar mengajar selain bersifat intelektual, dapat juga bersifat emosional. Kegembiraan dalam proses belajar mampu mengembangkan hasil belajar peserta didik. Pemakaian media pembelajaran mempengaruhi dangkal atau dalamnya hasil belajar. Untuk itu agar memberikan variasi dalam mengajar dan anak mendapatkan pengalaman yang lebih konkrit maka media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses belajar.

Dengan terjadinya wabah *covid-19* yang statusnya bencana nasional. Proses pembelajaran dalam kelas diberhentikan agar mengurangi penyebaran virus korona yang ada dan diubah menjadi pembelajaran dalam jaringan. Moore, dkk (dalam Sadikin, 2020, hlm. 216) menyatakan pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran yang mudah diakses (aksesibilitas), saling terhubung (konektivitas), fleksibel (fleksibilitas), dan dapat memunculkan berbagai interaksi pembelajaran. Proses belajar mengajar saat ini memanfaatkan media pembelajaran daring yang pelaksanaannya guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran di rumahnya sendiri tanpa berkumpul di kelas ataupun lingkungan sekolah namun pendidik harus tetap memberikan pembelajaran yang bermutu, efisien dan efektif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila pendidik sanggup memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang berlaku sesuai tuntutan kurikulumnya (Akbar, 2013, hlm. 111). Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 (Depdiknas, 2005, hlm. 10) pasal 20 tentang tugas Guru dan Dosen adalah merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mencapai tujuan pendidikan pada kurikulumnya. Inovasi media pembelajaran pula semakin berkembang, salah satunya adalah media permainan yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Tedjasaputra (dalam Citra, 2020, hlm. 263) menyatakan *game* edukasi merupakan permainan yang

dikhususkan pembuatannya untuk dan dalam wilayah pendidikan yang komponennya terdiri atas suara, grafik, video, animasi. Marc Prensky (dalam Sapaat, 2012, hlm. 153) menyatakan anak generasi saat ini sudah akrab dengan komputer, *video games*, dan internet. Mereka lebih senang pada bentuk gambar, suara atau video dibandingkan tulisan sebagai sumber belajar. Penelitian yang dilakukan Ikhtiarini dan Lutfi (Ikhtiarini, 2012, hlm. 84) pada tahun 2012 menyimpulkan bahwa media *game Castle of Element* sudah sesuai dan efektif pemanfaatannya sebagai media pembelajaran bermuatan IPA ketuntasan belajar hingga 90%. Penelitian Internasional oleh Usagawa dan Mon Mon The (Usagawa, 2018, hlm. 157) pada tahun 2018 menyimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* mampu menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar peserta didik di Myanmar, dibandingkan yang hanya mengenal tes berbasis kertas saja. Tes berbasis kertas juga akan sulit digunakan pada masa pandemi ini karena pendidik akan kesulitan dalam pemberian kertas yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh Refnita (2017, hlm. 176) pada tahun 2017 menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* lebih mudah diatur dari segi waktu, tenaga, dan materi yang digunakan. Salah satu media pembelajaran yang cocok dan dapat dimanfaatkan pendidik dalam situasi pandemi ini adalah Media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz*.

Menurut penelitian Cahyani Imildah dan Brilliant Rossy pada tahun 2020 dan Arista Rahmayanti (Rosy, 2016, hlm. 92) pada tahun 2016 mengemukakan peserta didik masih belum memahami soal pembelajaran dan hasil belajarnya dikategorikan masih dibawah rata-rata. Hal tersebut terjadi karena guru belum memanfaatkan kreativitas dan variasinya dalam media pembelajaran agar memikat peserta didik. Pada kenyataannya terdapat beberapa sekolah yang tidak memanfaatkan media permainan sebagai media pembelajaran daring. Padahal beberapa keluhan seperti tidak efektifnya pembelajaran daring kerap bermunculan. Ditambah sulitnya pembelajaran daring yang berisikan ilmu sains, banyak perhitungan, angka ataupun rumus seperti matematika dan IPA. Berdasarkan hasil wawancara dengan Lesli Nurtini S.Pd yang merupakan seorang pendidik kelas 6 di SD Negeri Angakasa 8. Peneliti memperoleh gambaran umum tentang proses pembelajaran daring yang dilaksanakan. Peneliti menemukan beberapa masalah

dalam pembelajaran daring di pembelajaran ilmu pengetahuan alam diantaranya pendidik masih belum bisa menggunakan media pembelajaran yang optimal di masa pandemi ini khususnya media pembelajaran permainan, pendidik mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran yang diberlakukan sekolah karena terlalu rumit untuk dipahami.

Penggunaan media yang variatif bisa menjadi solusi dari permasalahan diatas, dan peneliti tertarik menggunakan media pembelajaran daring berbasis game *quizizz* karena beberapa keunggulan, diantaranya kemudahan pendidik memasukan instruksi,ulasan dan penilaian dan mendukung untuk TK hingga perguruan tinggi, nilai peserta didikpun dapat diunduh dalam bentuk *excel* sehingga memudahkan penilaian yang guru lakukan. Penggunaan gambar dan latar belakang gambar, musik, dan skor yang menarik juga menjadi keunggulan *quizizz* sehingga peserta didik menikmati belajar sambil bermain dalam masa pandemi.

