

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I, peneliti membahas mengenai gambaran arah permasalahan dan pembahasan. Bab I berisi tentang latar belakang masalah yang akan diteliti, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

A. Latar Belakang Masalah

Ayat Al-Qur'an yang pertama diturunkan kepada Rasulullah saw menunjuk pada ilmu pengetahuan, yaitu dengan memerintahkan membaca sebagai kunci ilmu pengetahuan sebagai mana Allah SWT berfirman pada surat Al-alaq ayat 1-5 yang artinya *“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”*

Iqra atau perintah membaca, adalah kata pertama dari wahyu pertama yang diterima oleh Nabi Muhammad saw. Kata ini sedemikian pentingnya sehingga diulang dua kali dalam rangkaian wahyu pertama ini menyatakan bahwa ilmu dan pengetahuan merupakan hal yang sangat dibutuhkan. Untuk mendapatkan ilmu dan pengetahuan manusia perlu belajar, seperti menurut (Arifah, 2020) yang menjelaskan tentang belajar bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang melibatkan transformasi individu, di mana seseorang awalnya tidak memiliki pengetahuan kemudian menjadi memiliki, awalnya tidak mengerti menjadi mengerti, awalnya tidak paham menjadi paham, awalnya tidak mampu menjadi mampu untuk mencapai hasil yang optimal dan untuk terus mengembangkan diri ke arah yang lebih baik di masa depan.

Dalam kebudayaan sunda pun terdapat yang namanya catur silih yaitu silih asah, silih asih, silih asuh. Catur silih ini mencerminkan tentang harmonisasi hidup dengan segala tatanan yang baik. Seperti menurut Suryalaga (dalam Rachman, Haddad, Nurgiansah, 2022) yang menyatakan bahwa *“Catur silih ini dapat dijalankan baik secara langsung maupun terinsersi dalam strategi, pembelajaran: baik pendekatan, model, metode dan teknik pembelajaran.”* Sehingga nilai

kebudayaan tersebut dinilai masih sesuai diimplementasikan dan dibaurkan dalam rangkaian tindakan pembelajaran.

Satu di antara mata pelajaran yang perlu dipelajari oleh siswa dalam pembelajaran yakni matematika. Matematika mempunyai fungsi yang penting dalam beragam bagian kehidupan salah satunya yaitu dalam perkembangan pemikiran manusia. Hal ini sesuai dengan pandangan yang disampaikan oleh Kasri (2018) yang mengutarakan bahwasanya matematika memiliki sifat universal dan berperan utama dalam beragam disiplin ilmu, membantu pertumbuhan pemikiran manusia, serta menjadi dasar bagi kemajuan teknologi modern. Maka dari itu matematika ialah satu di antara mata pelajaran yang wajib ada di jenjang sekolah mulai dari SD hingga SMA seiring dengan ketentuan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 menjelaskan bahwasanya matematika termasuk satu di antara mata pelajaran yang wajib diikuti oleh siswa di tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Menurut Indriana dan Maryati (2021), *National Council of Teacher Mathematics* atau NCTM menjelaskan bahwa ada lima kompetensi yang terkait dengan pembelajaran matematika, yaitu pemecahan masalah matematika, komunikasi matematika, penalaran matematis, koneksi matematis, dan representasi matematis. Satu di antara kemampuan yang penting bagi siswa pada pembelajaran matematika yakni kemampuan pemecahan masalah matematis. Menurut (Gunawan dan Sunarman, 2018) memaparkan bahwasanya kemampuan pemecahan masalah matematis merujuk pada kemampuan individu dalam memakai konsep matematika untuk mengatasi masalah, baik dalam konteks matematika itu sendiri, disiplin ilmu lain, maupun situasi sehari-hari. Sehingga kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan sesuatu yang penting. Reski, Hutapea, dan Saragih (2019) menggarisbawahi pentingnya kemampuan pemecahan masalah dalam matematika yaitu: (1) Tujuan umum pengajaran matematika adalah untuk memperluas kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. (2) Penyelesaian masalah menjadi proses inti dan utama dalam kurikulum matematika, melibatkan berbagai metode, prosedur, dan strategi. (3) Penyelesaian masalah dianggap sebagai kemampuan dasar dalam mempelajari matematika.

