

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting sebagai upaya mengoptimalkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan juga salah satu upaya nya untuk mencapai cita-cita bangsa Indonesia dengan menjamin kesejahteraan bagi semua orang masyarakat dan mewujudkan bangsa yang berbudi luhur. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1, pendidikan diartikan sebagai usaha secara sadar dan sistematis menciptakan situasi dan kegiatan belajar yang berpotensi yang dimiliki peserta didik dapat dikembangkan sehingga mempunyai keunggulan dari segi akhlak, kecerdasan, sikap dan ketrampilan yang bermanfaat kelak, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Maunah (dalam, Azhari & Ningsih, 2020, hlm. 65). hal ini sudah ditetapkan bahwa pendidikan merupakan suatu mekanisme yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan moral serta sikap seseorang atau kelompok dalam usaha kreatif manusia yang memiliki pikiran dan kualitas untuk melihat prosesnya pelatihan, pembelajaran dan pendampingan.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 mengenai tentang Sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1, yang menjelaskan bahwa pendidikan terjadi Tujuannya adalah untuk mendapatkan apa yang ingin Anda ciptakan dalam pengembangan kerajinan, pembentukan karakter dan peradaban bangsa dengan bermartabat dan sebagai upaya mencerdaskan kehidupan masyarakat serta memperjuangkannya untuk mengembangkan kesempatan bagi peserta didik untuk menjadi orang yang beriman dan berkomitmen Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, sadar, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Berikut ayat Al-Quran yang diturunkan Allah SWT Seperti QS. Shad ayat 29 yang berbunyi :

كُتِبَ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبْرَكًا لِيَذَّبَرُواْ ۖ ءَايَاتِهِۦ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو الْأَلْبَابِ ۚ

Artinya : Ini adalah sebuah kitab yang kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran.

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah untuk menciptakan keturunan bangsa dan membentuk karakter budaya bangsa. Oleh karena itu, segala tantangan besar dalam pendidikan merupakan tanggung jawab bersama. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku belajar peserta didik yang dicapai setelah menyelesaikan latihan pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada peserta didik tersebut berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku yang terukur digunakan untuk mengevaluasi peserta didik dan guru untuk melihat pesertanya lulus atau tidak. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 34) berpendapat bahwa “hasil belajar adalah hasil interaksi antara aktivitas belajar. Dalam proses pembelajaran, pandangan guru diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sementara itu, dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar merupakan akhir dari pendidikan di puncak pembelajaran.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. Dalam kurikulum merdeka IPAS merupakan bentuk perpaduan antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) Fajarwati (2023, hlm. 35). IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi disekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dapat menanamkan dan mengembangkan, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai ilmiah peserta didik. Pembelajaran IPAS sangat penting bagi peserta didik karena membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya dan memperoleh hasil belajar dan pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar sehingga mampu mendorong peserta didik dalam proses penemuan.

Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah untuk menanamkan konsep-konsep dasar pembelajaran IPAS dan untuk memecahkan masalah di masa depan. Mengajarkan pembelajaran IPAS untuk peserta didik sekolah dasar berbeda dengan mengajarkan pembelajaran IPAS kepada siswa SMP dan SMA, karena peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri, guru

harus kreatif saat mengajar dikelas dengan menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif agar peserta didik tidak bosan dengan apa yang mereka pelajari. Peserta didik juga akan memperoleh keterampilan untuk mengelola lingkungan mereka yang akhirnya akan menjadi kebiasaan dalam hidup mereka. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Hasil belajar merupakan sebagai pencapaian terbesar yang telah dicapai oleh peserta didik setelah menyelesaikan tahap belajar dalam suatu pelajaran. Hasil belajar dapat digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa baik peserta didik menangkap, memahami, dan memiliki pelajaran tertentu. Menurut (Perwita Sari & Aprilia, 2020) hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari tes mengenai topik yang tertentu. Hasil belajar sangat penting sebagai indikator keberhasilan bagi seorang guru dan peserta didik. Bagi seorang guru, hasil belajar peserta didik dapat digunakan sebagai indikator keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Guru dikatakan berhasil menjalankan program pembelajarannya apabila sebagian besar peserta didik telah mencapai tujuan instruksional, baik konstruksional maupun umum.

