

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Persoalan

Pendidikan yakni salah satu hal yang amat perlu untuk mempersiapkan kesuksesan masa depan di era globalisasi. Pendidikan yakni salah satu dari banyak cara untuk menbisakan Pendidikan. Dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dunia pendidikan Indonesia mempunyai landasan hukumnya sendiri. "Pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses belajar supaya murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta kecakapan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara", bunyi Pasal 1 ayat 1 UU No 20 tahun 2003.

Berhubungan dengan pendidikan Allah SWT berfirman :

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۚ وَإِلَىٰ رَبِّكَ فَارْغَبْ ﴿٥٠﴾

Artinya:

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kegampangan. Maka apabila kamu sudah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, serta cuma kepada Tuhanmu hendaknya kamu berharap”.

Didasarkan ayat diatas menjelaskan bahwasanya dalam proses pendidikan seseorang akan menghadapi kesulitan serta berusaha dengan sungguh-sungguh untuk menyelesaikan tugas serta kewajibannya, ia akan memperoleh hasil. Namun, selain berusaha keras, perlu juga untuk disertai dengan berdoa serta berserah diri kepada Allah SWT, sebab segala sesuatu pada akhirnya bergantung pada kehendak-Nya.

Matematika ialah salah satu bisertag studi yang wajib dimuat dalam kurikulum merdeka mulai dari SD/MI. Matematika mempunyai peran perlu serta memberikan manfaat dalam bermacam aspek, terutama kehidupan masyarakat. Lewat belajar matematika, murid mempunyai keahlian berpikir kritis serta menuntaskan persoalan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika perlu untuk dipelajari murid di sekolah dasar, sebab matematika yakni salah satu disiplin ilmu yang berhubungan langsung dengan semua kegiatan manusia sehari-hari, menurut Oktaviani (Fendrik, 2019, hal 703). Maka perlu untuk murid untuk mempelajari matematika supaya bisa menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar, pendidik melakukan bermacam upaya untuk menaikkan pemahaman murid terhadap materi pelajaran. Upaya tersebut meliputi penyediaan buku-buku pendukung materi serta pengaplikasian bermacam metode pengajaran. Namun, langkah-langkah ini masih belum sepenuhnya efektif dalam menaikkan pemahaman murid. Jika murid sudah memahami materi, maka hasil belajarnya akan meningkat.

Hasil belajar yakni transformasi tingkah laku atau pencapaian murid yang diperoleh sesudah menjalani proses belajar yang berupa keahlian pada aspek kognitif, afektif, serta psikomotor. Bloom dalam (Arifudin, 2020, hlm. 2) memunculkan hasil belajar menjadi tiga ranah yakni: 1) Ranah kognitif, berhubungan dengan hasil belajar intelektual, 2) Ranah afektif, berhubungan dengan sikap, serta 3) Ranah psikomotorik, berhubungan dengan kecakapan serta keahlian bertindak.

Aspek kognitif bisa diartikan sebagai keahlian untuk memahami makna dari materi yang dipelajari. Pemahaman ini mencerminkan sejauh mana murid bisa menerima, menyerap, serta memahami informasi yang diberi oleh pendidik, serta sejauh mana mereka mampu memahami apa yang dibaca, tampak, dialami, atau dirasakan didasarkan pengalaman langsung. Aspek afektif atau sikap yakni aspek yang tidak cuma melibatkan aspek mental, tetapi juga respon fisik. Sikap memerlukan keseimbangan yang harmonis antara aspek mental serta fisik yang bekerja secara simultan. Apabila cuma aspek mental yang muncul, maka sikap yang sebenarnya belum sepenuhnya tampak jelas. Aspek psikomotor yakni kecakapan yang tujuannya untuk mengembangkan keahlian mental, fisik, serta sosial yang mendasar, yang pada gilirannya menjadi dasar untuk pengembangan keahlian yang lebih tinggi dalam individu. Dalam pengembangan kecakapan proses, sikap-sikap yang diinginkan, seperti kreativitas, kerja sama, tanggung jawab, serta disiplin, juga turut dikembangkan, sesuai dengan tujuan serta penekanan dalam masing-masing disertasi studi.

