

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting bagi kemajuan suatu peradaban bangsa, maju atau tidaknya sebuah negara diukur dari bagaimana tingkat keberhasilan negara tersebut dalam mengimplementasikan program pendidikan. Salah satu elemen penting dalam mencapai keberhasilan sebuah pendidikan adalah peran dari seorang guru atau tenaga pendidik sebagai salah satu perantara dalam mencapai tujuan pendidikan nasional yaitu mencerdaskan bangsa (Alpian Y, 2019, hlm. 66-72).

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia siswa dengan cara mendorong dan memungkinkan belajar mandiri. Dalam Undang-Undang Sisdiknas No.20 (2003, hlm. 2) Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berbunyi sebagai berikut:

“Pendidikan Nasional merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Sementara itu juga Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Zakky, 2020, hlm. 17) berpendapat bahwa Pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjalankan tugas yang diembannya dengan lebih baik. Guru juga harus menciptakan suasana belajar yang menarik dan meningkatkan minat belajar siswa. Cara untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melalui motivasi positif dan membangun kondisi belajar serta memilih jenis lingkungan belajar yang tepat. Untuk mencapai hal-hal tersebut guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa agar siswa mau belajar, karena memang siswalah

yang menjadi subyek utama dalam belajar. Salah satu cara untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif yaitu dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, Selain itu juga guru bisa menggunakan alat bantuan media dalam proses pembelajaran (Fadillah, 2021, hlm. 36).

Media pembelajaran menurut Abi (2020, hlm. 3-4) adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran juga merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan belajar siswa, agar siswa tidak merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kegunaan media dalam kegiatan belajar mengajar yaitu untuk membantu berjalannya proses pembelajaran. Kegunaan media dalam pendidikan yaitu salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan pada siswa. Suatu proses pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan juga berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi saya melalui wawancara, bahwasanya di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung masih banyak siswa yang masih kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa masih kurang bersemangat pada saat proses pembelajaran berlangsung, pembelajaran juga masih berpusat pada guru karena guru masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Guru di SDN 160 Sukalaksana tidak menggunakan media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran, arus listrik dan wifi di sekolah tidak normal, tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan media pembelajaran. Padahal media pembelajaran sangatlah berpengaruh bagi siswa dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini media yang digunakan yaitu Media *Flipped book*. Menurut Rahmawati (2017, hlm. 326-332) *Flipped book* adalah buku digital tiga dimensi yang di dalamnya bisa memuat teks, gambar, video, musik atau lagu, dan animasi bergerak. Sehingga *Flipped book* sendiri masuk ke dalam kategori buku digital atau *e-book (electronic book)*. Media *Flipped book* ini merupakan media yang dapat membantu proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat bermakna dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran *Flipped book* juga dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menarik minat belajar siswa, khususnya siswa sekolah dasar karena mereka masih berpikir konkrit, sehingga ketika hasil belajar siswa memuaskan maka media pembelajaran yang berupa *Flipped book* efektif digunakan oleh guru di Sekolah Dasar.

Media pembelajaran *Flipped book* merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa *template*, dan juga memiliki banyak fitur-fitur yang menarik, sehingga siswa akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada media *Flipped book*. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *Flipped book* lebih mudah diakses dan praktis serta ukuran filenya yang kecil sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. *Flipped book* juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, pembuatannya mudah dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Susilana dan Riyana, 2018, hlm. 88-89).

Hasil belajar adalah output yang berfungsi untuk menjadi acuan tolak ukur keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran yang mencakup 3 aspek yaitu, (1) Aspek kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu, pengetahuan, penerapan, pemahaman, analisis, sintesis, dan penilaian. (2) Aspek afektif, berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi kemampuan yaitu menerima, menjawab, atau interaksi, menilai, organisasi, karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. (3) Aspek psikomotor, meliputi gerakan refleks, gerakan-gerakan terbimbing dan kemampuan perseptual. Dengan demikian untuk meningkatkan hasil

belajar siswa yaitu menggunakan media yang inovatif dan interaktif sebagai alat untuk menyampaikan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai (Hartanti, 2020, hlm. 111-119).