Hasil belajar meliputi nilai kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif merupakan proses untuk memperoleh pengetahuan yang lebih mengandalkan pertumbuhan dari pada persepsi, introspeksi, atau ingatan peserta didik. Hasil belajar afektif merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap, watak, perilaku, emosi, minat, serta nilai yang terdapat pada diri individu. Hasil belajar psikomotorik merupakan hasil belajar peserta didik yang pencapaiannya melalui keterampilan sebagai hasil dari tercapainya kompetensi pengetahuan. Adapun tujuan dari hasil belajar yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, hal ini sangat penting untuk dilakukan agar mengetahui tingkat keberhasilan tersebut yang dapat ditandai dengan nilai berupa huruf, kata dan symbol. Hasil belajar itu penting karena dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang

dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Menurut Oemar Hamalik (dalam, Djonomiarjo 2011. hlm 30) hasil belajar adalah ketika seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di SDN 223 Bhakti Winaya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik di SD tersebut ialah terdapat pada aspek kognitif. Hasil belajar peserta didik di SD tersebut menunjukkan pada kategori cukup rendah dengan presentase 36% yaitu hanya terdapat 9 peserta didik dari 25 peserta didik yang memperoleh ketuntasan nilai KKM, sedangkan dengan presentase 64% yaitu sebanyak 16 peserta didik yang belum memperoleh ketuntasan nilai KKM, selanjutnya di dalam aspek afektif yaitu kurangnya sikap percaya diri peserta didik dalam pembelajaran baik itu tentang tanya jawab atau mengemukakan pendapat yang dilakukan guru kepada peserta didik sehingga guru cenderung untuk menguasai kelas karena peserta didik hanya diam dan duduk mendengarkan penjelasan dari guru walaupun hanya ada beberapa peserta didik yang aktif dan di dalam aspek psikomotorik guru tidak melihat keterampilan peserta didik melainkan guru melihat bagaimana peserta didik dalam berproses membuat sebuah keterampilan itu sendiri. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang digunakan di SD tersebut masih bersifat konvensional seperti yang dilakukan saat mengajar kepada peserta didik dengan cara menjelaskan dan peserta didik hanya mendengarkan saja, dimana guru dalam mengajar lebih banyak ceramah sedangkan peserta didik hanya duduk, mendengarkan saja dan bahkan asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Peserta didik masih terlihat kurang dalam memahami materi dan kurang aktif karena proses pembelajaran hanya berpusat kepada guru saja sehingga peserta didik tidak ada usaha dalam menemukan jawaban atau pemasalahannya sendiri. Penggunaan media pembelajaran juga masih terdapat kekurangan sehingga membuat peserta didik kurang kreatif dan merasa jenuh dalam pembelajaran di kelas, dimana penggunaan media pembelajarannya yang kurang maksimal dalam penyampaian pembelajaran di kelas dan terkadang juga tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran dikelas sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan merasa bosan saat guru menyampaikan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi bahwa hasil belajar itu penting untuk ditingkatkan karena bagi seorang guru hasil belajar dapat dijadikan cerminan penilaian terhadap keberhasilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, jadi perlu suatu tindakan model yang bisa meningkatkan suatu proses pembelajaran. Banyak model yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik, salah satunya dengan menggunakan model *problem based learning*. Model *problem based learning* merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis serta membangun keterampilan yang baru.

Model *problem based learning* adalah kegiatan menggunakan persoalan nyata dan bermanfaat apabila dapat diselesaikan guna mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah Herminarto & Komariah (dalam, Rahma et al., 2023, hlm. 57). Sedangkan menurut (Yuafian & Astuti, 2020, hlm. 17-24) pembelajaran *problem based learning* (PBL) menunjukkan bahwa ketika diterapkan, peserta didik dapat mengalami permasalahan terkait dengan penekanan pada pembelajaran kooperatif, dan merupakan pembelajaran baru yang memberikan peserta didik dalam kondisi belajar aktif melalui pembelajaran kelompok.