Hasil belajar mempunyai peranan perlu dalam proses belajar sebab bisa membuktikan sejauh mana murid memahami, menguasai, serta mengaplikasikan materi yang sudah disampaikan. Selain itu, hasil belajar juga menjadi indikator keberhasilan proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan yang sudah ditentukan. Dengan hasil tersebut, pendidik bisa mengetahui perkembangan pengalaman atau pengetahuan yang sudah diperoleh murid, sehingga bisa merancang kegiatan belajar mengajar selanjutnya dengan lebih efektif (Wibowo et al., 2021, hlm. 5795).

Hasil belajar diperoleh sesudah proses belajar berlangsung serta menjadi sebuah pengalaman belajar yang menghasilkan transformasi yang relatif tetap. Oleh sebab itu, pendidik perlu melakukan inovasi dalam belajar supaya lebih bermakna serta gampang diterima oleh murid. Dengan demikian, murid tidak cuma mengalami peningkatan hasil belajar, tetapi juga mengalami transformasi pola pikir yang positif. Hasil belajar yang diperoleh lewat pengalaman belajar ini akan memengaruhi pola pikir murid, yang pada akhirnya membentuk perilaku serta sikap sebagai pondasi awal dalam bertindak.

Kenyataannya belajar di sekolah saat ini masih berpusat pada pendidik. Pada bisertag studi matematika, hasil belajar aspek kognitif murid rendah. Aspek kognitif yakni berhubungan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir (nalar). Didalamnya meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, penguraian, pemaduan, serta *pevaluean*. Hasil belajar aspek kognitif rendah disebabkan oleh beberapa faktor, yakni faktor internal yang asalnya dari dalam diri murid serta faktor eksternal yang asalnya dari luar diri murid.

Terlihat dari hasil temuan pada sekolah yang dibisakan bahwasanya murid *class 3* tidak memahami serta mengaplikasikan konsep perkalian serta pemuntukan pada materi yang disebabkan banyak faktor salah satunya yakni pemakaian model serta metode belajar yang belum optimal. Murid belum bisa menyelesaikan soal perkalian serta pemuntukan sesuai rumus, cara serta indikator yang dituju. Hal ini ditandai dengan banyaknya murid yang belum mencapai. Kriteria Ketercapaian Tujuan belajar (KKTP) bisertag studi Matematika ialah 70. Berikut ini data hasil belajar murid Tabel 1.1 yakni.

Tabel 1. 1 Hasil Belajar Murid Class III Bisertag studi Matematika

No	Value	Kriteria	Jumlah Murid	Presentase
1	≥ 70	Tuntas	9	27%
2	≤ 70	Belum Tuntas	16	63%
Jumlah			25	100%

Didasarkan Tabel 1.1. diatas menjelaskan hasil belajar murid dalam proses belajar bisertag studi Matematika belum berhasil. Murid banyak yang tidak menyukai belajar matematika sebab mereka mempunyai anggapan bahwasanya matematika yakni bisertag studi yang sulit. Hal ini dibuktikan dari 25 murid yang ada dengan KKM 70, murid yang mencapai standar KKM cuma senilai 63%, adapun murid yang menbisakan *value* kurang dari tandar KKM senilai 27%.

Model belajar yang tidak bervariasi serta metode belajar masih monoton memakai metode ceramah sehingga membuat murid merasa jenuh mengikuti belajar. Model belajar kooperatif serta metode ceramah yang dipakai di *class* 3 sangat baik, tetapi jika dilaksanakan masing-masing hari dari awal sampai akhir proses belajar mengajar menyebabkan belajar tidak efektif, murid kurang antusias selama pelajaran yang menyebabkan beberapa murid mengganggu temannya, mengobrol, bahkan mengantuk. Pada aspek kerja sama serta hubungan sosial murid membuktikan kurang keaktifkan dalam proses belajar Matematika. Hal ini bisa tampak murid belum berani bertanya serta menjawab pertanyaan yang diajukan pendidik. Hal ini didasarkan wawancara dengan pendidik *class* 3. Beliau mengatakan bahwasanya murid kurang antusias saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Ketika pendidik bertanya murid diam bahkan ada yang mengobrol, pekerjaan rumah jarang dikerjakan bahkan sesudah menbisa teguran. Dari permasalahan yang ada maka diperlukan suatu upaya perbaikan dalam belajar untuk memaksimalkan hasil belajar murid *class* 3. Cara-cara yang ditempuh bisa dengan mengaplikasikan model belajar yang menyenangkan untuk murid yang didorong dengan alat belajar yang menarik. Salah satunya ialah dengan memakai model *Problem Based Learning* berbantuan alat digital. .

