

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran seseorang atau sekelompok orang melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian untuk mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan maka seseorang dapat memiliki kecerdasan, kepribadian dan keterampilan yang bermanfaat untuk dirinya maupun untuk masyarakat. Pendidikan ini menjadi perhatian utama dan pertama dalam rangka memajukan kehidupan dari generasi ke generasi sejalan dengan kemajuan masyarakat. Oleh karena itu, manusia membutuhkan pendidikan dalam suatu kehidupannya. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dijelaskan terkait pengertian pendidikan.<sup>1</sup> Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perlu adanya suatu langkah untuk mencerdaskan anak bangsa dan hal tersebut tidak akan berjalan tanpa adanya suatu langkah yang ditempuh yaitu suatu proses belajar. Belajar merupakan suatu kegiatan penting yang dilakukan oleh setiap orang dengan maksimal untuk mendapatkan atau memperoleh sesuatu.

---

<sup>1</sup> Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional 2003*, (Jakarta: Redaksi Sinar Grafika, 2009), hal. 3

Belajar di definisikan sebagai suatu usaha atau suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan dalam diri seseorang yang mencakup perubahan tingkah laku, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya.<sup>2</sup>

Mengenai hal belajar surah Al-Baqarah ayat 120 menjelaskan bahwa petunjuk Allah itu adalah petunjuk yang benar, sedangkan yang lainnya hanyalah kesesatan belaka. Jika kamu mengikuti kemauan mereka setelah kita mendapatkan pengetahuan dari Allah, maka Allah tidak akan menjadi pelindung dan penolong bagimu.<sup>3</sup> Setiap manusia selalu dianjurkan untuk menuntut ilmu pengetahuan dengan berpedoman pada Al-Qur'an serta selalu belajar untuk mengetahui hal-hal yang belum diketahui. Dimana hal tersebut juga tidak lepas dari kemauan atau adanya minat dari diri kita sendiri untuk selalu belajar berubah menjadi yang lebih baik dan tidak pernah puas dengan ilmu yang dimiliki serta mampu bersaing dengan banyak orang.

Banyak mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa sekolah, salah satunya adalah Matematika. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk sebagian siswa. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit karena ada beberapa hal diantaranya adalah suatu metode yang diterapkan oleh guru biasanya menggunakan metode konvensional atau ceramah sehingga siswa akan merasa jenuh. Pencapaian hasil belajar matematika masih dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Matematika adalah mata pelajaran yang banyak menggunakan angka-angka ataupun rumus yang menurut sebagian bahkan kebanyakan siswa tidaklah mudah untuk memahaminya secara cepat. Firngadi

---

<sup>2</sup> Makmum Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressiondo, 2014), hal.3-4

<sup>3</sup> Muhammad Al-Khudlari Asyafi'I, *Khasyah Al Khudlari 'ala Syarkhi Ibnu Aqiel 'alaa matni alifiyah ibnu al Malik*, (Dar Ihya al-Kutub al-'arabiyyah), juz 2 hal.10

mengatakan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang dapat menurunkan semangat siswa. Matematika telah diberi label negatif dikalangan sebagian siswa, yaitu sebagai pelajaran yang sulit, menakutkan, dan membosankan.<sup>4</sup> Kesulitan siswa dapat diketahui dari penyelesaian soal matematika yang belum tuntas atau tuntas tapi salah. Ketuntasan tersebut dapat ditinjau berdasarkan kesalahan konsep, kesalahan keterampilan, dan kesalahan dalam pemecahan masalah.

Salah satu hal yang menjadi prioritas guru dalam sebuah pembelajaran adalah bagaimana cara supaya siswa dapat tertarik dengan materi yang diajarkan dan metode yang digunakan tidak membosankan. Arsyad mengatakan bahwa perlu adanya suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran supaya proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.<sup>5</sup> Suasana pembelajaran perlu diperhatikan dengan baik oleh setiap guru, karena menciptakan suasana yang menyenangkan akan jauh dari rasa tertekan dan dapat membangkitkan motivasi siswa. Pembelajaran Matematika harusnya menggunakan metode dan media pembelajaran yang beragam atau bervariasi supaya minat belajar siswa itu tumbuh dan potensi siswa untuk mencapai suatu pembelajaran yang aktif itu lebih optimal. Untuk merealisasikan hal ini maka seorang guru harus bertindak kreatif dengan merancang suatu kegiatan yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar tanpa muncul adanya kebosanan.