Model *problem based learning* bermanfaat untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah, melalui kerja kelompok dan interaksi dengan teman sekelas, peserta didik dapat belajar untuk bekerja sama, mendengarkan dan menghargai pendapat orang lain, serta mencari solusi bersama-sama. Kegunaan model *problem based learning* untuk membantu peserta didik bagaimana cara menemukan masalah-masalah yang dihadapinya saat aktivitas pembelajaran berlangsung serta dapat memecahkan kembali masalah-masalah yang ditemui peserta didik dalam aktivitas pembelajaran dan menambah wawasan pengetahuan peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun menurut (Fitriyani et al., 2019. hlm 80) model pembelajaran *problem based learning* digunakan untuk membangun berbagai keterampilan, seperti kemampuan menganalisis, menciptakan dan mengevaluasi. Selain itu, model pembelajaran *problem based learning* ini bertujuan

untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, mendorong keterlibatan dan interaksi antar peserta didik, mendorong mereka untuk berpikir kritis, membantu mereka menjadi lebih mandiri, dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* ini menuntut peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik dilatih untuk dapat berpikir secara kritis dan mencari penyelesaian permasalahan baik dalam individu maupun kelompok. Hal tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam memecahkan suatu permasalahan.

Selain menggunakan model *problem based learning* media pembelajaran juga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media yang kurang maksimal dan terkadang juga tidak sama sekali menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi menjadi pengaruh peserta didik dalam kejenuhan disaat pembelajaran berlangsung, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan ataupun tidak semangat di saat pembelajaran yang diajarkan dan dijelaskan oleh guru di dalam kelas. Banyak media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran terhadap peserta didik, salah satunya media yang cocok digunakan dalam model *problem based learning* ini dengan menggunakan media *flipbook*. *Flipbook* merupakan media yang dibuat secara terstruktur yang terdapat tulisan, gambar suara yang ditampilkan dalam format digital dengan unsur multimedia sehingga membuat pengguna lebih aktif (Sari & Ahmad, 2021. hlm 21). *Flipbook* juga disebut dengan buku kertas yang lembaran kertas sejenis album atau majalah dengan ukuran 21 x 28 cm. *Flipbook* juga didefinisikan sebagai perangkat lunak profesional untuk mengkonversi file PDF, gambar, teks dan video ke dalam format seperti buku.

Media *flipbook* bermanfaat sebagai media pembelajaran karena dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk teks dan gambar dengan tampilan yang menarik bagi peserta didik, selain itu media *flipbook* dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menguasai materi pembelajaran dengan lebih baik. Kegunaan media *flipbook* menjadi solusi untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran dikelas dan membuat peserta didik mendapatkan motivasi belajar, tertarik dalam pembelajaran, tidak asyik bermain

sendiri di dalam kelas dan dapat menjadikan pembelajaran yang membahagiakan di dalam kelas. Menurut (Mulyadi et al., 2016. hlm 17) *flipbook* digunakan sebagai penunjang dan pelengkap materi dalam buku pembelajaran yang sudah ada sehingga mampu untuk mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran secara interaktif dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran dan menunjang terlaksanakannya model yang telah diterapkan. Dengan menggunakan media *flipbook* dapat mempermudah peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, meningkatkan semangat serta motivasi dalam proses pembelajaran peserta didik, suasana dikelas menjadi lebih asik sehingga dapat mengalihkan rasa jenuh peserta didik pada saat proses pembelajaran. Bukan hanya peserta didik, media *flipbook* juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih efisien, komunikatif, interaktif dan efektif.

Berdasarkan hasil latar belakang diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar**" peneliti mengambil model pembelajaran *problem based learning* ini bertujuan untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada saat menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional.
2. Sebagian guru kurang tepat dalam pemilihan model pembelajaran.
3. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat.
4. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih cukup rendah dan belum mencapai KKM.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, selanjutnya permasalahan permasalahan tersebut dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian yang spesifik sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPAS di kelas V SDN 223 Bhakti Winaya?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional di kelas V SDN 223 Bhakti Winaya?
3. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 223 Bhakti Winaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar IPAS.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *flipbook* terhadap hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengatur pembelajaran dan mengembangkan sikap belajar secara

mandiri pada peserta didik saat menyelesaikan pembelajaran tugas di kelas maupun di rumah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dalam penelitian ini yaitu, supaya menjadikan suatu manfaat atau solusi yang baik bagi sekolah dalam perbaikan belajar dan mempertimbangkan pemilihan model pembelajaran demi kemajuan pembelajaran di masa depan.
- b. Bagi guru yaitu, melalui penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik kepada peserta didik menggunakan model pembelajaran yang baru.
- c. Bagi peserta didik yaitu, peserta didik mendapatkan pengalaman baru dalam pembelajaran IPAS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- d. Bagi peneliti yaitu, berguna untuk dijadikan sebagai inspirasi atau pembahasan dalam penelitian ini yang terkait dalam judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Flipbook* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.

