

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting didalam kehidupan. Pentingnya pendidikan ini diungkapkan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 2 Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan “Untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi warga negara yang bertanggung jawab, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berilmu, berbakat, mandiri, dan demokratis.” Sejalan dengan itu Desi, dkk., (2022, hlm. 7911) mengatakan bahwa “Pendidikan adalah sesuatu yang mempengaruhi perkembangan, perubahan, dan kondisi setiap manusia. Perubahan yang tersebut adalah perkembangan potensi peserta didik baik perkembangan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dalam kehidupannya.” Kemudian salah satu tempat yang menjadikan berkembang nya pendidikan untuk meraih gelar yang lebih tinggi yaitu di Kota Bandung, Bandung dikenal di Tatar Sunda sebagai pusat pendidikan yang menghadirkan suatu inovasi dalam dunia pendidikan dengan program pendidikan karakter bertema “Bandung Masagi” yang berbasis kearifan lokal.

Bandung Masagi adalah sebuah gerakan yang bertujuan untuk mengembalikan semangat dan nilai-nilai luhur budaya Sunda di tengah kemajuan zaman. Gerakan ini bukan hanya sekadar simbol identitas, tetapi juga mencerminkan pentingnya membangun masyarakat yang berbudaya, harmonis, dan berdaya saing. Bandung Masagi menekankan integrasi antara kearifan lokal dan pembangunan modern. Gerakan ini mendorong masyarakat untuk lebih menghargai nilai gotong-royong, saling menghormati, dan membangun kesadaran sosial dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman. Zindan, Karim, dan Risa (2024, hlm. 61) menjelaskan bahwa Bandung Masagi adalah gerakan untuk membentuk peserta didik yang berkarakter sesuai dengan karakter Sunda. Dengan

demikian upaya tersebut menjadikan Bandung sebagai contoh dalam nilai-nilai modern serta mempertahankan nilai-nilai budaya yang telah lama terpelihara. Hal inilah yang menjadi dasar untuk pengembangan pendidikan karakter dengan tujuan menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas tetapi juga bermoral. Sejalan dengan itu melalui Bandung Masagi, diharapkan Bandung dapat menjadi kota yang berkembang secara social, ekonomi dan dapat mengembangkan pendidikan, tanpa melupakan akar budaya yang telah lama terjaga serta mengajak masyarakat untuk kembali pada nilai-nilai budaya Sunda yang luhur, dengan mengedepankan prinsip gotong royong, penghormatan terhadap kearifan lokal, dan semangat untuk maju bersama.

Dalam sistem pendidikan Jawa Barat, pendidikan berbasis budaya lokal Sunda sangat berperan penting karena budaya sunda memiliki nilai pendidikan dan karakter yang sejalan dengan pemerintahan, seperti istilah "*Cageur, Bageur, Bener, Pinter, dan tur Singer.*" Salah satu istilah tersebut adalah pinter, yang berarti bahwa orang Sunda harus memperluas pengetahuan dan wawasan mereka sehingga menjadi individu yang bermanfaat bagi agama, nusa, bangsa, dan negara mereka. Agama Islam juga sangat menjunjung tinggi ilmu pengetahuan, menuntut ilmu merupakan salah satu kewajiban setiap manusia dalam menjalankan kehidupan saat ini dan kehidupan selanjutnya. Keutamaan ilmu itu lebih baik dari keutamaan ibadah dan sebaik-baiknya agama adalah sikap wara artinya menjaga diri dari hal yang tidak pantas untuk seorang penuntut ilmu (HR Tirmidzi). Ilmu dan pengetahuan adalah sesuatu yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Banyak ayat Al-Qur'an dan hadits yang mengajurkan manusia untuk menuntut ilmu.

Dalam Q.S. Al-'Ankabut ayat 43 Allah SWT. Berfirman:

وَتِلْكَ الْأَمْثَالُ نَضْرِبُهَا لِلنَّاسِ وَمَا يَعْقِلُهَا إِلَّا الْعُلَمَاءُ ﴿٤٣﴾

Artinya: "Dan perumpamaan-perumpamaan ini Kami buat untuk manusia; dan tiada yang memahaminya kecuali orang-orang yang berilmu."

Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah Ta'ala akan mengangkat posisi dan kehormatan mereka yang memiliki iman dan pengetahuan. Ini menekankan betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan berbangsa, memperbaiki kesejahteraan, dan membangun martabat suatu bangsa (Yayan, dkk., 2019, hlm. 68). Sejalan dengan itu Supian, dkk., (2023, hlm. 365) mengatakan bahwa, proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan individu, baik sebagai makhluk individual, etis, maupun sosial. Proses Pendidikan di sekolah dapat diukur secara realistis melalui kualitas peserta didik, yang masih dalam proses pembelajaran.

UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah interaksi antara siswa, pengajar, dan materi ajar dalam suatu institusi pendidikan. Pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada hasil ujian, namun juga melibatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta penerapan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memahami berbagai strategi pembelajaran yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan peserta didik selama proses belajar mengajar. Salah satu mata pelajaran yang menjadi fokus dalam pembelajaran yaitu matematika.

Menurut Rekayanti, La Ndia, dan Zamsir (2023, hlm. 44) “Matematika adalah salah satu ilmu yang sangat berperan penting dalam dunia Pendidikan. Matematika juga merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menunjang ilmu pengetahuan lainnya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.” Selain itu, KBBI mengatakan “Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antara bilangan, dan langkah-langkah rasional dalam menyelesaikan masalah matematika.” Namun pada kenyataannya peserta didik kesulitan dalam memahami simbol-simbol, rumus dan konsep matematika, hal tersebut dapat dilihat dari pengalaman hasil PLP yang dilakukan di kelas III SDN 042 Gambir masih belum sesuai harapan karena hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih rendah.

Rendahnya hasil belajar matematika disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik terhadap pelajaran matematika, kurangnya konsentrasi

peserta didik selama proses pembelajaran, serta kurangnya kedisiplinan peserta didik (Ayu & Suryono, 2017, hlm. 175). Selain itu, menurut Utari, dkk., (2020, hlm. 1) mengatakan “faktor utama yang menyebabkan rendahnya hasil belajar yaitu peserta didik tidak tertarik dengan matematika, kemampuan dasar berhitung peserta didik rendah, dan peserta didik tidak mengerti lambang-lambang dalam matematika.” Dalam hal ini, penting untuk menerapkan pendekatan sehingga peserta didik dapat lebih terlibat aktif dan memperoleh pemahaman yang lebih baik. Pendekatan yang dapat dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan model pembelajaran interaktif dan berbasis masalah, model pembelajaran tersebut yaitu *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan siswa secara aktif untuk senantiasa berpikir kritis serta senantiasa pandai dalam membongkar suatu permasalahan (Veronika, dkk., 2024, hlm. 124). Dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran matematika, diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar yang di peroleh oleh peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang digunakan. Sejalan dengan itu, model *Problem Based Learning* memiliki kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran.

Salah satu keuntungan dari pendekatan pembelajaran yang mengutamakan masalah adalah mendorong peserta didik untuk terus berpikir dengan kritis dan terampil dalam menyelesaikan tantangan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi peserta didik di kelas (Anita, Wahyudi, & Intan, 2022, hlm. 263). Memberi peluang kepada peserta didik untuk mempelajari peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, dan mendorong peserta didik mempelajari konsep baru pada saat memecahkan masalah (Nur Fitriani, 2022, hlm. 3589). *Problem Based Learning* mendorong peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya, dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan mengembangkan minat belajar peserta didik (Edy

Hariyanto, 2023, hlm. 137).

Kekurangan *Problem Based Learning* yaitu membutuhkan waktu lebih lama untuk menyelesaikan masalah, peserta didik yang mengalami kegagalan akan enggan untuk mencoba lagi (Deby Rakhmawati, 2021, hlm. 554). Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* memerlukan kesiapan dari pendidik, proses pembelajaran masih terdapat peserta didik yang terkesan kurang percaya diri dalam menyampaikan atau mengungkapkan ide-idenya, sehingga pendidik harus memotivasi para peserta didik dan membantu dalam menguasai keterampilan komunikasinya, dan membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaan dan persiapan dalam penerapannya (Sri & Muhammad, 2022, hlm. 135). Sejalan dengan itu, Resyi, Wawan, dan Syahrizal (2021, hlm. 57) mengatakan “Kekurangan dari model *Problem Based Learning* seperti memerlukan konsentrasi tinggi, dan memerlukan biaya dan tenaga yang tidak sedikit untuk menerapkan model pembelajaran ini.”