Pemecahan masalah merupakan satu di antara aspek dari kemampuan matematika, namun banyak siswa yang mempunyai tingkat kemampuan tersebut masih rendah. Salah satu alasan dari hal tersebut adalah karena adanya keyakinan siswa bahwa matematika memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Seperti yang diungkapkan oleh Suciati dan Hardiansyah (2020), pemecahan masalah dipandang bagaikan proses matematika yang kompleks, baik untuk pendidik yang mengajarkannya maupun bagi murid yang memahaminya. Selain itu, peneliti pun telah melaksanakan wawancara terhadap satu di antara guru matematika di SMA Angkasa Lanud Sulaiman bahwa hasil dari wawancara tersebut yaitu kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih tergolong rendah, ini disebabkan karena siswa kurang mampu mengerjakan soal kemampuan pemecahan masalah yang dikasihkan. Lalu, menurut *Organization of Economic Co-operation and Development (OECD)* (dalam Hendriani, Melindawati, Mardicko, 2021) menyatakan bahwa hasil studi dari *Programme for International Student Assessment (PISA)* pada tahun 2018 dari total 78 negara yang ikut serta, skor matematika peserta didik Indonesia ada di peringkat 72. Sedangkan pada tahun 2015 dari 79 negara peserta, Indonesia diperingkat 69. Berdasarkan hasil analisis, siswa Indonesia kesulitan saat menyelesaikan soal level 5 yang memerlukan keterampilan pada pemecahan masalah. Dari semua peserta yang berasal dari Indonesia hanya 1% siswa yang mampu menuntaskannya. Adapun penelitian dari (Nugraha, Zanthi, hlm. 186, 2019) yang menyatakan bahwa hasil penelitian yang diperoleh di SMA Sumur Bandung kelas X MIA angkatan 2018/2019, bahwasanya kemampuan pemecahan masalah matematis pada peserta didik masih berada pada tingkat yang sangat rendah.

Di samping kemampuan pemecahan masalah matematis, faktor afektif pun berperan terhadap keberhasilan siswa dalam memperoleh pengetahuan pada belajar. Dalam kurikulum 2013 pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga memberikan perhatian penting terhadap sikap peserta didik. Salah satu sikap yang diperhatikan yakni *Self-efficacy* di mana kemampuan pemecahan masalah matematis kancang hubungannya dengan keyakinan peserta didik dalam mengatasi soal. Sesuai dengan Subaidi (2016), keberhasilan siswa pada pembelajaran pemecahan masalah matematika sangat bergantung pada tingkat

keyakinan diri atau *Self-efficacy* yang kuat atau tinggi. Bagi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, murid perlu memiliki keyakinan diri dalam matematika, keyakinan ini dibentuk dari sikap positif terhadap matematika sehingga para siswa dengan sikap positif ini akan dapat menyelesaikan pemecahan masalah matematis sesuai dengan kemampuannya. Seperti pendapat dari Bandura dalam Marasabessy (2020) yang menyatakan bahwa “kemampuan *Self-efficacy* dapat memengaruhi pilihan aktifitas, usaha, dan ketekunan seseorang ketika memecahkan masalah”. Keyakinan siswa dalam mengatasi masalah akan berdampak pada setiap tahapan penyelesaian masalah yang dijalankan. Keyakinan tersebut mempengaruhi bagaimana seseorang untuk berpikir, bertindak, dan memotivasi dirinya dalam bertindak serta memperhitungkan berbagai resiko yang akan terjadi. Pernyataan tersebut sejalan dengan Simatupang, Napitupulu, dan Asmin (2020) yang menjelaskan bahwa *Self-efficacy* merupakan penilaian individu terhadap kemampuan mereka dalam mengambil tindakan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Penilaian ini bersifat subjektif karena didasarkan pada keyakinan individu berdasarkan persepsi mereka terhadap kemampuan yang dimiliki. *Self-efficacy* juga sangat penting dalam rutinitas harian seperti menurut Zega (2020) menyatakan bahwa dalam rutinitas harian *Self-efficacy* menyandang kontribusi yang sangat penting, maka dari itu seseorang memfokuskan perhatian pada keyakinan mereka atas potensi diri secara maksimal. Sehingga peserta didik yang menyandang *Self-efficacy* tinggi dapat memecahkan masalah matematis seperti Subaidi (2016) berpendapat bahwasanya siswa yang mempunyai tingkat *Self-efficacy* yang tinggi bakal lebih ahli bertahan menjumpai tantangan dalam matematika, serta memiliki kemudahan dalam memecahkan tugas dan masalah matematika tersebut.