Sementara itu, hasil belajar menurut Janah (2021, hlm. 4) menegaskan bahwa hasil belajar adalah keberhasilan seseorang dalam mengikuti proses pembelajaran pada suatu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri. Selain itu hasil belajar merupakan realisasi atau perluasan potensi keterampilan atau kemampuan seseorang. Menurut Syahrani (2018, hlm. 23-32) hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai siswa melalui upaya memperluas pengetahuan dan informasi. Hasil belajar dapat diartikan sebagai suatu pencapaian yang dapat dicapai siswa setelah proses belajar mengajar, yang menyangkut perubahan tingkah laku manusia. Hasil belajar juga dapat meningkat dengan menggunakan metode atau media didalam proses pembelajarannya, dan dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang mendukung bahwa media *Flipped book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang disusun oleh Hendrayanto (2016, hlm. 97) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Flipped Book* Terdapat Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Sejarah Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Secang Magelang” menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Flipped book* dengan nilai tertinggi 9,00, nilai terendah 7,00, dan rata-ratanya 8,14. Sehingga terdapat pengaruh yang positif dan signifikan sebesar 0,7675 didalam pemanfaatan media pembelajaran *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa. Senada dengan hasil penelitian di atas, menurut Aftiani (2020, hlm. 458-470) menyatakan bahwa media pembelajaran *Flipped Book* merupakan salah satu media interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran *Flipped Book* ini efektif diterapkan di Sekolah Dasar. Media pembelajaran *Flipped Book* ini memiliki banyak fitur untuk menampilkan video, gambar, dan lain sebagainya, juga dapat menarik minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran *Flipped Book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, penelitian terdahulu yang disusun oleh Nurfaida (2020, hlm. 42) dengan judul “Pengaruh Media *Flipped Book* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 82 Dante Koa Kecamatan Baraka Kabupaten Enrekang” menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pemberian angket (*pretest*) terhadap 16 siswa hanya 1 siswa atau 6,25% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada dalam kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 67,50%. Sedangkan pada pemberian angket (*posttest*) terhadap 16 siswa yang berada dikategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 83,50% atau berada dalam kategori sangat tinggi. Febrianti (2021, hlm. 102-115) menjelaskan bahwa media pembelajaran *Flipped book* sangat cocok digunakan guru dalam menyampaikan materi dan solusi kepada siswa di Sekolah Dasar karena media ini dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata- kata, kalimat dan gambar, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa. Media pembelajaran *Flipped book* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, penelitian terdahulu yang disusun oleh Redita (2021, hlm. 59) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Flipped book* Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa di SMPN 34 Tebo”. Hasil dari pengumpulan lembar observasi keaktifan belajar siswa yang telah diperoleh, didapat nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipped book* sebesar 46.8%, sedangkan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Flipped book* sebesar 67.2%. Hasil perhitungan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 12.72$ $t_{tabel 5\%} = 1.777$ sedangkan $t_{tabel 1\%} = 2.145$. Setelah dianalisis maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Flipped book* memiliki pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa kelas VIII B di SMP N 34 Tebo.

Berdasarkan dari beberapa hasil penelitian terdahulu dan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran *Flipped book* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Flipped book* sangatlah menarik untuk diterapkan di Sekolah Dasar karena *Flipped book*

dapat menyajikan materi pembelajaran dengan sangat *variatif*, ada beragam tampilan, *fitur* dan juga dapat menambahkan elemen didalam *Flipped book* tersebut. Keunggulan media *Flipped book* yaitu bisa dijadikan media pembelajaran modern, media *Flipped book* tentu memiliki banyak sekali keunggulan dibandingkan dengan media pembelajaran buku cetak maupun buku digital biasa, diantara keunggulannya yaitu mampu menyajikan materi pembelajaran yang beragam, tampilannya lebih interaktif dan menarik perhatian (Nurma, 2021, hlm. 124). Keunggulan lain media *Flipped book* adalah membantu meningkatkan penguasaan siswa terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak bisa dihadirkan dalam proses pembelajaran di kelas (Adyani, 2022, hlm. 327).