Maka berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, peneliti tertarik merumuskan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Daring Berbasis *Game Quizizz* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar peserta didik masih rendah.
2. Peserta didik masih belum memahami soal pembelajaran.
3. Pembelajaran belum efektif dikarenakan guru belum menggunakan media yang bervariasi.
4. Guru belum bisa mengoptimalkan media pembelajaran daring dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah konsep media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz* di Sekolah Dasar ?

2. Bagaimanakah efektivitas penggunaan media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah kendala yang dihadapi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Berbasis *Game Quizizz* terhadap Pembelajaran di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui konsep media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz* di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran daring berbasis *game Quizizz* terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Berbasis *Game* dengan *Quizizz* pada Pembelajaran di Sekolah Dasar.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan terdapat manfaat yang dapat memberi kontribusi untuk berbagai pihak agar menambah peningkatan kualitas di dalam pembelajaran yakni sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti untuk menambah kajian ilmu mengenai keefektifan media pembelajaran khususnya yang berkaitan tentang keefektifan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktek manfaat hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peserta didik, pendidik, sekolah dan peneliti sendiri, yang dapat diperinci sebagai berikut :

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Dengan media pembelajaran daring *Quizizz*, maka peserta didik semakin berantusias pada pembelajaran dalam jaringan, agar pembelajaran dalam jaringan lebih bermakna.
- 2) Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- 3) Meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran IPA.

b. Bagi Pendidik

- 1) Dapat menggunakan media pembelajaran yang variatif seperti penggunaan gambar, video ataupun permainan.
- 2) Pertimbangan dan sumbangan pemikiran agar dapat meningkatkan proses belajar mengajar selama masa pandemi.
- 3) Pertimbangan pendidik dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SD.

c. Bagi Sekolah

Pertimbangan sekolah dalam membuat atau pelatihan tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat peserta didik.

d. Bagi Peneliti

- 1) Dapat meningkatkan pemahaman mengenai keefektifan media pembelajaran dalam pembelajaran di SD.
- 2) Dapat menjadikan bekal peneliti untuk memilih media pembelajaran yang inovatif saat melaksanakan proses kegiatan pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perangkat yang dimanfaatkan guru dalam membantu pencapaian peserta didik dalam sasaran akhir di pembelajaran. Media pembelajaran merupakan benda yang membantu menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang arahnya agar tercapai tujuan pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014, hlm. 4) menyatakan media pembelajaran melibatkan benda fisik yang riil yang bertujuan untuk memberikan informasi materi yang berkaitan dengan bahan ajar, dapat berupa buku-buku bacaan, *slide*, foto

maupun video pembelajaran, siaran televisi maupun penggunaan *gadget* atau komputer.

Media pembelajaran menurut Heinich, dkk. (dalam Mahnun, 2012, hlm. 28) menyatakan bahwa media dapat berupa suara seperti radio, atau gambar seperti foto, atau gambar dan suara seperti televisi dan komputer. Media pembelajaran merupakan perantara informasi yang menghubungkan sumber atau informasi dan juga peserta didik sebagai penerima.

Media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011, hlm. 3) menyebutkan media pembelajaran merupakan hubungan antara individu, materi dan suatu fenomena yang bertujuan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar. Media meliputi guru, buku teks, dan lingkungan sekolah. Sedangkan, pendapat Criticos (dalam Daryanto, 2011, hlm. 4) menyebutkan bahwa media merupakan komponen dari suatu komunikasi, karena media sebagai pengantar isi informasi yang komunikator sampaikan pada komunikan.

Media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (Sadiman, 2010, hlm. 6) menyatakan media pembelajaran merupakan seluruh hal yang dapat dimanfaatkan sebagai saluran pengiriman informasi pengirim pada seseorang yang menerima sehingga dapat mendorong pemikiran penerima, perasaan, serta minat peserta didik sehingga terjadinya sebuah proses belajar.

Maka kesimpulan dari penjelasan diatas yaitu media pembelajaran merupakan segala sesuatu baik berupa video, film, permainan, tempat dan lainnya yang mampu mengantarkan informasi dari pendidik para peserta didik sehingga merangsang kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik sehingga terjadinya proses belajar.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berdasarkan pendapat Bloom (dalam Rasyid, 2007, hlm. 12) dapat dikembangkan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kemampuan berpikir termasuk pada ranah kognitif, meliputi kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan menganalisis, kemampuan

mengevaluasi, dan kemampuan mencipta. Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di lapangan. Kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berkaitan dengan gerak, yaitu menggunakan otot seperti lari, melompat, melukis, berbicara, membongkar pasang peralatan, dan sebagainya. Kemampuan yang terakhir yakni ranah afektif mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

Hasil belajar akan bermanfaat bagi masyarakat bila pada lulusan memiliki perilaku dan pandangan yang positif, dalam ikut mensejahterakan dan mententramkan masyarakat. Hasil belajar menurut Kunandar (2013, hlm. 62) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan segala aspek baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang telah dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Selanjutnya menurut Sudjana (2012, hlm. 22) menyatakan hasil belajar merupakan kompetensi yang diperoleh peserta didik dari pelaksanaan proses belajar sehingga menerima pengalaman belajar.

