

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan dapat menjadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia sebagai landasan kelangsungan kehidupan di masa depan. Puncak dari adanya pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita bangsa sesuai dengan dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”. Cita-cita bangsa tersebut dapat diraih dengan adanya implementasi nyata dalam proses pendidikan yang meliputi beberapa jenjang, salah satunya pendidikan dasar. Pendidikan dasar menjadi pijakan awal bagi peserta didik yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Permendikbudristek N0. 7 (2022, hlm. 52) disebutkan bahwa “muatan wajib SD/MI meliputi pendidikan agama, pendidikan Pancasila, bahasa, matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, Pendidikan jasmani dan olahraga, Keterampilan, dan muatan lokal”.

Pendidikan dasar merupakan pondasi dari semua jenjang pendidikan yang harus ditempuh oleh peserta didik, sesuai dengan ungkapan Ali (dalam Prastowo, 2013, hlm. 13) bahwa “tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTS) adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajiban, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan”. Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan secara individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan dan meningkatkan kreativitas. Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan. Pembelajaran di sekolah

dasar menjadi sangat penting untuk terus dilakukan inovasi supaya peserta didik bisa mengembangkan potensi dalam menyerap semua pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sekolah Dasar yang terampil dalam mendidik peserta didik akan membuat suatu prestasi yang gemilang bagi kemajuan bangsa dan negara. Sangat penting sekali inovasi dilakukan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar ini.

Menurut Whittaker (dalam Ardana, 2015, hlm. 26) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut Khodijah (2014, hlm. 50) menyatakan bahwa “belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen”. Belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Dengan belajar tindakan atau perilaku siswa berubah menjadi baik. Berhasil atau tidaknya perubahan baik itu tergantung pada siswa itu sendiri dan tergantung pula oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Kondisi kejiwaan sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar, itu berarti bahwa minat sebagai suatu aspek kejiwaan melahirkan daya tarik tersendiri untuk memperhatikan suatu obyek tertentu. Khususnya minat dalam belajar akan menumbuhkan rasa semangat yang tinggi dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran.

Menurut Slameto (2013, hlm. 57) menyatakan bahwa “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Minat dapat menjadi sebab sesuatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan. Karena itu minat belajar adalah kecenderungan hati untuk belajar untuk mendapatkan informasi, pengetahuan, kecakapan melalui usaha, pengajaran atau pengalaman. Sedangkan menurut Djaali (2008, hlm. 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Minat memegang

peran penting dalam proses belajar peserta didik khususnya di bangku Sekolah Dasar. Suatu kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dengan disertai rasa senang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 7 Sijuk pada bulan Januari 2021 mengenai proses pembelajaran tematik diperoleh hasil bahwa dari segi media yang digunakan di sekolah-sekolah tersebut, bentuk medianya masih dalam satuan mata pelajaran. Sehingga menyebabkan pelajaran PPKn dan Bahasa Indonesia yang membosankan dan peserta didik sering kurang memahami materi sedangkan pelajaran Matematika menjadi pelajaran yang menakutkan bagi peserta didik. Serta belum adanya media tematik yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru di dalam menyediakan dan membuat media pembelajaran per satuan mata pelajaran pada umumnya dan media pembelajaran tematik pada khususnya. Salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan media berupa alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik.

Alat bantu visual saat ini terlalu memusatkan perhatian karena yang dipakai guru kurang memperhatikan aspek desain dari media pembelajaran tersebut. Dalam sistem pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja peserta didik bertindak sebagai komunikator atau penyampaian pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah dan komunikasi banyak arah. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran (Susilana, 2014, hlm. 8).

Media merupakan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik berupa peta, grafik, buku paket, maupun yang bersifat umum seperti film dokumentasi.

Media sendiri tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar yang memberikan pesan tetapi juga sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai suatu tujuan dari media pembelajaran yang relevan, guru harus bisa mengkoordinir peserta didik dalam pembelajaran agar terciptanya kondisi lingkungan belajar yang kondusif dan edukatif. Hal ini sangat bermanfaat apabila dilakukan dengan kerjasama dalam mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Dalam suatu instansi pendidikan yang telah dirancang pemerintah dengan menerapkan kurikulum demi meninjau kecerdasan bagi peserta didik.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2016, hlm. 14), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menarik dan membuat konkret konsep-konsep yang bersifat abstrak, konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkretkan atau disederhanakan. Dengan menggunakan media, peserta didik dalam kegiatan belajar tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain sebagainya. Hasil observasi peneliti di Sekolah Dasar tersebut juga menunjukkan minat peserta didik masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran menempati posisi yang sangat penting untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran haruslah selalu melihat kebutuhan dari peserta didik agar mampu dalam menyampaikan semua materi secara tepat. Sehingga proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Salah satu contoh media pembelajaran tematik yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sebagai adalah PATAYA, mengapa menggunakan media Pataya? karena anak-anak suka belajar tentang gambar dan warna. Di media Pataya ini banyak gambar dan warna yang bervariasi. Media Pataya juga yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan

tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Media PATAYA ini berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media asli ketika digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau peserta didik dikelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat benda itu berada, maka benda tiruan dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. PATAYA ini benda tiruan dari rumah adat, pakaian adat dari berbagai suku bangsa yang ada di Indonesia yang berasal dari kayu dan sejenisnya. Anak akan belajar langsung dan mengetahui bentuk rumah adat seperti keadaan sebenarnya. Hasil wawancara dan observasi peneliti tentang PATAYA di Sekolah Dasar tersebut terkait media PATAYA menunjukkan respon yang baik dari warga sekolah tersebut dan masih banyak tenaga pendidik yang belum mengetahui terkait media PATAYA ini. Masih banyak juga tenaga pendidik yang masih menggunakan metode konvensional dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Riska (2015, hlm. 47), disebutkan bahwa media PATAYA memberikan dampak yang signifikan terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dani (2017, hlm. 55), mengemukakan bahwa media PATAYA memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar IPS peserta didik. Media PATAYA dapat diterapkan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian oleh Rani tahun 2018 mengemukakan bahwa media PATAYA cukup bagus diterapkan pada peserta didik pada pendidikan dasar.

Oleh karena itu, media PATAYA ini merupakan media pembelajaran tematik yang dikembangkan dari penggabungan media dari peta, replika rumah adat tiruan gambar yang menunjukkan pakaian adat, pengelompokan identitas dari berbagai suku bangsa dan budaya yang ada di Indonesia. Media pembelajaran PATAYA ini sebagai alat komunikasi antara PPKn, Bahasa Indonesia dan Matematika. Fungsi Dari media ini juga dapat membantu mempermudah penyampaian informasi atau pesan kepada siswa. Karakteristik yang terdapat pada media pataya ini adalah bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informatif.

Menarik dalam artian bahwa media pataya ini mempunyai tampilan yang indah baik dari segi tulisan, warna maupun bentuk gambarnya. Sedangkan sifatnya yang informatif karena isinya yang bersifat informasi sekaligus pengetahuan baru bagi siswa. Jadi media pataya ini dapat dijadikan sebagai alternatif baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan menyenangkan.

Dari hasil analisis tersebut dapat menjelaskan bahwa sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai alat sebuah komunikasi. Sehingga peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran tematik untuk kelas IV SD. Penggunaan media PATAYA, memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengenal berbagai rumah adat, pakaian adat yang ada di berbagai suku bangsa Indonesia ini dan bisa menceritakan ciri-ciri dari berbagai suku bangsa secara individu. Media PATAYA bisa diterapkan juga pada peserta didik yang memerlukan pemahaman materi melalui media peraga. Selain itu, peserta didik juga bisa membedakan dan mengukur jenis besar sudut dari media rumah adat yang sudah disediakan. Agar permasalahan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik dan guru dapat diselesaikan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian menggunakan media PATAYA dengan judul “Penerapan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kecamatan Sijuk Kabupaten Belitung”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Masih rendahnya minat belajar dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kabupaten Belitung.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam menjelaskan materi pembelajaran oleh guru.
3. Metode pembelajaran kurang bervariasi sehingga minat siswa menjadi kurang dalam mengikuti proses pembelajaran

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat diidentifikasi rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran menggunakan media PATAYA (Reflika Peta Budaya) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kecamatan Sijuk Kabupaten Belitung?
2. Bagaimana hasil belajar media PATAYA (reflika peta budaya) dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kecamatan Sijuk Kabupaten Belitung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana konsep pembelajaran media PATAYA (reflika peta budaya) dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kecamatan Sijuk Kabupaten Belitung.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar media PATAYA (reflika peta budaya) dalam meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri 7 Sijuk Kecamatan Sijuk Kabupaten Belitung.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan, peningkatan dan perubahan pada diri siswa dalam kaitannya dengan minat belajar siswa melalui media PATAYA (reflika peta budaya)

2. Praktis

Dari segi praktis terdapat 3 manfaat antara lain:

- a. Bagi peserta didik

Meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan informasi-informasi penting.

b. Bagi Pendidik

1. Sebagai bahan acuan untuk memperbaiki, meningkatkan dan mengembangkan keterampilan minat belajar siswa melalui penggunaan media PATAYA.
2. Pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran PATAYA sehingga pembelajaran menjadi menarik.
3. Pendidik dapat media pembelajaran PATAYA untuk digunakan pada peserta didik kelas IV SD

c. Bagi Sekolah

Penggunaan media PATAYA dapat memberikan motivasi terhadap pendidik untuk memberikan motivasi ke peserta didik dalam pembelajaran yang inovatif.