Oleh karena itu, penulis menaruh perhatian penuh pada proses pembelajaran yang menggunakan media didalamnya yaitu menggunakan media *Flipped book* dengan mengangkat judul penelitian **“Pengaruh Media Pembelajaran *Flipped book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 160 Sukalaksana Bandung”**.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pada proses belajar mengajar siswa masih berpusat pada guru.
2. Dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran.
3. Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
4. Pengaruh media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.
5. Meningkatkan hasil belajar terhadap siswa Sekolah Dasar.
6. Siswa kurang aktif dan kurang terlibat saat proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas perlu adanya pembatasan masalah agar penelitian tersebut lebih terarah, maka pembatasan pada penelitian ini adalah:

1. Hasil belajar yang dipilih dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang terdiri dari enam aspek yakni, C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), C6 (Evaluasi). Adapun hasil belajar kognitif dalam penelitian ini yaitu meliputi, C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), dan C4 (Analisis).
2. Pokok bahasan yang dipilih dalam penelitian ini adalah Pelajaran IPAS BAB 4 Mengubah Bentuk Energi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka permasalahan utama dalam analisis ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh media pembelajaran *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flipped book* dan siswa yang menggunakan media *Canva*?
3. Berapa besar pengaruh media *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksan Bandung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan penulisan skripsi ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN Sukalaksana Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *Flipped book* dan siswa yang menggunakan media *Canva*.
3. Untuk mengetahui besar pengaruh media *Flipped book* terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksan Bandung.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan dan pemikiran dalam lingkungan sekolah mengenai pengaruh media *Flipped book* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

a. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu mengetahui hasil belajar Siswa Sekolah Dasar.

b. Manfaat bagi guru

Media Pembelajaran *Flipped book* ini dapat menjadi sebuah alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam kegiatan mengajar.

c. Manfaat bagi siswa

Dapat menciptakan media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Flipped book*.

G. Definisi Operasional

Agar mencegah kekeliruan dalam mengartikan judul skripsi, penulis mendefinisikan variabel-variabel yang terkait diantaranya:

1. Media *Flipped book*

Flipped book adalah media dalam bentuk elektronik yang dapat menampilkan simulasi interaktif menggabungkan animasi, teks, video, gambar, suara yang membuat siswa lebih interaktif, pembelajaran yang lebih menarik (Dani & Hartanti, 2018, hlm. 62). Media *Flipped book* yang awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi, namun kini telah diadopsi oleh banyak orang, sebagai aplikasi digital seperti majalah, buku, kartun, dan lain-lain. Layar buku digital yang banyak diminati masyarakat saat ini adalah buku digital yang dilengkapi dengan teknologi *e-book* tiga dimensi yang disebut *Flipped book* yang halamannya dapat dibuka dilayar seperti membaca buku. *Flipped book* adalah *software* yang tugasnya membuka setiap halaman seperti

buku. Dari sini dapat disimpulkan bahwa dengan bantuan *software* ini, membaca *e-book* tidak lagi monoton dan lebih menarik (Wibowo, 2019, hlm. 39-48).

Flipped book ini adalah solusi untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, komunikatif dan mendukung untuk di dalam kelas (Amanullah, 2020, hlm. 37-44). Sekarang media *Flipped book* merupakan media pembelajaran yang berisi animasi seperti *power point* yang menjadi lebih interaktif dan modern. Penggunaan *Flipped book* digital ini serupa dengan buku elektronik (*e-book*) atau buku digital. Namun kelebihan *Flipped book* ini dapat dibuka lembar demi lembar yang didukung dengan animasi, video, tulisan, maupun gambar yang relevan dengan konteks buku (Khasanah & Nurawati, 2022, hlm 16). *Flipped book* didefinisikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Dikatakan demikian, karena memang aktualnya *Flipped book* berbentuk seperti buku cetak yang dijilid. Sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan (Nurseto, 2011, hlm. 8).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media *Flipped book* bisa dijadikan media dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, dengan adanya media *Flipped book* ini biasanya dapat disukai dan dapat menjadi daya tarik bagi siswa untuk belajar. Jadi dapat dikatakan bahwa media *Flipped book* sangat berpeluang dalam mengembangkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang baik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran. Keterampilan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan penilaian yang tujuannya adalah untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (Rahman, 2022, hlm. 42). Hasil belajar bukanlah sekadar

mengumpulkan pengetahuan saja, namun proses mental yang terjadi dalam diri seseorang (Nuritta, 2018, hlm. 147).

