

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan dan kepribadian individu melalui proses atau kegiatan tertentu (pengajaran, bimbingan atau latihan) serta interaksi individu dengan lingkungannya.² Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.³ Proses belajar merupakan upaya perubahan tingkah laku. Sementara belajar sebagai aktivitas mental atau psikis berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan sikap dalam pengetahuan dan pemahaman, ketrampilan serta nilai sikap. Berpijak dari pengertian tersebut maka mengindikasikan bahwa belajar selain memerlukan konsep juga membutuhkan tindakan praktis.⁴ Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan menjadi sektor yang penting dalam mengembangkan kehidupan manusia dan juga dalam meningkatkan

² Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 39

³ Tirtarahardja, Umar dan S.L. La Sulo, *Pengantar Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 40-41

⁴ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2017), hal. 05

kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan proses interaksi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Dapat pula dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan menuju kearah kedewasaan.

Oleh karena itu, peningkatan mutu dalam pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan dapat meningkatkan perekonomian dan kehidupan negara. Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar yang harus dimiliki oleh manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa meningkatkan taraf hidupnya. Dengan pendidikan diharapkan manusia akan lebih mampu untuk mengembangkan dirinya. Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan tersebut menyangkut kelangsungan hidup manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Guru adalah figur sentral dalam dunia pendidikan khususnya saat terjalannya proses interaksi pembelajaran dengan menggunakan media sebagai sarana dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, setiap adanya inovasi pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran dan peningkatan sumber daya manusia yang

dihasilkan dalam upaya pendidikan selalu bermuara pada faktor guru, yang mempunyai kompetensi dasar untuk selalu menyusun rencana pembelajaran, interaksi belajar mengajar, mengembangkan profesi.

Proses belajar mengajar khususnya di madrasah ibtidaiyah, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar efektif mengenai tujuan yang diharapkan.⁵ Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu harus menguasai penggunaan media pembelajaran atau strategi dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Media mengajar adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang dipergunakan oleh guru atau instruktur oleh guru atau instruktur kepada siswanya. Melaksanakan pendidikan perlu diperhatikan beberapa faktor penting terlaksananya proses belajar mengajar. Faktor yang dimaksud adalah saling menunjang dan mempunyai hubungan yang sangat erat dalam mencapai tujuan pendidikan seperti faktor guru dan anak didik.⁶ Guru merupakan salah satu faktor yang berperan dalam proses belajar mengajar, gurulah yang dapat menentukan kualitas dan kuantitas pengajaran yang dilaksanakan. Oleh karena itu guru harus memikirkan dan membuat perencanaan dan sistem pengajaran secara seksama serta berusaha semaksimal mungkin agar anak

⁵ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan, Pelayanan profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar (Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hal. 36.

⁶ Muhaimin, *Rekonstruksi Pendidikan Islam, dari Paradigma pengembangan, Manajemen Kelembagaan, Kurikulum Hingga Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit, Rajawali Pers, 2009), hal. 32.

didiknya berminat juga tertarik dalam mempelajari pelajaran yang diberikan itu.

Metode pembelajaran yang sering digunakan oleh pendidik saat ini adalah metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab. Pada metode ini guru menyajikan bahan melalui penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap peserta didik. Metode ceramah yang digunakan dalam metode pembelajaran di kelas dirasa kurang efektif karena masih banyak siswa yang kurang aktif mengikuti pelajaran, kurang memperhatikan guru, bahkan karena bosan mendengarkan guru ceramah siswa tidur di kelas serta mengganggu teman kelas yang sedang belajar. Salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa untuk aktif adalah model pembelajaran menggunakan media video pembelajaran karena dalam metode pembelajaran ini siswa dituntut untuk dapat aktif dan berinteraksi untuk meningkatkan prestasi bersama-sama.

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi penularan virus tersebut pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kondisi ini mengharuskan masyarakat untuk tetap diam di rumah, belajar, bekerja, dan beribadah di rumah. Akibat dari kebijakan tersebut membuat sektor pendidikan seperti sekolah maupun perguruan tinggi menghentikan proses pembelajaran secara tatap muka. Sebagai gantinya, proses pembelajaran dilaksanakan

secara daring yang bisa dilaksanakan dari rumah masing-masing siswa. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *coronavirus disease* (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun siswa merupakan tuntutan dari pelaksanaan pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran daring ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer atau laptop, gawai, dan alat bantu lain sebagai perantara yang tentu saja harus terhubung dengan koneksi internet.

Dewasa ini perkembangan teknologi dan informasi yang terjadi di negara ini banyak membawa dampak positif bagi dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Perkembangan teknologi informasi banyak digunakan untuk menunjang aktivitas manusia. Didunia pendidikanlah kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu pilihan untuk menyelenggarakan program pendidikan. Pemanfaatan internet dalam bentuk media pembelajaran berbasis web merupakan salah satu bentuk e-learning yang pada era ini sedang populer dikembangkan oleh lembaga

Pendidikan. *e-learning* adalah peralatan teknologi komputer yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar. *E-learning* juga dimanfaatkan untuk menyampaikan pengetahuan. Penerapan *e-learning* sangat bermanfaat bagi pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, yang memungkinkan *user* mengakses informasi dan sumber belajar tanpa terbatas ruang dan waktu. Henderson (2003, p.29), mengemukakan tiga macam tipe pembelajaran dengan *e-learning*: (1) *synchronous*, yaitu sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet, *user online* pada saat yang bersamaan ketika mereka berkomunikasi satu dengan yang lainnya, guru dapat berinteraksi dengan siswa, siswa dapat berinteraksi dengan siswa lainnya; (2) *self-direct*, yaitu siswa bertindak sendiri untuk belajar, tidak ada guru, teman yang berinteraksi dengannya; (3) *asynchoronous*, gaya belajar ini merupakan gaya belajar kolaboratif, sekelompok siswa bertemu dengan guru melalui internet dan dapat berkomunikasi, namun tidak selalu online pada saat yang bersamaan.