---

<sup>4</sup> Firngadi, *Mengatasi Gangguan Belajar Pada Anak*, (Salatiga: UKWS, 1997), hal. 12

<sup>5</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal. 20

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat yang disediakan sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat tersebut sesuai dengan tuntutan zaman. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di abad ke 21 dipercaya akan berkembang pesat dan belum terlihat titik jenuhnya sampai beberapa dekade mendatang. Pada tingkat global, perkembangan TIK telah mempengaruhi seluruh bidang kehidupan dan salah satunya adalah pendidikan. Sudah seharusnya lembaga pendidikan memperkenalkan dan mulai menggunakan media TIK ini untuk pembelajaran. Penggunaan TIK salah satunya adalah faktor yang memungkinkan kecepatan transformasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik mengingat penggunaan teknologi sangat dibutuhkan supaya perkembangan pembelajaran yang semakin meningkat.<sup>6</sup>

Salah satu media yang baru untuk pembelajaran yaitu *e-learning*. *E-learning* dapat diakses menggunakan jaringan internet, jadi program ini menjadi harapan pendidikan melalui sistem pendidikan jarak jauh (*distance learning*). Pembelajaran elektronik atau *e-learning* telah dimulai pada tahun 1970-an. Pembelajaran *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitasi serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya.<sup>7</sup> Konsep pembelajaran berbasis komputer dan jaringan ini dapat memungkinkan proses pengembangan

---

<sup>6</sup> Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistik*, (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 20

<sup>7</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insana Press, 2009), hal. 203

pengetahuan tidak hanya terjadi di dalam ruangan kelas saja dimana guru terpusat memberikan pelajaran secara serah namun dengan adanya bantuan peralatan komputer dan jaringan, para siswa dapat secara aktif dilibatkan dalam proses belajar mengajar. Mereka bisa terus berkomunikasi dengan sesama siswa kapan saja dan dimana saja dengan cara akses ke sistem yang tersedia secara online. Sistem ini tidak hanya akan menambah pengetahuan seluruh siswa, melainkan juga dapat membantu guru untuk meringankan beban guru dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berbasis aplikasi *e-learning* yang sudah banyak dimanfaatkan di lingkungan sekolah salah satunya adalah *quipper school*. Media terobosan baru ini mulai dikenal pada tahun 2014 di Indonesia dan mulai digunakan di beberapa sekolah. Saat ini, *quipper school* tidak hanya dimanfaatkan oleh sekolah-sekolah yang berada di kota besar saja, namun di kota kecil pun sudah banyak yang mulai memanfaatkan keberadaan *quipper school*. Di Trenggalek sudah ada beberapa sekolah umum maupun sekolah kejuruan yang mendaftar menjadi anggota kelas *quipper school*. Salah satu sekolah yang sudah terdaftar adalah SMAN 2 Trenggalek. Namun di SMAN 2 Trenggalek sendiri juga masih belum merata penggunaannya. Tidak semua guru tergabung dalam *quipper school*, sehingga siswanya juga banyak yang masih belum memanfaatkan media *quipper school* ini. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Matematika ibu Sru Ngayomi bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit dan membosankan karena harus bertemu dengan rumus-rumus, harusnya pembelajarannya tidak hanya menggunakan metode konvensional saja

jadi membutuhkan media yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media yang berbasis *e-learning* memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu kualitas pembelajaran. Setelah mengetahui adanya media ini, beberapa guru tertarik untuk menerapkannya dalam pembelajaran di kelas. Terlebih lagi pada media ini dijelaskan bahwa penggunaannya sangat membantu pada proses pembelajaran antara siswa dan guru dimana fitur-fitur di dalam *quipper school* terdapat materi dan soal dengan memberikan latihan-latihan kepada siswa setiap jam pelajaran selesai dengan jangka waktu yang telah ditentukan.<sup>8</sup> Guru juga tidak akan kesulitan dalam pemberian nilai tugas atau soal siswa satu per satu, namun secara otomatis nilai siswa akan langsung terdeteksi sehingga pekerjaan guru lebih dimudahkan. Selain itu ada juga forum diskusi jika masih ada pembelajaran yang kurang dipahami, begitu juga guru dapat melatih siswa untuk menyampaikan pendapat karena masih ada siswa ketika di dalam kelas tidak berani menyampaikan pendapat tetapi di forum tersebut siswa diajar untuk lebih aktif. Keaktifan siswa dapat dilihat ketika pengaruh media secara efektif digunakan guru dan siswa untuk saling memotivasi agar pembelajaran mencapai tujuan dan hasil belajar yang diinginkan dapat memenuhi target kelulusan.