Self-efficacy merupakan aspek penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, namun pada umumnya murid masih belum terampil dalam menjalankan langkah-langkah penyelesaian yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. Ini merupakan hambatan yang kerap didapati oleh pendidik mata pelajaran matematika. Siswa masih belum bisa dalam berbagai hal seperti memahami soal, mengerjakan perencanaan, ataupun menyimpulkan dengan benar. Hal tersebut diakibatkan karena dalam memecahkan soal, siswa belum maksimal

dalam berusaha dan siswa merasa kurang yakin akan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri (*Self-efficacy*) (Suciyati, Hardiansyah, 2020). Karena kondisi tersebut, saat siswa menemui kesulitan dalam mempelajari sesuatu atau memecahkan masalah, siswa cenderung lebih mudah untuk menyerah. Watak ini membuktikan bahwa siswa masih mendapatkan *Self-efficacy* yang rendah. Watak ini pun bisa berlangsung saat suatu materi yang sulit dan informasi tersebut didapatkan oleh siswa, sehingga rasa percaya diri tidak dimiliki oleh siswa untuk dapat mempelajarinya ataupun memecahkan masalah yang terkait dengan persoalan tersebut (Subaidi, 2016). Observasi serta wawancara peneliti bersama guru matematika di satu di antara sekolah SMP Negeri di Bandung mengindikasikan bahwa peserta didik memiliki *Self-efficacy* yang rendah dalam matematika (Sugandi, Chotimah, 2020). Selain itu juga, menurut (Rajagukguk dan Hazrati, 2021) menyatakan bahwa studi yang dilakukan oleh Marpaung (2015) terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Lawe Alas mengindikasikan bahwa jika dilihat dari usaha siswa dalam menyelesaikan masalah, terlihat bahwa di samping memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang rendah, tingkat *Self-efficacy* siswa juga masih rendah.

Berlandaskan paparan sebelumnya, kemampuan dalam memecahkan masalah dan *Self-efficacy* memiliki kaitan yang silih mempengaruhi dan berperan penting dalam mencapai sasaran pembelajaran. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dalam prosesnya. Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Chrissanti dan Widjajanti (2015) yang mengatakan bahwa siswa harus memiliki inisiatif dan menyertakan dirinya secara aktif dalam mempelajari matematika. Dengan begitu, akan muncul hubungan yang positif antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, di mana siswa bukan lagi menjadi objek pembelajaran tetapi menjadi pusat dari kegiatan pembelajaran. Dari penjabaran ini, terlihat bahwa ternyata masih diperlukannya usaha untuk menciptakan pembelajaran matematika menjadi menarik dan menghibur serta butuh melaksanakan perencanaan pembelajaran yang efektif juga inovatif supaya kedepannya bisa mencapai *meaningful learning* dalam kegiatan pembelajaran matematika (Periartawan, Japa, Widiana, 2014). Maka dari itu, model pembelajaran dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, satu di antara

model pembelajaran yang bisa dipakai yakni model *Problem Based Learning*. Model PBL ini sangat cocok dipakai sebab membolehkan siswa untuk berperan andil secara aktif dalam proses belajar mengajar pada matematika dengan usaha untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah (Olpado dan Heryani, 2017). Adapun tujuan dari model PBL menurut (Julianingsih, Rahmah, Fitria, 2022) yang menyatakan bahwa tujuan utama pengembangan PBL adalah membantu peserta didik untuk belajar bagaimana menyelidiki masalah-masalah penting, untuk melatih proses mengasah pikiran siswa, dan belajar secara dewasa melalui pengalaman yang menjadikan peserta didik mandiri. Oleh karena itu, PBL sangat cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan *Self-efficacy* siswa pada pembelajaran matematika.