Maka dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kompetensi yang dikuasai atau telah dicapai peserta didik setelah mengikuti pengalaman belajar meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik.

G. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Perangkat yang membantu guru untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang memfokuskan pada tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2014, hlm. 4) menyatakan bahwa media pembelajaran mengikutsertakan fisik media yang digunakan sebagai alat penyampai informasi pembelajaran, seperti kumpulan lembaran pembelajaran, sinema atau potret yang mengandung unsur pembelajaran, penggunaan televisi maupun komputer.

Media pembelajaran menurut Heinich (dalam Mahnun, 2012, hlm. 28) mengungkapkan bahwa media adalah perantara yang mengantarkan

informasi dari pengirim pada penerima, baik berupa radio, gambar, layar kaca, dan sebagainya. Namun, televisi, film, foto, dan sejenisnya baru dapat dikatakan media pembelajaran apabila mengandung informasi yang instruksional di dalamnya

Gerlach dan Ely (dalam Mahnun, 2012, hlm. 28) menyatakan bahwa media secara umum melingkupi manusia (*person*), objek (*object*) dan materi (*material*), atau kegiatan (*event*) dalam mewujudkan situasi yang mengharuskan peserta didik untuk memperoleh hasil belajar (pengetahuan, keterampilan, dan sikap). Jadi dari penjelasan berikut mengatakan bahwa media bukan hanya televisi, telepon, buku (bahan cetakan), dan sejenisnya, tapi meliputi manusia atau orang sebagai sumber belajar seperti kegiatan seminar, diskusi, karyawisata, dan sebagainya yang dikondisikan untuk dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan yang lebih, sikap yang lebih baik, dan keterampilan yang baru.

Menurut Ikhtiarini (2012, hlm. 85) media pembelajaran dapat membantu tercapainya proses tujuan pembelajaran, karena peran media sebagai penyampai informasi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, sebagai perangkat dalam meningkatkan motivasi peserta didik, sebagai mengembangkan kondisi kelas yang menggembirakan, serta dapat menjadi sumber belajar.

Maka dari kajian tersebut menghasilkan kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perangkat atau alat yang membantu pendidik dapat berupa televisi, radio, foto, bahkan orang, atau kegiatan yang mengandung informasi instruksional yang dapat menciptakan kondisi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang membantu untuk tercapainya proses tujuan belajarnya

a. Prinsip Pemilihan sebuah Media Pembelajaran

Terdapat beberapa prinsip dalam menentukan media pembelajaran sebagai alat guna membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Setyosari (dalam Akbar, 2013, hlm. 117)

menyatakan terdapatnya beberapa prinsip dalam memilih media pembelajaran, sebagai berikut :

1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat bantu penyampai pesan pembelajaran yang mengarah pada tujuan pembelajaran.

2) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik.

Ketertarikan peserta didik pada segala tahapan perkembangan manusia mempunyai keunikan yang berbeda. Peserta didik usia SD memiliki ketertarikan pada media seperti manusia, objek, keadaan, dan kondisi yang berbeda dengan peserta didik yang berusia SMP, SLTA dan mahasiswa. Hal yang penting dari menggunakan media pembelajaran yang akan dimanfaatkan adalah harus dipertimbangkan terlebih dahulu dengan kesesuaian karakteristik perkembangan peserta didik.

3) Media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar melingkupi benda-benda media pembelajaran seperti manusia, benda, keadaan, peristiwa dan lainnya yang mendukung pemanfaatannya sebagai alat bantu.

4) Pemanfaatan media yang pembelajaran efisien dan efektif

Pemanfaatan media pembelajaran yang efisien berkaitan dengan harga media pembelajaran, usaha yang digunakan dan waktu yang dibutuhkan dalam pemanfaatan media pembelajaran tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang efektif berkaitan dengan tercapainya tujuan pembelajaran dengan alat bantu dari kemampuan media pembelajaran tersebut. Kelayakan dalam memilih media berdasarkan harga, usaha dan waktu yang dibutuhkan juga menjadi bahan pertimbangan. Media pembelajaran dapat dinyatakan efisien apabila dapat mewujudkan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat dinyatakan efektif apabila berdaya capai tinggi pada tujuan pembelajaran.

5) Media pembelajaran yang aman bagi peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan harus sudah aman dan sesuai dengan tingkat perkembangan psikologi dan fisik peserta didik yang berbeda-beda. Perbedaan kemampuan mengamankan diri ini sebagai pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan.

- 6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas peserta didik.