Dalam pembelajaran, penggunaan model yang tepat memang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, namun hal itu tidak cukup jika tidak didukung dengan media yang efektif. Hartati, Sumartiningsih, dan Yuwono (2024, hlm. 1313) mengatakan, salah satu media yang dapat digunakan dalam tercapainya proses pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* adalah platform yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai kuis interaktif dan permainan edukatif untuk membantu proses pembelajaran. Peserta didik dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran melalui aktivitas yang menyenangkan dan menantang, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Oleh karena itu, model pembelajaran yang baik dan media seperti *Wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Wordwall adalah game edukatif dan interaktif yang sangat cocok untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, karena fitur di dalamnya memuat berbagai jenis game seperti mencocokkan jawaban, menggolongkan jawaban, acak kata, memasangkan pasangan jawaban, dan

pencarian kata yang memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran melalui gamifikasi (Rif'atul & Abdul, 2022, hlm. 192). Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *wordwall* diharapkan dapat membantu peserta didik dalam menggunakan teknologi, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, *wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

Kelebihan aplikasi *Wordwall* mampu memberikan sistem pembelajaran yang bermakna serta dapat diikuti dengan mudah oleh peserta didik tingkat dasar, model penugasan pada software *wordwall* dapat diakses oleh peserta didik melalui ponsel yang dimiliki, dengan menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran bersifat kreatif (Arif, dkk., 2021, hlm. 557). *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis website dengan kombinasi warna, gambar bergerak, dan suara sehingga menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media ini dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik, sehingga menumbuhkan daya ingat peserta didik, menumbuhkan kreativitas peserta didik dan dapat menumbuhkan perasaan senang dalam belajar dengan game edukasi berbasis *wordwall* (Mahwar & Ratnawati, 2022, hlm. 142).

Kekurangan utama dari *Wordwall* adalah jumlah aktivitas yang dapat dilakukan terbatas. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web, yang berarti membutuhkan koneksi internet yang stabil untuk dapat digunakan dengan baik. Di beberapa daerah atau sekolah dengan fasilitas internet terbatas, ini dapat menjadi kendala bagi penggunaan aplikasi (Dhillan & Alfurqan, 2022, hlm. 497). Meskipun *Wordwall* mudah digunakan, beberapa peserta didik masih belum terbiasa dengan penggunaan teknologi, selain itu tampilan aplikasi *wordwall* ini tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pendidik sehingga tampilan pada soal yang dibuat oleh pendidik kurang kreatif (Sitti, Nurfadilah, & Sudirman, 2022, hlm. 375 & 376).

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang menggunakan model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika materi luas bidang pada peserta didik kelas III SDN

1 Menganti Gresik sebesar 60,72. Selain hasil penelitian tersebut ada pula penelitian yang menggunakan model *Problem Based Learning* pada pelajaran matematika materi konsep dasar pecahan pada peserta didik kelas II SD Negeri Tambakreja 06 dapat meningkatkan hasil belajar dengan ketuntasan 89,65 melebihi kriteria ketuntasan minimum yaitu 75.

Adapun penelitian yang menggunakan media *wordwall* memperoleh kesimpulan terhadap hasil belajar pada materi operasi hitung campuran dan penaksiran peserta didik meningkat. Dilihat dari data yang dikumpulkan hasil penggunaan *wordwall* pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Medan Denai telah efektif dan ketuntas secara klasikal telah tuntas sebesar 100%. Sejalan dengan itu, penggunaan media *wordwall* yang digunakan di kelas 1 MIN 2 Kota Tangerang Selatan pada pembelajaran materi bilangan cacah berjalan dengan efektif dan berpengaruh dilihat dari ketuntasan peserta didik pada ulangan matematika sebesar 80,35.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran yang berfokus pada masalah dengan menggunakan media *Wordwall* untuk materi luas dan volume dalam pelajaran matematika di kelas 4 SD Djama'atul Ichwan Surakarta. Tingkat keberhasilan dalam pembelajaran matematika menunjukkan adanya peningkatan di setiap tahap. Di awal tahap pertama, hasil yang dicatat adalah 22%, lalu nilai tersebut naik menjadi 64% pada tahap pertama dan mencapai 93% pada tahap kedua. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang berfokus pada masalah dengan memanfaatkan media *Wordwall* dapat memperbaiki hasil belajar matematika siswa kelas IV pada topik luas dan volume di SDN Djama'atul Ichwan Surakarta.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pentingnya penerapan model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah *Problem Based Learning*, selain itu penggunaan media dalam pembelajaran perlu diterapkan agar proses pembelajaran dapat menarik peserta didik secara aktif. Menerapkan model ini pendidik

dapat melihat bagaimana pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dengan media wordwall terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD** (Penelitian *Quasi Eksperimen* di Kelas III SD Negeri 042 Gambir)”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih terpusat pada pendidik (*teacher centered*).
2. Kesulitan peserta didik dalam memahami pelajaran matematika
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik kelas III dalam mata pelajaran matematika.
4. Kurangnya variasi dalam menggunakan model pembelajaran dari pendidik.
5. Keterbatasan akses teknologi dalam penggunaan media.

C. Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan identifikasi masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan mengenai masalah tersebut, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model *Problem Based Learning* dan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional* di kelas III?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan

media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*?

4. Seberapa besar pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* pada pembelajaran matematika peserta didik kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata terhadap hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *konvensional*.
4. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, temuan dari penelitian ini dapat berguna untuk menawarkan cara baru dalam mengajarkan matematika dan memperbaiki hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis

Dapat memberikan manfaat besar berupa pengalaman menjadi calon guru yang profesional dan penuh tanggung jawab serta sebagai pengalaman dalam membuat karya ilmiah.

b. Bagi peserta didik

Diharapkan karya penelitian ini mampu mendukung peserta didik dalam memperluas pengetahuannya, sehingga bisa mendapatkan pandangan, gagasan, atau teori baru yang dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

c. Bagi pendidik

Dapat menjadi masukan, wawasan, dan pengalaman pendidik dalam menciptakan proses belajar yang baru, penuh kreatifitas, efisien, dan menyenangkan bagi para peserta didik dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada masalah.

d. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kreativitas dan mengembangkan pola pikir serta melatih hasil belajar belajar peserta didik. Selain itu dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan atau menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penjabaran interpretasi dari variabel yang sudah ditentukan oleh peneliti. Definisi operasional adalah rumusan mengenai kasus dan atau variabel yang akan dicari untuk dapat ditemukan dalam penelitian di dunia nyata, di dunia empiris atau di lapangan yang dapat dialami. Untuk menghindari munculnya perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang dimaksud maka peneliti memberikan penegasan istilah terhadap judul penelitian Penggunaan Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD. Berikut definisi operasional dalam penelitian ini adalah:

1. Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran yang berfokus pada masalah adalah suatu pendekatan belajar yang menghadirkan sebuah persoalan yang perlu diatasi dengan mengandalkan kemampuan berpikir analitis yang tinggi. Permasalahan yang dihadirkan dalam pendekatan ini adalah tantangan nyata yang mungkin dihadapi oleh individu, sehingga penerapan metode ini dapat memberikan pengalaman langsung yang autentik kepada peserta didik, khususnya dalam menyelesaikan permasalahan yang mungkin muncul dalam kehidupan sehari-hari. Adapun langkah model *Problem Based Learning* meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, pencarian solusi, presentasi solusi, dan refleksi untuk meningkatkan keterampilan hasil belajar serta kolaborasi siswa.

2. Wordwall

Wordwall adalah media yang ideal sebagai sarana belajar, perangkat, dan metode evaluasi yang menyenangkan bagi peserta didik. Game ini dapat diakses melalui komputer atau ponsel. Aplikasi *Wordwall* menyediakan gambar, suara, animasi, dan permainan yang interaktif yang mampu menarik perhatian peserta didik.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diraih peserta didik setelah menyelesaikan proses belajar dalam periode tertentu. Hasil pembelajaran menjadi terwujud setelah peserta didik menyelesaikan kegiatan belajar. Hasil tersebut sangat krusial dalam pendidikan karena dapat digunakan sebagai ukuran untuk menilai keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar yang telah dilakukan. Hasil belajar yang dianalisis dalam studi ini mencakup aspek utama, yaitu ranah pengetahuan.

G. Sistematika Skripsi

Tujuan digunakannya sistematika skripsi ini adalah untuk memudahkan peneliti dalam Menyusun skripsi. Adapun sistematika yang

digunakan oleh peneliti berdasarkan buku panduan penulisan karya tulis ilmiah mahasiswa FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-47). Adapun sistematika skripsi sebagai berikut:

1. Bagian Pembuka Skripsi

Dalam bagian ini terdapat halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto, dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi table, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bab I Pendahuluan

Bab ini berfungsi untuk memperkenalkan topik penelitian dan memberikan Gambaran umum mengenai latar belakang, identifikasi masalah, merumuskan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi operasional.

3. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini berisi kajian teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Tujuannya adalah untuk memberikan landasan teori yang kuat dan menunjukkan posisi penelitian dalam konteks ilmu pengetahuan. Komponen yang biasanya ada dalam bab II ini yaitu teori-teori yang relevan, penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran.

4. Bab III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, termasuk pendekatan, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data. Komponen yang biasanya ada dalam bab III ini yaitu ada asumsi dan hipotesis penelitian, jenis penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

5. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil penelitian yang telah dilakukan dan membahas temuan tersebut. Komponen yang biasanya ada dalam bab IV adalah hasil penelitian dan pembahasan.

6. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab terakhir ini berisi ringkasan penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.