Model belajar *Problem Based Learning* (PBL) membuktikan bahwasanya dalam pelaksanaannya bisa menghadapkan murid pada persoalan untuk

menekankan pada belajar yang kolaboratif serta yakni salah satu pendekatan belajar yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif (Yuafian & Astuti, 2020, hlm 18). Model ini mendorong murid untuk belajar lewat pengalaman langsung, berpartisipasi aktif, serta belajar secara mandiri. Dengan pendekatan ini, murid bisa mengembangkan potensi mereka secara maksimal, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta memperluas pengetahuan mereka.

Model *Problem Based Learning* terjadi ketika murid secara aktif terlibat dalam proses belajar, khususnya dengan memakai keahlian berpikir serta proses mental mereka untuk memahami, mengeksplorasi, serta menemukan bermacam konsep serta prinsip yang relevan dengan materi yang dipelajari. Murid mampu bekerja sama dengan teman grupnya untuk menuntaskan serta menemukan solusi dari permasalahan. Hal ini sejalan dengan budaya sunda yakni sabilulungan. Sabilulungan ialah kearifan lokal yang silih asah, silih asih, silih asuh, serta silih wawangi, serta mengesampingkan perbedaan untuk mencapai tujuan untuk keperluan bersama. Dalam proses ini, murid tidak cuma menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk menganalisis, menyimpulkan, serta mengaitkan pengetahuan baru dengan pemahaman yang sudah mereka miliki sebelumnya, sehingga belajar menjadi lebih bermakna serta mendalam.

Opini *researcher* memakai model belajar ini ialah model belajar *Problem Based Learning* bisa diterapkan pada anak usia dasar serta sangat efektif untuk dilaksanakan supaya menaikkan semangat belajar. Belajar model ini akan lebih menarik minat murid untuk belajar serta menaikkan pemahaman sebab mereka terlibat aktif dengan konsep-konsep, prinsip-prinsip serta pendidik mendorong supaya murid mempunyai pengalaman serta melakukan percobaan. Kegiatan tersebut memungkinkan murid untuk aktif, mengembangkan kecakapan, sikap serta pengetahuannya secara mandiri.

Model *Project Based Learning* memulai belajar dengan pemberian persoalan yang mempunyai konteks dengan dunia nyata atau kehidupan sehari-hari. Murid bergrup untuk merumuskan persoalan serta mengidentifikasi pengetahuan yang mereka miliki. Materi yang berhubungan dengan persoalan akan dipelajari serta dicari oleh murid. Jika informasi sudah terkumpul, murid akan melaporkan solusi dari persoalan yang sudah diberi.

Proses kegiatan belajar mengajar pada saat ini mesti memanfaatkan teknologi yang ada, contohnya pemakaian alat digital dalam kegiatan belajar. Alat digital menawarkan bermacam cara belajar yang menarik serta efektif, terutama untuk anak-anak. Alat digital ialah format konten yang bisa diakses oleh perangkat-perangkat digital. Alat digital ini bisa berupa website, alat sosial, gambar serta video digital, audio digital serta lain-lain (Aziz at al., 2021, hlm 534).

Researcher akan memakai alat belajar digital berupa audio visual dalam *research* ini. Alat audiovisual ialah sarana yang dipakai oleh pendidik untuk menggabungkan suara serta gambar supaya penyampaian materi pelajaran lebih gampang dipahami serta menolong mencapai tujuan belajar. Dengan asertaya konten berupa video serta audio, proses belajar menjadi lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

Pemakaian alat digital menolong anak-anak menyerap materi dengan lebih gampang serta menaikkan fokus serta motivasi mereka dalam memahami pelajaran. Alat audio bisa dipakai dalam proses belajar sebab bisa menolong murid memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pemakaian alat audio juga bisa menarik perhatian murid serta membuat mereka lebih terlibat dalam belajar.

Didasarkan perpersoalanan diatas *researcher* tertarik untuk meneliti perpersoalanan ini yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap hasil Belajar Berbantuan Alat Digital Murid Sekolah Dasar *Class 3*. Diharapkan dengan model belajar ini pendidik bisa menaikkan hasil belajar murid dalam proses kegiatan belajar mengajar Matematika *class 3*.