Peserta didik merupakan individu yang aktif serta mampu memilih dalam menentukan diri mereka. Penggunaan dalam media pembelajaran selayaknya dapat menyediakan kesempatan guna melaksanakan suatu interaksi, aksi, komunikasi, serta kolaborasi dalam menggunakan media yang sesuai. Pilihlah media yang sekiranya menempatkan peserta didik sebagai individu yang kreatif. Pilihlah sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

- 7) Kompetensi media dalam meningkatkan kondisi pembelajaran yang menggembirakan.

Pembelajaran yang efektif akan terjadi bila kondisi dalam pembelajaran menggembirakan. Kita sebagai guru sebaiknya memilih media pembelajran yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik agar bisa menghasilkan sebuah kondisi pembelajaran yang menggembirakan.

- 8) Kualitas media.

Sebagai guru, selayaknya kita memilih media yang berkualitas. Media yang berkualitas kurang selain akan mudah hancur, beresiko bagi kesehatan, keamanan, serta dapat memalingkan peserta didik dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Apabila guru yang memanfaatkan media pembelajaran dengan bahan yang rawan dan berbahaya bagi peserta didik, berarti penggunaan media tersebut mengancam kesehatan peserta didik. Karena itu pemilihan dan pemanfaatan media yang berkualitas bagus adalah hal yang krusial.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen bahan ajar yang tentunya memiliki fungsi dan manfaatnya. Sumanto (dalam Akbar, 2013, hlm. 119) menyatakan secara umum manfaat media pembelajaran dapat dikategorikan menjadi beberapa poin, yaitu:

- 1) Memudahkan peserta didik agar dapat menyaksikan benda atau peristiwa pada masa yang telah berlalu.
- 2) Memudahkan peserta didik mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi karena beberapa alasan seperti jarak yang jauh, berbahaya, atau terlarang.
- 3) Menggambarkan jelas suatu benda yang berukuran terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Membantu mendengar suara yang sulit ditangkap telinga secara langsung.
- 5) Memudahkan membandingkan sesuatu.
- 6) Memudahkan peserta didik mengamati benda dengan cepat yang berproses lambat.
- 7) Memudahkan pengamatan alat mesin yang sukar diteliti secara langsung.
- 8) Melihat bagian tersembunyi dari suatu alat.
- 9) Memudahkan mengamati suatu rangkaian yang membutuhkan pengamatan yang lama.
- 10) Belajar sesuai kemampuan, minat, dan waktu masing-masing.
- 11) Memudahkan pengamatan benda yang mudah dan cepat rusak atau sulit untuk diawetkan.
- 12) Mengamati peristiwa yang sulit diamati atau berbahaya untuk didekati.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berdasarkan pendapat Bloom (dalam Rasyid, 2007, hlm. 12) dapat dikembangkan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kemampuan berpikir termasuk pada

ranah kognitif, meliputi kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan menganalisis, kemampuan mengevaluasi, dan kemampuan mencipta.

Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di lapangan. Kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berkaitan dengan gerak, yaitu menggunakan otot seperti lari, melompat, melukis, berbicara, membongkar pasang peralatan, dan sebagainya.. Kemampuan yang terakhir yakni ranah afektif mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

Hasil belajar akan bermanfaat bagi masyarakat bila pada lulusan memiliki perilaku dan pandangan yang positif, dalam ikut mensejahterakan dan mententramkan masyarakat.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Game* Edukasi

Media pembelajaran merupakan komponen yang penting dalam terwujudnya sebuah tujuan dalam pembelajaran, media pembelajaran merupakan benda yang membantu menyampaikan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran yang arahnya agar tercapai tujuan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan yakni media pembelajaran *game* edukasi. Menurut Tedjasaputra (dalam Citra, 2020, hlm. 263) menyatakan *game* edukasi merupakan permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk dan dalam wilayah pendidikan yang komponennya terdiri atas suara, grafik, video, animasi. Adapun Yakin (2018, hlm. 22) berpendapat dengan pemanfaatan media pembelajaran *game* edukasi diharapkan agar peserta didik dapat mengalami peningkatan dalam motivasi belajarnya. Karena peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas senang menghabiskan waktunya dengan melaksanakan permainan dengan rekannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai *game*.

Selain itu, Rahman (2016, hlm. 184) mengungkapkan *game* edukasi adalah permainan yang pembuatannya agar dapat menumbuhkan daya pikir peserta didik, serta kemampuannya dalam memecahkan suatu

permasalahan. Sebuah *game* edukasi bertujuan guna menanggulangi sebuah masalah dalam pembelajaran seperti kurang minatnya peserta didik, mengembangkan kecerdasan, serta mengembangkan kompetensi anak dalam pembelajaran. Sadirman,dkk (dalam Chrisnanda, 2017, hlm. 2) *game* edukasi adalah sebuah permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk mengajarkan pengguna atau peserta didik dalam pembelajaran tertentu agar dapat mengembangkan konsep serta pemahaman peserta didik yang bertujuan untuk menempa kompetensi peserta didik juga memotivasi dalam pembelajaran.