Selain model pembelajaran yang sangat cocok dalam melaksanakan pembelajaran, media pembelajaran juga merupakan suatu hal penting. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran itu karena berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar yang bisa dipakai yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan alat penilaian formatif yang menyenangkan, multiplayer, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, tablet, smartphone) dengan aplikasi iOS, Android, dan Chrome. Selain itu menurut (Aini, 2019) juga menyatakan bahwa “*Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik yang berperan sebagai admin atau oleh pendesain yang tersimpan di *library* kuis pada halaman *home*”. Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di *Quizizz*, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan *game code* saja. Media pembelajaran *Quizizz* ini menyenangkan karena dapat menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar dan *gamification* yang membuat siswa semangat belajar. *Quizizz* dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur, dan jumlah partisipannya yang banyak.

Berlandaskan penjabaran tadi, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian mengenai “Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan *Self-efficacy* Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Quizizz* Pada Siswa SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berlandaskan latar belakang yang sudah dikemukakan, identifikasi masalah pada penelitian ini yakni:

1. Hasil studi *Programme for International Student Assessment (PISA)*, ditahun 2018 dari total 78 negara yang berpartisipasi skor matematika peserta didik Indonesia ada di peringkat 72. Pada tahun 2015, dari 79 negara peserta Indonesia diperingkat 69. Berdasarkan hasil analisis, siswa Indonesia kesulitan ketika menyelesaikan soal level 5 yang membutuhkan keterampilan pemecahan masalah. Dari seluruh peserta yang berasal dari Indonesia hanya 1% siswa yang mampu menyelesaikannya menurut (*Organization of Economic Co-operation and Development (OECD)* dalam Hendriani, Melindawati, Mardicko, (2021).
2. Menurut Rajagukguk dan Hazrati (2021) menyatakan bahwa studi yang dilakukan oleh Marpaung (2015) terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Lawe Alas mengindikasikan bahwa jika dilihat dari usaha siswa dalam menyelesaikan masalah, terlihat bahwa di samping memiliki kemampuan pemecahan masalah matematis yang rendah, tingkat *Self-efficacy* siswa juga masih rendah.
3. Kemampuan pemecahan masalah matematis yang memakai pembelajaran konvensional kurang baik daripada yang menggunakan model *Problem Based Learning*. Sumbangan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebesar 11% lebih rendah dari siswa yang belajar menggunakan model *Problem Based Learning* (Yanti, 2017)
4. Bersumber dari hasil observasi awal dan wawancara peneliti bersama guru matematika di SMA Angkasa Lanud Sulaiman diperoleh bahwa kemampuan pemecahan masalah dan *Self-efficacy* siswa masih rendah. Sebab, siswa masih mendapatkan kesulitan dalam memecahkan permasalahan pada soal matematika

C. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti menyusun rumusan masalah yakni:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model konvensional?
2. Apakah pencapaian *Self-efficacy* siswa melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional?
3. Apakah terdapat korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* pada siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz*?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan model konvensional.
2. Mengetahui pencapaian *Self-efficacy* siswa melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model konvensional.
3. Mengetahui adanya korelasi antara kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* pada siswa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Quizizz*.

E. Manfaat Penelitian

Dari penjelasan pada tujuan penelitian dan dengan tercapainya tujuan tersebut dapat dipetik manfaat teoretis dan manfaat praktis pada penelitian, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Memberikan pengetahuan mengenai penerapan model PBL berbantuan *Quizizz* untuk kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy*. Sehingga dari hasil penelitian ini kualitas pembelajaran di sekolah SMA diharapkan menjadi lebih baik.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, menjadikan sebagai pengalaman yang belum pernah dialami sebelumnya pada cara belajar matematika yang menarik serta mudah

mendalami isi pembelajaran serta diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa.

- b. Bagi guru, bisa memperoleh informasi dan pengetahuan mengenai peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis dan *Self-efficacy* siswa menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Quizizz* dan bisa dijadikan alternatif pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, menjadi sumbangan pemikiran dan dapat dijadikan faktor yang dipertimbangkan dalam pengerjaan membentuk program pembelajaran yang akan datang.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekeliruan terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi istilah-istilah yang berkaitan dengan judul ini, sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan yang wajib dipunyai oleh seseorang untuk memecahkan masalah dalam matematika. Adapun indikator dari kemampuan pemecahan masalah yang disampaikan oleh Sumarmo (dalam Firdayanti, Artharina, dan Purnamasari, hlm. 58, 2019) yaitu:
 - a. Mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, yang ditanyakan, dan kecukupan unsur yang diperlukan,
 - b. Merumuskan masalah matematik atau menyusun model matematika,
 - c. Menerapkan strategi untuk menyelesaikan berbagai masalah (sejenis dan masalah baru) dalam atau di luar matematika,
 - d. Menjelaskan atau menginterpretasikan hasil sesuai permasalahan asal,
 - e. Menggunakan matematika secara bermakna.
2. *Self-efficacy* adalah keyakinan yang dipunyai oleh individu terhadap kemampuan dirinya dalam memecahkan suatu masalah. *Self-efficacy* menurut Bandura (Zimmerman, 2000; Monika & Adman, 2017) diukur dari tiga dimensi yaitu *level*, *generality*, dan *strength* yang dimasukkan kedalam indikator yaitu:
 - a. Kemampuan individu menyelesaikan tugas akademik dengan derajat kesulitan yang bervariasi