F. Definisi Operasional

1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memiliki esensi berupa pemecahan masalah dalam kehidupan nyata serta bermakna kepada peserta didik. Model ini juga mengikat peserta didik pada rasa ingin tahu mereka terhadap pembelajaran sehingga mereka memiliki model belajar sendiri. Model *problem based learning* ini mendorong peserta didik untuk belajar secara berkelompok dalam menyelesaikan persoalan-persoalan dalam kehidupan nyata. Pada model ini peserta didik dituntut untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri melalui beberapa kegiatan atau sintaks yang akan peserta didik lakukan, mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar terhadap perubahan dalam tindakan yang dapat diamati dan diukur. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar. Dalam penelitian ini aspek yang menjadi tujuan utama ialah mengenai aspek kognitif, yaitu peningkatan terhadap pengetahuan peserta didik. Hasil belajar dalam pemahaman konsep kognitif adalah peserta didik dapat memahami pengetahuan, menerima, menyerap dan memahami pelajaran mengenai materi “Mengapa Kita Perlu Makan Dan Minum”. Dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPA khususnya konten materi IPA dengan topik mengapa kita perlu makan dan minum dengan materi organ sistem pencernaan manusia, fungsi organ sistem pencernaan manusia, gangguan sistem pencernaan manusia dan pola makan dengan menu seimbang dalam kehidupan sehari-hari.

3. Media *Flipbook*

Media *flipbook* merupakan media interaktif yang dapat mengubah tampilan PDF menjadi lebih menarik seperti layaknya sebuah buku dan dapat menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, audio dan video, media *flipbook* dapat menarik perhatian dan minat belajar peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, media *flipbook* bisa ditampilkan dengan menggunakan smart tv di dalam kelas dengan tampilan yang menarik layaknya seperti buku digital dan bisa digeser dengan menggunakan sentuhan jari, dengan ini peserta didik mendapatkan materi pembelajaran tidak hanya monoton tetapi lebih interaktif. Adapun yang dapat dilakukan dengan menggunakan media *flipbook* yaitu, menggunakan media digital yang mampu membuka dengan cara menggunakan sentuhan jari, bisa dibuka dengan menggunakan handphone, smart tv atau proyektor dan akan didemonstrasikan oleh guru atau peneliti untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran dan peserta didik bisa melakukan demonstrasi berdasarkan petunjuk yang sudah disampaikan sebelumnya. Menggunakan media *flipbook* memberikan pengaruh

terhadap keaktifan belajar peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih tertarik sehingga peserta didik lebih fokus terhadap proses pembelajaran.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini disusun dari lima bab yang masing-masing bab nya mencakup komponen-komponen penelitian. Secara keseluruhan sistematika penulisan karya tulis ini dirujuk berdasarkan buku panduan (Unpas, 2024) yang berjudul “Panduan Penulisan Proposal Dan Skripsi Mahasiswa” Penelitian terdiri dari tiga bagian yaitu, bagian awal, bagian isi laporan, dan penutup.

BAB I Bagian Pendahuluan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, indentifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian definisi operasional dan sistematika skripsi.

BAB II Kajian Teori dan kerangka pemikiran yang terdiri dari deskripsi teoritis yang memfokuskan kepada hasil kajian teori. Adapun isi dari bab II kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode penelitian yang berisikan pendekatan penelitian, desain penelitian, populasi dan sample penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, Teknik analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV Pembahasan yang membantu mengenai jawaban-jawaban dari rumusan masalah dalam penelitian dari berbagai temuan hasil penelitian uraian data yang terkumpul, subjek dan objek penelitian, hasil pengolahan data dan analisis hasil pengolahan data.

BAB V Kesimpulan dan saran, dimana kesimpulan merupakan uraian pembahasan hasil penelitian untuk menjawab dari rumusan masalah yang diteliti.