Sebuah media pembelajaran pastinya memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, khususnya media pembelajaran *game* edukasi. Kelebihan media pembelajaran *game* edukasi menurut Arifin (2015, hlm. 144) yakni :

- a. Sebagai Alternatif peningkatan minat belajar.
- b. Memudahkan pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit.
- c. Penggunaannya mudah karena diakses *online*.
- d. Interaktif serta menarik

Menurut Yulianti (2020, hlm. 532) membahas kelebihan media pembelajaran *game* yakni memudahkan guru dalam pembelajaran, interaktif, dan memberikan pengalaman yang langsung dan berarti bagi peserta didik. Sedangkan kekurangannya yakni guru dan peserta didik harus memiliki komputer atau *smartphone* yang memadai. Pendapat Arifin (2015, hlm. 145) menyatakan kelemahan media pembelajaran *game* yang dimiliki media pembelajaran *game* edukasi yaitu :

- a. Informasi pembelajaran kurang dimunculkan.
- b. Kurang animatif.
- c. Pengintegrasian secara *online* kurang optimal.

4. Pengertian *Quizizz*

Quizizz adalah suatu media pembelajaran game interaktif yang dapat diakses pendidik maupun peserta didik tanpa perlu mendownload. *Game* edukasi merupakan sebuah *game* yang dikhususkan pembuatannya untuk lingkungan pendidikan, termasuk *Quizizz* (Tedjasaputra dalam Rosy,

2020, hlm. 263). *Quizizz* adalah aplikasi berbasis web *game* kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas (Adi, 2019, hlm. 2). Menurut Rosy (2020, hlm. 264) menyatakan bahwa *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang berlandaskan *game* edukasi yang di dalamnya memuat sebuah kuis dalam komputer atau *gadget* yang saling terhubung dengan gambar dan warna yang variatif yang dapat dimanfaatkan dalam sebuah *posttest*, *pretest*, maupun latihan guna pengukuran dalam sejauh mana peserta didik memhamai sebuah pembelajaran. Pendapat Mei dan Adam (2018, hlm. 208) menyebutkan bahwa *Quizizz* adalah sebuah *game* kelas pembelajaran untuk berlatih bersama yang dapat diakses banyak pemain di komputer, tablet, atau *smartphone*.

Kelebihan dari *Quizizz* adalah kemudahan pendidik memasukan instruksi, ulasan dan penilaian dan mendukung untuk TK hingga perguruan tinggi, nilai peserta didikpun dapat diunduh dalam bentuk *excel* sehingga memudahkan penilaian yang guru lakukan. Penggunaan gambar dan latar belakang gambar, musik, dan skor yang menarik juga menjadi keunggulan *quizizz* sehingga peserta didik menikmati belajar sambil bermain dalam masa pandemi. Adapun Kelemahannya yakni sulitnya pemantauan tiap aplikasi individu, sehingga peserta didik dapat mencari jawaban dengan mudah pada *browser* (Adi, 2019, hlm. 7).

Adapun cara menggunakan media *Quizizz* adalah dengan cara sebagai berikut (Adi, 2019, hlm. 3-4) :

1. Memasukkan pada kolom halaman dengan *www.quizizz.com*, lalu klik *Sign Up* untuk mendaftar.
2. Memilih cara sinkronisasi akun *Sign Up* dengan *email* atau *google*.
3. Klik *Teacher* apabila sebagai pendidik, atau klik *Student* apabila sebagai peserta didik.
4. Memasukan identitas akun seperti *username*, *email*, dan *password*.
5. Jika sudah berhasil, untuk pembuatan kuisnya dapat dengan mengklik *create a new quiz* pada bagian kiri atas.
6. Masukan nama kuis dan bahasa yang akan dipilih.

7. Masukkan pertanyaan dengan meng-klik *create a new question*.
8. Masukkan pertanyaan dengan memilih pilihan ganda, esai, atau lainnya. Apabila pilihan ganda, maka beri centang pada jawaban yang benar.
9. Klik *Finish* apabila seluruh pertanyaan telah dimasukkan.
Langkah terakhir yakni mengatur kode kuis dan *deadline* pengerjaan.

5. Pengertian *Game* Edukasi

Game Edukasi menurut Sadirman,dkk (dalam Chrisnanda, 2017, hlm. 2) adalah sebuah permainan yang dikhususkan pembuatannya untuk mengajarkan pengguna atau peserta didik dalam pembelajaran tertentu agar dapat mengembangkan konsep serta pemahaman peserta didik yang bertujuan untuk menempa kompetensi peserta didik juga memotivasi dalam pembelajaran. Sedangkan, *Game* Edukasi menurut Tedjasaputra (dalam Citra, 2020, hlm. 263) menyatakan *game* edukasi merupakan permainan yang dikhususkan pembuatannya di wilayah pendidikan yang komponen di dalamnya terdiri dari suara, grafik, video, animasi.

Sebuah menurut Rahman (2016, hlm. 184) mengungkapkan *game* edukasi adalah permainan yang pembuatannya agar dapat menumbuhkan daya pikir peserta didik, serta kemampuannya dalam memecahkan suatu permasalahan. Sebuah *game* edukasi bertujuan guna menanggulangi sebuah masalah dalam pembelajaran seperti kurang minatnya peserta didik, mengembangkan kecerdasan, serta mengembangkan kompetensi anak dalam pembelajaran.