B. Identifikasi Persoalan

Didasarkan uraian yang dikemukakan pada latar belakang persoalan *research* di atas, *researcher* bisa mengidentifikasi persoalan-persoalan yakni :

1. Pemakaian model dalam proses belajar matematika belum terealisasi secara baik.
2. Hasil belajar kognitif murid rendah
3. Murid cuma membaca materi serta mendengarkan materi belajar yang disampaikan oleh pendidik.

C. Rumusan Persoalan

1. Bagaimana gambaran proses belajar murid yang memakai model *Problem Based Learning* terhadap hasil belajar Matematika dengan berbantuan alat digital?
2. Apakah terdapat perbedaan *average* hasil belajar Matematika murid yang memakai model *Problem Based Learning* berbantuan alat digital dengan murid yang memakai model belajar biasa?
3. Seberapa besar pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap keahlian hasil belajar Matematika pada murid *class 3* dengan berbantuan alat digital?

D. Tujuan Research

1. Untuk mengetahui terdapat peningkatan pada hasil belajar murid SD sesudah memakai model *Problem Based Learning*.
2. Untuk mengetahui pengaruh hasil belajar murid yang memakai model *Problem Based Learning*.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar murid yang memakai model *Problem Based Learning* berbantuan alat digital.

E. Manfaat Research

1. Manfaat Teoritis

Didasarkan perumusan persoalan di atas, secara teoritis manfaat dari *research* ini ialah lewat model Problem Based Learning (PBL) bisa menaikkan hasil belajar dalam disertasi studi Matematika pada *class 3* Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

Adapun beberapa manfaat praktis dari *research* ini ialah yakni:

a. Untuk Pendidik

- 1) Mampu mengaplikasikan model belajar Problem Based Learning (PBL) pada belajar Matematika *class 3* Sekolah Dasar.
- 2) Mampu mengaplikasikan alat digital pada belajar Matematika *class 3* Sekolah Dasar.

b. Untuk Murid

Meningkatnya hasil belajar murid *class* 3 Sekolah Dasar pada bisertag studi Matematika lewat pengaplikasian model belajar Problem Based Learning (PBL) berbantuan alat digital.

c. Untuk Sekolah

Meningkatnya kualitas sekolah lewat peningkatan kompetensi pendidik serta peningkatan hasil belajar murid sehingga mutu lulusan dari sekolah tersebut meningkat.

d. Untuk *Researcher*

- 1) Menambah pengalaman dalam proses belajar, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan serta *pevaluean* belajar.
- 2) Menbisakan wawasan tentang pengaplikasian model belajar Problem Based Learning.
- 3) Bisa memberi gambaran pada pihak lain yang akan melaksanakan *research* sejenis.

F. Definisi Operasional

1. Hasil Belajar

Hasil belajar yakni hasil yang sudah dicapai oleh murid sesudah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh murid tersebut bisa berupa keahlian-keahlian, baik yang berhubungan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun kecakapan yang dimiliki oleh murid sesudah ia menerima pengalaman belajar (Rahman, 2021, hlm. 297-298).

Menurut Benyamin Bloom, dalam Nana Sudjana (2017, hlm. 22-23) hasil belajar teruntuk menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotorik. Anderson serta Krathwol (Budiyo, 2016, hlm 89) memuntuk indikator hasil belajar aspek kognitif terdiri dari mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, serta mencipta.

Hasil belajar ialah Tingkat keberhasilan murid dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil *pevaluean* tiga ranah, yang pertama ranah kognitif (pengetahuan/hafalan/ingatan, pemahaman, pengaplikasian, analisis, sintesis, serta evaluasi), ranah yang kedua ialah rana afektif (penerimaan, menanggapi, *mevalue*, mengorganisasikan, serta karakterisasi), serta ranah yang terakhir ialah ranah psikomotor (Gerakan refleks,

kecakapan pada Gerakan-gerakan dasar, kemampuan perseptual, keahlian di bisertag fisik, Gerakan-gerakan skill, serta keahlian non-decursive) (Halimah & Adiyono, 2020, hlm. 163-166).