F. Definisi Operasional

Dalam menghindari kesalahpahaman terhadap pengertian istilah-istilah dalam variabel yang digunakan, maka istilah-istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Tematik

Terdapat beberapa definisi yang dikemukakan oleh beberapa ahli terkait variabel yang digunakan dalam penelitian. Menurut Majid (2014, hlm. 87) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan suatu konsep dalam beberapa bidang studi yang berbeda dengan harapan siswa akan belajar lebih baik dan bermakna”. Menurut Kemendikbud (2013, hlm. 193) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik dilaksanakan dengan menggunakan prinsip pembelajaran terpadu”. Pembelajaran terpadu menggunakan tema sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran sekaligus dalam satu kali tatap muka, untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik dan untuk menciptakan belajar yang efektif dan efisien bagi seluruh peserta didik. Karena peserta didik dalam memahami sebuah konsep yang mereka pelajari selalu melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang telah dikuasainya.

Menurut Prastowo (2013, hlm. 223) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam berbagai tema”. Sedangkan Menurut Trianto (2014, hlm. 121) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik”. Sedangkan menurut Mamat (dalam Andi, 2013, hlm. 125) menyatakan bahwa “Pembelajaran tematik sebagai pembelajaran terpadu, dengan mengelola pembelajaran yang mengintegrasikan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu topik pembicaraan yang disebut tema”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang berbasis tematik pada proses pembelajaran adalah untuk memberikan pemahaman secara menyeluruh pada peserta didik, dimana peserta didik diharapkan mampu melihat dan menyerap secara utuh berbagai materi ajar dari berbagai mata pelajaran berbeda yang diberikan dalam satu bingkai tema tertentu. Pembelajaran berbasis tematik juga mampu meningkatkan proses belajar siswa dan belajar menjadi bermakna.

2. Minat Belajar

Menurut Djaali (2013, hlm. 122) menyatakan bahwa “minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar”. Sedangkan ada juga yang berpendapat “Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif” (Kpolovie et al., 2014, hlm. 75). Menurut The Liang Gie (2014, hlm. 28) memberikan Pengertian yang paling mendasar tentang minat “minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”. Selain itu Sujanto (2013, hlm. 92) menyatakan bahwa “minat ialah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Menurut Santrock

(2012, hlm. 135) mengemukakan bahwa “minat adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama”.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah suatu ketertarikan terhadap suatu pelajaran yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni pelajaran tersebut. Minat belajar peserta didik diharapkan bisa mendorong semangat belajar mereka menjadi lebih giat lagi dalam melalui proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh sekolah maupun komunitas belajar yang berada di luar sekolah. Minat belajar terdapat dalam diri masing-masing peserta didik yang harus dikembangkan oleh pendidik demi mencapai capaian pembelajaran dalam kurikulum satuan pendidikan.

3. Media Pembelajaran PATAYA

Raiz (2015, hlm. 37) menyatakan bahwa “Peta yaitu gambaran konvensional dari permukaan bumi yang diperkecil sebagai kenampakannya jika dilihat dari atas dengan ditambah tulisan-tulisan sebagai tanda pengenal”. Menurut Tantya (2014, hlm. 3) mengemukakan bahwa “peta atau map adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu”. Menurut Sudana (2015, hlm. 39) “peta datar adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan simbol visual yang lainnya, sehingga dapat menggambarkan kedudukan lokasi suatu tempat, perbandingan dengan menggunakan skala tertentu”. Menurut Indrawardana (2013, hlm. 56) mengemukakan bahwa “Kebudayaan adalah hal-hal yang bersangkutan dengan gagasan dan karya manusia, serta akal manusia yang harus dibiasakan dengan belajar serta dari hasil budi pekertinya”. Menurut Kusumawardani (2014, hlm. 55) menyatakan “Media Replika peta budaya yang dibuat dari beberapa media yang meliputi peta, replika rumah adat, kartu budaya gambar yang didalamnya terdapat pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, pengelompokan identitas berbagai suku bangsa”.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa Pataya adalah media pembelajaran tematik yang dikembangkan dari penggabungan media dari peta, replika rumah adat tiruan gambar yang menunjukkan pakaian adat, pengelompokan identitas dari berbagai suku bangsa.

G. Sistematika Skripsi

Menurut Ahmad, dkk (2021, hlm. 85) untuk memahami lebih jelas skripsi ini, maka pada skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut.

1. **BAB I PENDAHULUAN**
 - a. Latar Belakang Masalah
 - b. Identifikasi Masalah
 - c. Rumusan Masalah
 - d. Tujuan Penelitian
 - e. Manfaat Penelitian
 - f. Definisi Operasional
 - g. Sistematika Skripsi
2. **BAB II KAJIAN TEORI dan KERANGKA PEMIKIRAN**
 - a. Pembelajaran
 - b. Media PATAYA
 - c. Minat Belajar
 - d. Kerangka Pemikiran
 - e. Asumsi dan Hipotesis
3. **BAB III METODE PENELITIAN**
 - a. Pendekatan Penelitian
 - b. Desain Penelitian
 - c. Subjek dan Objek Penelitian
 - d. Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian
 - e. Teknik Analisis Data
 - f. Indikator Keberhasilan
4. **BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN**
 - a. Hasil Penelitian

b. Pembahasan

5. BAB V SIMPULAN dan SARAN

a. Simpulan

b. Saran