Maka dari penjelasan diatas penulis menyimpulkan bahwa *game* edukasi adalah sebuah permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran yang dibuat khusus untuk meningkatkan kompetensi peserta didik yang berkomponen suara, grafik, video, dan animasi.

6. Pengertian Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008, hlm. 374) berasal dari kata efektif yang dapat diartikan terdapatnya akibat, berpengaruh, berhasil guna, atau manjur. Menurut Rosy (2020, hlm. 264)

efektivitas adalah tercapainya sebuah target dalam rencana pembelajaran dengan tepat dan sesuai, efektivitas mampu diukur dengan hasil belajar, jika dalam hasil belajar peserta didik ditemukan perbedaan atau peningkatan maka media yang telah digunakan dikatakan efektif. Sedangkan menurut Beni (dalam Sartika, 2019, hlm. 2) mengungkapkan efektivitas adalah hubungan hasil dan tujuan. efektivitas berhubungan dengan tingkat keberhasilan suatu metode yang digunakan dengan pengaruh yang besar dan dapat mencapai sasaran yang ditentukan. Supardi (dalam Rohmawati, 2013, hlm. 16) menyatakan pembelajaran efektif apabila kombinasi manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur dapat mengubah perilaku peserta didik ke arah positif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Saadi (2013, hlm. 4) mengungkapkan terdapat beberapa indikator yang mempengaruhi agar pembelajaran dapat dikatakan efektif, yakni :

a) Ketuntasan belajar.

Ketuntasan belajar dapat ditinjau dari hasil belajar peserta didik yang telah mencukupi sesuai ketuntasan individual, yaitu tercapainya nilai kriteria ketuntasan minimal peserta didik yang berlaku pada sekolah yang terkait.

b) Aktivitas belajar peserta didik.

Segala kegiatan yang dilakukan peserta didik di dalam pembelajaran kelas, menyangkut proses kegiatan belajar, proses komunikasi antar peserta didik atau dengan guru, maupun hasil dari interaksi para peserta didik dapat disebut aktivitas peserta didik sehingga menghasilkan perubahan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang mampu diawasi melalui perhatian peserta didik, kesungguhan peserta didik, kedisiplinan peserta didik, keterampilan tanya jawab, dan lainnya. Aktivitas belajar peserta didik dapat menjadi positif maupun negatif, contoh Aktivitas belajar peserta didik menjadi positif apabila peserta didik menjadi berani mengajukan pendapat atau gagasan, mengerjakan soal dan tugas, aktif berkomunikasi dengan guru dan peserta didik lainnya sehingga dapat memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Dan menjadi

negatif apabila, mengganggu peserta didik lain pada saat proses belajar mengajar di kelas, dan melakukan kegiatan lain yang tidak sesuai dengan pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

c) Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

Guru merupakan orang yang mendidik dan mengatur segala hal yang akan dilakukan dalam pembelajaran. Mulai dari media pembelajaran, model pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Kemampuan guru disini akan mempengaruhi keefektifan pembelajaran dalam mengelola pembelajaran. Bahkan dengan media pembelajaran yang bagus sekalipun apabila kemampuan guru kurang dalam mengelola pembelajaran maka tujuan pembelajaran tidak efektif. Maka guru merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil pelaksanaan dari pembelajaran yang telah diterapkan.

Maka kesimpulan dari kajian di atas adalah efektivitas pembelajaran sangat berpengaruhnya terhadap penerapan sebuah media pembelajaran terhadap sebuah target dengan tepat dan sesuai, yang mengkombinasikan manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang faktor efektivitasnya yakni, ketuntasan belajar, aktivitas belajar peserta didik dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran.

7. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Rasyid, 2007, hlm. 12) dapat dikembangkan menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor. Kemampuan berpikir termasuk pada ranah kognitif, meliputi kemampuan menghafal, kemampuan memahami, kemampuan menerapkan, kemampuan menganalisis, kemampuan mengevaluasi, dan kemampuan mencipta. Kemampuan yang penting dalam ranah kognitif adalah kemampuan menerapkan konsep-konsep untuk memecahkan masalah yang ada di lapangan. Kemampuan psikomotor yaitu kemampuan yang berkaitan dengan gerak, yaitu menggunakan otot seperti lari, melompat, melukis, berbicara, membongkar pasang peralatan, dan sebagainya. Kemampuan yang terakhir yakni ranah afektif mencakup watak, perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

Hasil belajar adalah tingkat puncaknya dari suatu proses pembelajaran, hasil belajar menjadi sebuah bukti bahwa terjadinya sebuah proses belajar. Sasaran utama dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah adalah hasil belajar. Peningkatan hasil belajar dapat dengan cara pengupayaan perubahan positif yang sistematis dengan usaha sadar kemudian dapat dinyatakan sebagai proses belajar. Tujuan yang diharapkan dari sebuah proses belajar adalah perolehan hasil belajar. Interaksi tindakan belajar mengajar menghasilkan semua hasil belajar. Dari perspektif guru, proses evaluasi belajar adalah tindakan akhir dari suatu pembelajaran. Sedangkan perspektif dari peserta didik, hasil belajar merupakan telah usainya sebuah ujung dari proses belajar (Dimiyati, 2013, hlm. 3).