- b. Menetapkan perencanaan dan pengaturan diri dalam menyelesaikan tugas akademik
 - c. Kekuatan keyakinan terhadap kemampuan usahanya dalam mewujudkan tujuan belajar yang diharapkan
 - d. Memiliki keyakinan pada kemampuannya untuk bertahan dalam usaha-usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan belajar
 - e. Memiliki keyakinan pada kemampuannya untuk menjadikan pengalaman sebelumnya sebagai kekuatan dalam mencapai hasil belajar yang optimal
 - f. Keyakinan terhadap kemampuannya dalam mata pelajaran merupakan keahlian yang juga berlaku untuk berbagai situasi/tugas akademik.
2. *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menggunakan permasalahan sehari-hari untuk memperoleh pengetahuan mengenai cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah bagi seseorang. Adapun tahapan model PBL menurut Ibrahim (Trianto, 2009; Jannah, 2020) terdiri dari lima tahap yaitu:
- a. Orientasi siswa kepada masalah
 - b. Mengorganisasi siswa untuk belajar
 - c. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah
3. *Quizizz* merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang berbasis game supaya melahirkan pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga pembelajaran akan lebih bermakna.
4. Model pembelajaran konvensional merupakan model pembelajaran tradisional yang lazim dipakai oleh pendidik dalam pengajaran setiap harinya. Di penelitian ini model konvensional yang diaplikasikan yakni model pembelajaran ekspositori. Model pembelajaran ekspositori yaitu model pembelajaran yang memfokuskan pada tahapan di mana guru menyajikan materi secara verbal bagi para siswa supaya siswa memiliki pemahaman materi pelajaran yang optimal.

G. Sistematika Skripsi

Dalam menyusun skripsi, penulis harus memperhatikan tata cara atau sistematika penulisan agar tersusun secara sistematis sehingga dapat menggambarkan secara keseluruhan tentang materi yang akan menjadi pokok pembahasan. Skripsi terdiri dari Bab I sampai Bab V dibuat dalam sistematika seperti di bawah ini:

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I ini merupakan bab pendahuluan yang bermaksud untuk mengantarkan pembaca kedalam pembahasan suatu masalah. Sehingga dengan membaca bagian pendahuluan, pembaca akan mendapatkan gambaran mengenai permasalahan yang dihadapi, rumusan masalah yang diajukan, tujuan dari penelitian, manfaat yang diperoleh dari penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Pada Bab II merupakan bab yang bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke pembahasan teori. Dalam bab ini berisi bagian kajian teori, hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis dari penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Pada Bab III merupakan bab yang bermaksud untuk mengantarkan pembaca ke dalam langkah-langkah yang sistematis dan rinci mengenai pendekatan yang dipakai dalam menjawab permasalahan penelitian dan mencapai kesimpulan. Dalam bab ini mencakup penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan, desain penelitian yang diterapkan, subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang digunakan, teknik analisis data yang dipilih, serta prosedur penelitian yang dilakukan.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada Bab IV ini berisi hasil penelitian dan pembahasan yang akan menyampaikan mengenai temuan penelitian berdasarkan analisis data yang relevan dengan urutan pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan. Selain itu, bab ini juga membahas temuan penelitian sebagai respons terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Pada bab V ini merupakan simpulan dan saran. Pada bagian simpulan disajikan pemaknaan peneliti terhadap semua hasil dan temuan penelitian. Pada bagian saran berisi rekomendasi yang ditujukan kepada pengguna, peneliti berikutnya yang berminat melakukan penelitian selanjutnya.