Didasarkan penbisa para ahli, hasil belajar ialah hasil akhir dari penguasaan murid selama proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar mevalue sesuatu yang bisa diamati, diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, serta kecakapan. Hasil belajar diuntuk menjadi tiga ranah yakni ranah kofnitif (berhubungan dengan hasil belajar intelektual), ranah afektif (berhubungan dengan sikap), serta ranah psikomotorik (berhubungan dengan kecakapan serta keahlian bertindak). Hasil belajar kognitif mencerminkan sejauh mana murid memahami, menganalisis, mengevaluasi, serta mengaplikasikan pengetahuan konsep dalam perkalian serta pemuntukan pada materi bangun ruang.

2. Model Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) ialah belajar yang didasarkan pada persoalan kontekstual yang memerlukan penyelidikan buat menyelesaikannya (Meilasari et al., 2020, hlm 122). *Problem based learning* yakni model yang mengarahkan partisipan didik buat menyusun pengetahuan mereka sendiri, menaikkan keahlian tingkatan besar serta keahlian *inquiry*, serta tingkatkan rasa yakin diri (Kristen Satya Wacana et al., 2020, hlm 122). Model belajar didasarkan persoalan ialah cara mengajar pendidik dengan memberikan perpersoalanan dalam proses belajar kepada dalam situasi dunia nyata (Yuiasari, 2023).

Arends (2012, hlm. 397) mengatakan bahwasanya tahapan-tahapan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar berlandaskan persoalan atau PBL terbisa 5 fase yakni murid diorientasikan pada perpersoalanan, murid diorganisasikan untuk belajar, penyelidikan dilaksanakan secara individu serta bergrup, membuat serta menyajikan produk atau karya, serta melakukan analisis serta evaluasi proses pemecahan perpersoalanan.

Simpulan dari keempat teori diatas Model Problem Based Learning (PBL) yakni suatu model di mana murid mendorong murid supaya bisa memahami serta menyelesaikan persoalan dengan memakai konsep serta pengetahuan yang sudah dipelajarinya. Belajar dimulai dengan orientasi murid terhadap persoalan, mengorganisasikan murid untuk belajar, Membimbing murid dalam

penyelidikan individu serta grup, menaikkan serta menyajikan hasil karya murid, enganalisis serta mengevaluasi proses pemecahan persoalan.

3. Alat Digital

Alat belajar digital bisa menayangkan materi belajar dalam bentuk kontekstual, audio, serta visual yang menarik serta interaktif. Dari pengertian kaiful umam di atas bisa disimpulkan bahwasanya alat belajar digital yakni sebuah alat belajar yang memakai bahan materi berupa sebuah audio visual seperti video sebagai alat belajarnya (Kaiful Umam, 2023, hlm. 101). Alat digital dalam hal ini menyajikan belajar secara kontekstual, audio, maupun visual secara menarik serta interaktif (umam, 2013, hlm. 101).

Alat audio visual ialah alat dengan mengandung dua unsur yakni unsur suara yang bisa didengar serta unsur gambar yang bisa tampak, misalnya slide suara, bermacam ukuran fil, rekaman video serta lainnya (Manshur & Ramdlani, 2020).

Alat belajar digital yakni alat bantu yang dipakai oleh pendidik supaya murid lebih memahami materi yang akan disampaikan lewat teknologi. Alat belajar digital mempunyai banyak jenis, salah satunya yakni alat audio visual. Alat audio visual ialah seperangkat alat yang secara bersamaan menayangkan gambar serta suara yang berisi pesan-pesan dalam belajar. Alat audio visual yang dipakai ialah video belajar yang bisa ditampilkan memakai smart board atau proyektor didalam *class*.

Alat *power point* bisa menolong menggabungkan teks, gambar, suara serta video serta animasi sehingga akan menjadi sebuah alat belajar yang menarik (Abbas et al., 2020, hlm. 1801). Alat *Power point* yakni salah satu bentuk software yang dibuat serta dirancang dengan tujuan supaya bisa dipakai serta mampu menayangkan suatu multialat yang menarik serta gampang dalam pembuatannya serta gampang dalam pemakaiannya (Siagian, 2021, hlm. 1802). *Power point* yang dimodifikasi menjadi *Power point* interaktif yakni salah satu pemanfaatan teknologi dasar yang cukup gampang, praktis, akan tetapi memberikan banyak pilihan fitur yang bisa memberikan alternatif untuk menyusun serta menayangkan suatu materi secara menarik (Wulandari, 2022, hlm. 30-31).