Hasil belajar dikembangkan kembali oleh Gagne (dalam Sudjana, 2012, hlm. 22) terbagi lima jenis, yaitu : 1) Hasil belajar yang terpenting dari sistem *lingsikolastik* adalah hasil belajar intelektual. 2) Strategi kognitif , yakni cara belajar dan berfikir seseorang, termasuk dalam memecahkan masalah. 3) Sikap dan nilai, berkaitan dengan kuatnya emosional seseorang dapat berupa respon tingkah yang diberikan terhadap orang lainnya dan dengan suatu kondisi. 4) Informasi verbal, yaitu informasi dari pengetahuan tersebut dan fakta yang sesuai. 5) Kompetensi motorik, yaitu keahlian yang berkaitan dengan mempresentasikan konsep dan lambang.

A. Tujuan Hasil Belajar

Selepas diadakannya kegiatan belajar mengajar, seorang guru harus melakukan sebuah penilaian hasil belajar. Faktanya, hasil belajar peserta didik merupakan berubahnya tingkah laku yang peserta didik dapatkan dari adanya sebuah proses belajar, melingkupi sisi afektif, kognitif, serta psikomotor. Terdapat beberapa prosedur dalam mengukur hasil belajar dapat berupa observasi, secara lisan, maupun tertulis. Hasil belajar bertujuan mendeskripsikan mengenai berubahnya tingkah perilaku peserta didik yang diharapkan dan diimpikan, atau dapat dikatakan bahwa sebuah proses belajar sudah terjadi.

Salah satu tahap kegiatan evaluasi, merupakan tahap pengumpulan data melewati pengukuran melalui dua cara, yaitu (Rasyid, 2007, hlm. 11) :

1. Teknik Tes

Teknik tes merupakan gabungan dari beberapa pertanyaan yang berisikan benar atau salah. Teknik tes bertujuan untuk menguji tingkatan kemampuan seseorang dengan diberikannya pertanyaan yang mengharuskan sebuah jawaban..

2. Teknik Non Tes

Teknik nontes adalah teknik yang dalam pelaksanaan pengambilan hasil data temuan menggunakan wawancara dengan narasumber atau pihak yang terkait, observasi lapangan, maupun berupa angket, yang bertujuan untuk mengukut aspek afektif dan aspek psikomotor seseorang.

Berdasarkan kutipan diatas maka kesimpulannya yakni tujuan hasil belajar adalah agar mendapatkan informasi mengenai berubahnya perilaku peserta didik ke sisi yang lebih baik sesuai yang diharapkan.

B. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua yakni faktor internal dan faktor eksternal (Dalyono 2012, hlm. 55-60), yakni :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari dalam diri orang yang belajar. Faktor yang mempengaruhi dalam hasil belajar adalah faktor kesehatan, faktor intelegensi dan bakat, faktor minat dan motivasi, dan faktor cara belajar.

A) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar. Karena seseorang yang sehat jasmani nya akan fokus dan semangat dalam belajar. Bila seseorang sakit fisiknya seperti pusing, flu, cedera, demam, dan lainnya, maka

akan hilangnya gairah untuk belajar. Sama halnya kesehatan rohani (jiwa) yang kurang sehat.

B) Intelegensi dan Bakat

Intelegensi dan bakat sangat berkaitan terhadap hasil belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi baik, umumnya akan lebih mudah belajar dan hasilnya cenderung baik. Bakat yang dimiliki seseorang juga berpengaruh, pembelajaran yang berhubungan dengan bakatnya maka akan lebih mudah dalam proses belajarnya. Seseorang yang hanya memiliki bakat maupun intelegensi yang biasa saja akan jauh lebih sulit dibandingkan seseorang yang memiliki bakat dan intelegensi yang tinggi, sehingga proses belajar pun lebih cepat.

C) Minat dan Motivasi

Munculnya minat seseorang berasal dari ketertarikannya baik dari faktor luar ataupun dalam seperti sanubari. Munculnya minat belajar tersebut dapat diperoleh dari seseorang yang berkeinginan mencapai pekerjaan yang lebih baik atau karena rasa penasaran pada suatu konteks pembelajaran. Begitu pula dengan motivasi, seseorang yang memiliki motivasi yang kuat akan semangat dan bergairah dalam belajar.

D) Cara Belajar

Cara belajar juga mempengaruhi pencapaian hasil belajar. Belajar dengan tidak memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah segala hal yang berdampak pada hasil belajar yang sumbernya dari luar diri peserta didik. Faktor eksternal dapat dilihat dari lingkungan sekitar peserta didik seperti faktor dari keluarga, faktor lingkungan pendidikan layaknya sekolah, faktor dalam bermasyarakat, dan faktor lingkungan tempat tinggal seperti letak rumah, posisi jalan dan sebagainya.