Hasil belajar menurut Lesmana (2016, hlm. 19) berpendapat bahwa hasil belajar dapat dijadikan pedoman bagi siswa dan guru untuk menentukan apakah siswa lulus atau gagal. Karakteristik kinerja pembelajaran menurut Lesmanah (2016, hlm. 18-26) adalah perubahan perilaku yang terukur yang merupakan hasil belajar individu atau siswa dan buku hasil karya orang lain, dapat dinilai tinggi rendahnya berdasarkan kondisi yang telah ditentukan. Mendeskripsikan dan mengklarifikasikan hasil belajar yang dilakukan secara sadar. Berbeda dengan Kinanti (dalam Hilmiatussadiah, 2020, hlm. 2) yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah terjadinya perubahan siswa dalam perilaku berupa sikap yang didapatkan dalam pengalaman proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah kegiatan pembelajaran dengan peningkatan aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik atau hasil belajar dari segi kecakapan atau kapasitas yang dimiliki oleh siswa. Hal lain yang akan didapat dari hasil belajar adalah akan tampak dalam proses kehidupan sehari-hari siswa sehingga dapat mengalami kemajuan atau perubahan pada dirinya, dalam hal kognitif, afektif, psikomotorik, dan emosionalnya, mereka akan mampu mengontrol emosional tatkala dirinya memperoleh hal yang kurang diinginkan dari lingkungan sekitar.

H. Sistematika Skripsi

Sistematika skripsi ini untuk mempermudah penulisan dalam pemahaman dan penelaahan pada skripsi ini. Adapun sistematika skripsi berdasarkan rujukan dari Tim Penyusun Buku Panduan KTI FKIP UNPAS (2022, hlm. 36), seperti di bawah ini:

a) Bab I Pendahuluan

Pendahuluan yaitu dapat mengarahkan pembicara untuk membahas masalah. Inti dari pendahuluan adalah pernyataan yang berisi masalah

penelitian. Penelitian ini dilakukan karena merupakan masalah yang perlu diteliti lebih lanjut. Bagian pengantar dari pekerjaan ini berisi yang berikut ini.

1) Latar Belakang Masalah

Dilatar belakang masalah yang menggambarkan konteks tugas. Tergantung pada situasi awal dan perkembangan situasi, peneliti dapat memberikan informasi latar belakang tentang topik atau tema yang muncul dalam penelitian dengan cara yang menarik.

2) Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu pokok tertentu yang memberikan ilmu untuk menemukan suatu masalah penelitian, bentuk (hubungan, sebab akibat, dan lain-lain) dan banyaknya masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti.

3) Rumusan Masalah

Pada rumusan masalah merupakan pernyataan umum tentang bagaimana konsep atau fenomena tertentu dapat dipelajari. Rumusan masalah penelitian biasanya dirumuskan dalam bentuk suatu pertanyaan penelitian.

4) Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adanya rumusan tujuan penelitian dalam pernyataan tersebut dapat menunjukkan hasil apa yang ingin dicapai peneliti setelah penelitian. Perumusan tujuan penelitian berhubungan langsung dengan masalah. Oleh karena itu, rumusan tujuan penelitian harus menjawab permasalahan dan mencerminkan proses penelitian yang akan dilakukan.

5) Definisi Operasional

Pengertian suatu variabel yang meliputi ciri-ciri atau nilai-nilai orang lain, pada obyek ataupun kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh seorang peneliti untuk mempelajarinya juga menarik kesimpulan.

6) Sistematika Skripsi

Bagian ini memuat sistematika penulisan skripsi, yang menggambarkan kandungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antara satu bab dengan bab lainnya membentuk sebuah kerangka utuh skripsi.

b) Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Tugas penelitian teori yaitu sebagai landasan teori yang digunakan peneliti ketika memikirkan dan menganalisis masalah yang akan diteliti. Kajian teoritis yang akan disusun didasarkan pada perkembangan terkini dalam bidang ilmu pengetahuan dan juga dikaitkan dengan prioritas penelitian sedemikian rupa sehingga perhatian dapat diberikan pada kemampuan penelitian untuk menelaah masalah penelitian secara teoritis.

c) Bab III Metode Penelitian

Penelitian dapat menggunakan metode untuk memecahkan suatu masalah, meliputi pendekatan, desain, populasi dan sampel penelitian.

d) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab IV memiliki dua topik utama, yaitu (1) hasil penelitian berdasarkan hasil dari pengolahan dan analisis data dalam berbagai bentuk sesuai urutan rumusan masalah penelitian, (2) pembahasan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

e) Bab V Simpulan dan Saran

Terakhir ada uraian yang akan disajikan dalam bentuk interpretasi dan dengan menginterpretasikan makna yang peneliti analisis dengan hasil temuan peneliti. Simpulan yang dapat dijawab oleh rumusan masalah atau pertanyaan penelitian, sehingga bagian akhir menyajikan interpretasi peneliti terhadap seluruh hasil penelitian.