Penelitian tentang *quipper school* ini sebelumnya sudah pernah dilakukan oleh Lingga (2016) didapatkan bahwa *Quipper School* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena siswa dapat belajar sambil bermain sehingga tidak ada

---

<sup>8</sup> Rizki Rahmawati, dkk, "Keefektifan Penerapan E-Learning Quipper School pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta.," dalam *Jurnal Tata Arta*, 1 no. 1 (2015): 1-12

tekanan.<sup>9</sup> Media *Quipper School* juga dapat memudahkan guru karena terdapat beberapa materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum Nasional 2013 maupun KTSP. Guru juga dapat membuat pembelajaran tidak monoton dan memudahkannya untuk koreksi nilai. Dalam media ini terdapat portal guru dan siswa sehingga kapanpun guru dapat memberikan tugas dengan mudah dan siswa bisa mengerjakannya pada saat itu juga. Pada saat itu juga terdapat umpan balik sehingga menuai hasil pekerjaan siswa, melihat beberapa soal yang benar ataupun yang salah, nanti bisa saja dilihat yang mana saja mudah bagi siswa ataupun sulit bagi siswa dan guru juga dapat mengontrol aktivitas siswa.

Penelitian yang lainnya yaitu yang dilakukan oleh Hurriyati dan Arysandy (2018) didapatkan hasil penelitian bahwa media *quipper school* dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa bisa mendapatkan hasil belajar yang maksimal.<sup>10</sup> Siswa yang belajar dengan menggunakan media ini cenderung lebih semangat, karena banyak fitur dalam *quipper school* sendiri yang bisa membuat siswa senang. Berbeda dengan siswa yang tidak menggunakan *quipper school*, siswa terlihat lebih tidak semangat belajar dan selalu ada keinginan menyontek kepada teman yang lainnya. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan observasi mengenai nilai-nilai harian siswa sebelum diberikan media pembelajaran *quipper school*. Di mana nilai siswa antara 65-75, dan setelah menggunakan *quipper school* nilai siswa berkisar antara 85-100.

---

<sup>9</sup> Masriati Lingga, *Pengaruh Penggunaan Media Quipper School terhadap Hasil Belajar Siswa kelas VII Pelajaran Matematika SMP Negeri 4 Semarang*, (Semarang: Skripsi Diterbitkan, 2016), hal. 72

<sup>10</sup> Dwi Hurriyati dan Desy Arisandy, "Pengaruh Penggunaan Media Belajar *Quipper School* terhadap Minat Belajar Matematika pada Siswa," dalam *Artikel Psikogenesis*, 6 no. 2 (2018), 201-202

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Supriyani yang menyatakan bahwa penerapan *e-learning quipper school* memiliki pengaruh positif pada aspek teknologi pendidikan dalam memperkaya belajar Matematika.<sup>11</sup> Dengan pembelajaran menggunakan media *quipper school* ini kegiatan pembelajaran di kelas sangat menyenangkan dan perolehan nilai siswa juga lebih tinggi dan memiliki efek yang positif pada kemandirian belajar.

*Quipper school* sudah banyak mempengaruhi siswa untuk lebih semangat dalam belajar matematika tanpa adanya unsur paksaan. Masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami dan mengerjakan soal matematika dikarenakan mereka merasa matematika adalah pelajaran yang membosankan. Masih ada beberapa siswa yang nilai hasil belajarnya di bawah KKM. Kesulitan yang dihadapi peserta didik ini disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah mereka memiliki minat yang rendah untuk mempelajari matematika. Timbulnya persepsi tersebut karena suasana pembelajaran di kelas kurang aktif dan membutuhkan metode atau media yang menyenangkan namun tetap bisa membuat siswa dan guru masih bisa saling berinteraksi dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama hasil belajar pada mata pelajaran matematika di SMAN 2 Trenggalek yaitu dengan menggunakan *e-learning* salah satunya adalah *quipper school*. Di Trenggalek sendiri belum pernah dilakukan mengenai penelitian media *quipper school* ini. Peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian bagaimana pengaruh penggunaan media

---

<sup>11</sup> Yani Supriyani, " Menumbuhkan Kemandirian Belajar Matematika Siswa Berbantuan *Quipper School*," dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1 no. 2 (2017), 218-219



pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa. Alasan peneliti melakukan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Quipper School* benar-benar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran Matematika.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi permasalahan dapat dirumuskan bahwa pembelajaran matematika yang masih menggunakan metode konvensional atau ceramah membuat siswa bosan dan dapat menurunkan minat belajar sehingga hasil belajar siswa masih dibawah KKM.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka pembatasan masalah penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang diteliti adalah *quipper school*
2. *Quipper school* berisi fitur materi dan quiz
3. Hasil belajar siswa yang diteliti adalah hasil belajar matematika siswa kelas X di SMAN 2 Trenggalek

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Quipper School* kelas X pada mata pelajaran matematika materi fungsi kelas X di SMAN 2 Trenggalek?