A) Keluarga

Faktor keluarga khususnya kehadiran ayah, ibu, atau saudara sangat berpengaruh dalam keberhasilan peserta didik dalam belajar. Faktor keluarga disini melingkupi jenjang pendidikan orang tua, gaji orang tua, serta pemberian perhatian dan kasih sayang kepada peserta didik.

B) Sekolah

Keadaan sekolah atau tempat belajar anak juga mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru dalam sekolah, metode yang digunakan, media yang digunakan, kesesuaian kurikulum yang digunakan dengan kemampuan anak, semua ini mempengaruhi hasil belajar anak.

C) Masyarakat

Terdorong giat belajarnya anak dipengaruhi apabila disekitarnya merupakan masyarakat yang terpelajar khususnya yang setara dengan usianya, bersekolah tinggi dan berbudi pekerti yang baik.

D) Lingkungan Sekitar

Kegairahan belajar anak dipengaruhi dari suasana lingkungan sekitarnya seperti rumah yang ditempati, tempat belajar sehari-hari, bangunan rumah yang dimiliki, keadaan lalu lintas sekitar dan sebagainya.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2016, hlm. 9) pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *postpositivisme*, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. dan Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Studi Literatur.

2. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini yakni menggunakan data sekunder. Sugiyono (dalam Pratiwi, 2017, hlm. 212) menyatakan bahwa data sekunder ialah “sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data”. Contohnya seperti dari orang lain atau dokumen-dokumen. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumen-dokumen jurnal.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berdasarkan diperolehnya sumber data maka instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan metode pengumpulan data studi pustaka atau dokumentasi.

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan tinjauan pustaka ke perpustakaan dan pengumpulan buku-buku, bahan-bahan tertulis serta referensi-referensi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Dokumentasi

Sugiyono (dalam Ghony, 2012, hlm. 199) menyatakan dokumen merupakan bahan tertulis yang berisi catatan peristiwa yang telah terjadi. Maka Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang ditujukan kepada subjek penelitian berupa dokumen, foto, dan bahan statistik.

4. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teori Miles dan Huberman (dalam Wandu, 2013, hlm. 527), tahapan analisis data digambarkan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Redcution*).

Mereduksi data menunjukkan pada proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan “kasar” yang terjadi dalam catatan - catatan lapangan tertulis.

Reduksi data berlangsung secara berkala selama proyek kualitatif berlangsung sampai laporan tersusun.

2. Penyajian Data (*Data Display*).

Bagian krusial berikutnya merupakan penyajian data. Penyajian data merupakan kumpulan data yang sudah disusun yang memungkinkan untuk terjadinya penarikan kesimpulan serta pengambilan langkah selanjutnya.

3. Menarik Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*).

Sugiyono (dalam Ghony, 2012, hlm. 199) menyatakan bahwa verifikasi data bertujuan untuk menguji, mencari, atau mengecek kembali atau mengartikan manfaat atau arti, keteraturan, pola-pola, penjelasan, alur, sebab-akibat, atau preposisi. Sedangkan kesimpulan merupakan penjelasan, gambaran, atau deskripsi suatu pembahasan yang sebelumnya kurang jelas atau gelap, setelah melakukan penelitian menjadi jelas, mampu berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

I. Sistematika Skripsi

Dalam proses penyusunan skripsi, peneliti mengkategorikan menjadi 5 bab yang merupakan satu kesatuan yang saling mendukung dan saling berhubungan sehingga pembahasan lebih mudah dipahami dan sejalan dengan sistem yang ada. (Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas, 2021, hlm. 48)

Bab I Pendahuluan

Pendahuluan merupakan gambaran masalah yang berisikan harapan yuridis yang ada, keadaan nyata di lapangan, penjabaran masalah-masalah yang ada, solusi yang akan diberikan dan kesimpulan. Dalam bab ini juga memaparkan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, definisi operasional dan sistmatika skripsi.

Bab II Kajian Analisis 1

Pada bab ini membahas kajian analisis untuk masalah 1 yang berisikan temuan penelitian berlandaskan studi kepustakaan mengenai

masalah 1 yang berbentuk pembahasan temuan penelitian guna menjawab permasalahan penelitian.

Bab III Kajian Analisis 2

Pada bab ini membahas kajian analisis untuk masalah 2 yang berisikan temuan penelitian berlandaskan studi kepustakaan mengenai masalah 2 yang berbentuk pembahasan temuan penelitian guna menjawab permasalahan penelitian.

Bab IV Kajian Analisis 3

Pada bab ini membahas kajian analisis untuk masalah 3 yang berisikan temuan penelitian berlandaskan studi kepustakaan mengenai masalah 3 yang berbentuk pembahasan temuan penelitian guna menjawab permasalahan penelitian.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi

Simpulan dan Rekomendasi berisikan kesimpulan oleh peneliti akan penelitiannya yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya dan juga rekomendasi untuk para peneliti yang akan menggunakan penelitian ini sebagai bahan bacaannya.