Alat YouTube ialah sebuah layanan video yang disebarakan serta tersedia di google untuk semua penontonnya yang dipakai sebagai hiburan seperti menyebarkan klip video dengan gratis, bisa dipakai untuk menonton dll. Dalam konteks belajar, ada bermacam manfaat memakai YouTube. Menurut Amaliyah et al. (2021, hlm 101-102), beberapa manfaat YouTube untuk belajar meliputi: 1) Informatif, menyediakan informasi terkini tentang sains serta teknologi. 2) Biaya Terjangkau, sebab akses internet gratis memungkinkan YouTube menjadi pilihan yang ekonomis. 3) Potensi Besar, YouTube yang semakin populer dengan video yang terus bertambah bisa memberi dampak positif dalam pendidikan. 4) Praktis serta Menyeluruh, YouTube bisa diakses oleh semua kalangan serta menyediakan beragam video yang bermanfaat untuk pengetahuan. 5) Bisa Diuntukkan, video YouTube bisa diuntukkan lewat URL ke platform lain. 6) Interaktif, YouTube memungkinkan diskusi serta tanya jawab, menjadikannya alat yang interaktif untuk belajar.

Adapun yang bisa dilaksanakan dengan memakai alat audio visual (video belajar) berbentuk *power point* serta youtube yakni memakai dalam kegiatan belajar sebagai tutorial rumus pada materi yang akan dipelajari. Alat ini akan didemonstrasikan oleh pendidik atau *researcher* untuk dimanfaatkan dalam belajar serta murid bisa menonton alat belajar yang dipakai.

G. Sistematika Skripsi

Skripsi ini ditulis dalam 5 untukan: Untukan I, Pendahuluan serta Pendahuluan, serta untukan pertama akan memandu pembaca dalam membahas persoalan. Yang pertama ialah deskripsi pertanyaan *research*. *Research* ini dilaksanakan sebab perpersoalanan yang teridentifikasi perlu dikaji secara mendalam. Perpersoalanan dalam *research* muncul dari perbedaan antara harapan serta kenyataan. Pendahuluan terdiri dari pertanyaan latar belakang, definisi persoalan, rumusan persoalan, tujuan *research*, keperluan *research*, definisi operasional, serta teori sistem. Kami berharap bab-bab ini akan megampangkan pembaca memahami poin-poin perlu teologi.

Bab II berisi tentang alat serta gagasan *research*, *research* primer berfokus pada interpretasi hasil *research* terhadap teori, kebijakan, prinsip serta peraturan yang didorong oleh hasil *research* terhadap perpersoalanan dalam *research* saat

ini. Memperoleh informasi juga meliputi pengungkapan gagasan. Mengacu pada tingkat keterbukaan transformasi terkait *research* sesudah *research* primer. Apalagi *research* primer tidak cuma memuat gagasan saja, namun juga membuktikan proses *research* terkait dengan permasalahan yang diteliti serta didorong oleh teori, prinsip, serta pedoman yang sudah ditentukan. Oleh sebab itu, skripsi II, bisa dikatakan bahwasanya *research* dasar dijadikan konsep oleh *researcher* untuk membahas *research*nya.

Bab III Metodologi *Research* Metode *research* pada Bab III merinci langkah-langkah serta metode yang dipakai untuk menuntaskan persoalan, menjawab pertanyaan *research*, serta menarik kesimpulan. Bab IV Hasil *Research* serta Pembahasan, Bab pada Untukan IV ini meliputi dua permasalahan perlu yang berhubungan dengan *research* didasarkan hasil serta perencanaan analisis sesuai dengan perencanaan pertanyaan *research*. Uraian pada untukan ini berisi hasil-hasil *research* berupa jawabanjawaban yang logis serta terperinci atas pertanyaan-pertanyaan serta hipotesishipotesis yang dirumuskan kemudian.

Bab V simpulan serta saran. Dalam Bab V simpulan serta saran. Hasilnya berupa penjelasan *research* serta interpretasi *research*. Simpulan ini tujuannya untuk menjawab pertanyaan atau pertanyaan *research*. Saat menulis kesimpulan, bisa melakukannya dengan menulis paragraf atau menjelaskannya dengan jelas serta ringkas. *Researcher* bisa menuliskannya sesuai dengan jumlah pertanyaan *research*. Saran berisi rekomendasi yang meliputi rekomendasi untuk *researcher* yang ingin melakukan *research* serupa di masa mendatang.