2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran konvensional kelas X pada mata pelajaran matematika materi fungsi di SMAN 2 Trenggalek?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran matematika materi fungsi di SMAN 2 Trenggalek ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui ada tidaknya :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *quipper school* pada mata pelajaran matematika kelas X di SMAN 2 Trenggalek.
2. Untuk mengetahui penggunaan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran matematika kelas X di SMAN 2 Trenggalek.
3. Untuk mengetahui pengaruh menggunakan media pembelajaran *quipper school* kelas X pada mata pelajaran matematika kelas X di SMAN 2 Trenggalek.

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.

Ada dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian, yaitu hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan adanya hubungan variabel X dan

Y dan hipotesis nol ( $H_0$ ), yaitu hipotesis yang menyatakan ketidak adanya hubungan antar variabel.

Berdasarkan judul penelitian di atas, maka dapat ditarik suatu hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

- a) Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi fungsi kelas X di SMAN 2 Trenggalek.
- b) Ada pengaruh penggunaan pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi fungsi kelas X di SMAN 2 Trenggalek.

2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

- a) Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi fungsi kelas X di SMAN 2 Trenggalek.
- b) Tidak ada pengaruh pembelajaran konvensional terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran matematika materi fungsi kelas X di SMAN 2 Trenggalek.

## **G. Kegunaan Penelitian**

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti yang lain dan menambah wawasan baru tentang penggunaan *quipper school* di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi siswa

Untuk menambah wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar

### b. Bagi guru

Memberikan pengalaman penggunaan *quipper school* dengan memberikan materi dan latihan soal.

### c. Bagi sekolah

Memberikan bahan pertimbangan untuk menerapkan Media Pembelajaran *Quipper School* dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Matematika.

### d. Penelitian lanjutan

Sebagai salah satu rujukan dan referensi untuk penelitian berikutnya, khususnya yang akan melakukan penelitian yang serupa pada sekolah yang berbeda.

### e. Bagi Peneliti

Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *quipper school* dan memberikan solusi.

## H. Penegasan Istilah

Supaya mudah dimengerti dan dipahami secara jelas judul proposal “Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quipper School* terhadap minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran Matematika kelas X di SMAN 2 Trenggalek” maka dari itu perlu dijelaskan arti kata tersebut yaitu:

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan dari seseorang.<sup>12</sup>

#### b. Media pembelajaran *Quipper School*

Sebuah platform online gratis untuk guru dan siswa. Dimana guru dapat mengelola kelas secara online dan melihat perkembangan siswa. Siswa dapat belajar dengan mudah karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam materi dan soal-soalnya<sup>13</sup>

#### c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah gambaran prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada suatu jenjang yang diikutinya. Hasil belajar sangat tergantung pada proses belajar yang dilaksanakan. Hasil belajar tersebut akan terlihat setelah diberikan perlakuan pada proses belajar yang dianggap sebagai proses pemberian pengalaman belajar.<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 849

<sup>13</sup> Rizki Rahmawati, dkk, *Keefektifan Penerapan....*, hal.7-8.

<sup>14</sup> Jihad, dkk, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hal. 15

## 2. Secara Operasional

### a. Pengaruh

Suatu daya atau kekuatan yang timbul dari sesuatu, baik itu orang maupun benda serta segala sesuatu yang ada di alam sehingga mempengaruhi apa-apa yang ada di sekitarnya.

### b. Media pembelajaran *Quipper School*

Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran, yang berisi berbagai materi dan soal latihan yang sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan pemerintah kepada semua sekolah. Media ini diciptakan dengan layanan gratis yang diciptakan untuk mempermudah guru khususnya dalam meng-*upload* materi, pemberian tugas, pekerjaan rumah, latihan soal, memantau aktivitas siswa, bahkan ujian di kelas dengan durasi waktu yang telah ditentukan

### c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa karena adanya usaha yang mana hal itu dinyatakan dalam bentuk penguasaan atau pengetahuan dan kecakapan dasar. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf maupun kalimat untuk menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.

## **I. Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian disusun supaya pokok-pokok dari masalah dapat dibahas secara urut dan terarah. Adapaun dalam penelitian ini adalah berisi Bab 1 samapi dengan Bab V

Bagian awal, terdiri dari: Halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan, motto dan persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, dan daftar lampiran

Bab I Pendahuluan, berisi: Latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika skripsi.

Bab II Landasan Teori, berisi: Kajian pustaka yang berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian

Bab III Metode Penelitian, berisi: Lokasi penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, jenis penelitian, desain penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data. Bagian akhir, terdiri dari:

Bab IV Laporan Hasil Penelitian membahas tentang paparan data, temuan penelitian dan pembahasan.

Bab V adalah Penutup yang membahas tentang kesimpulan dan saran-saran.