Siswa dapat berkomunikasi dengan meninggalkan pesan yang dapat direspon selang beberapa waktu. Pembelajaran *online* dapat membuat siswa aktif. Pembelajaran berbasis web yang digunakan di SDIT Insan Qurani Nganjuk pada saat adanya wabah covid-19 pembelajaran daring saat ini yaitu *Google Classroom*. Teknologi internet yang memiliki sifat interaktif, fleksible, dan tidak terbatas ruang dan waktu diharap menjadi salah satu media pembelajaran yang unggul. Namun pada kenyataannya

pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dikelas masih minim. *Google Classroom* atau dalam bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas *Google* adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksud untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas. Pemanfaatan *google classroom* dapat melalui multiplatform yakni dapat melalui komputer dan dapat melalui *handphone*. Guru dan siswa dapat mengunjungi situs <https://classroom.google.com> atau dapat mengunduh aplikasi playstore di android atau melalui app store di IOS dengan *keyword Google Classroom*. Penggunaan tersebut tanpa dipungut biaya sehingga pemanfaatannya dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan. Fasilitas yang tersedia dalam *e-learning* berbasis *Google Classroom* untuk mendukung pembelajaran sangatlah banyak.

Dalam setiap proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Motivasi Belajar. Motivasi Belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung.⁷ Motivasi Belajar siswa dikatakan tinggi apabila siswa memiliki sifat tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan mempunyai minat terhadap kegiatan belajar mengajar. Pada Sekolah

⁷ Sardiman, *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*,(Jakarta :Rineka Cipta, 1994), hal.

Dasar mata pelajaran Tematik khususnya kelas IV masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Hal ini ditandai dengan penyelesaian tugas dari guru yang ditunda-tunda. Selain itu, siswa lebih senang dengan tugas-tugas yang sederhana atau yang disampaikan secara langsung (tatap muka).

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana perencanaan model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani?
2. bagaimana pelaksanaan model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani?
3. Bagaimana hasil evaluasi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah mendeskripsikan strategi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani adapun tujuan khususnya adalah :

1. Mendeskripsikan perencanaan model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani.
3. Mendeskripsikan hasil evaluasi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* di SDIT Insan Qurani.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian tentang strategi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* dalam mata pelajaran tematik di SDIT Insan Qurani Kediri dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Teoritis

- a. Peneliti yang akan datang dapat menjadi petunjuk atau arahan serta acuan secara bahan pertimbangan bagi peneliti dan mampu menambah ilmu pengetahuan dalam bidang keilmuan dan intelektual.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai strategi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* terhadap hasil belajar siswa.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan dan pengembangan bagi penelitian dimasa yang akan datang dibidang dan permasalahan sejenis atau yang bersangkutan.

2. Praktis

- a. Bagi Kepala sekolah

Penerapan pelaksanaan pendidikan pada masa seperti ini dapat digunakan untuk meningkatkan mutu sekolah melalui strategi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom* agar siswa dapat melakukan pembelajaran secara online melalui aplikasi *google classroom*.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai pelaksanaan, bahan evaluasi dan masukan untuk menyelenggarakan pembelajaran aktif serta dapat meningkatkan kinerja guru dengan strategi model pembelajaran daring melalui *Google Classroom*.

c. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 2) Meningkatkan keterampilan siswa dalam mengingat materi pembelajaran yang dikirim melalui *google classroom*.

d. Perpustakaan IAIN Tulungagung

Sebagai bahan referensi karya ilmiah khususnya dalam bidang pendidikan yang dapat berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan.

E. Penegasan Istilah

Adapun penjelasan tentang istilah yang terdapat dalam judul strategi model pembelajaran daring melalui *google classroom* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tematik di SDIT Insan Qurani adalah :

1. Penegasan Konseptual

a. Strategi

Kata “strategi” berasal dari bahasa Yunani, yaitu *strategos* (*stratos* militer dan *agos* memimpin), yang berarti *generalship* atau sesuatu yang dikerjakan oleh para jenderal perang dalam membuat rencana untuk memenangkan perang. Secara umum, strategi

sebagai cara mencapai tujuan. Strategi merupakan rencana jangka panjang untuk mencapai tujuan. Strategi terdiri atas aktivitas-aktivitas penting yang diperlukan untuk mencapai tujuan.⁸ Strategi adalah sekumpulan tindakan atau aktivitas yang berbeda untuk mengantarkan nilai yang unik. Adapun ahli yang menegaskan strategi terdiri atas aktivitas-aktivitas yang penuh daya saing serta pendekatan-pendekatan bisnis untuk mencapai kinerja yang memuaskan (sesuai target).¹ Strategi sebenarnya didasarkan pada analisis yang terintegrasi dan holistik. Artinya, setelah strategi disusun, semua unsur yang ada dalam organisasi sudah presfektif jangka panjang, strategi dirumuskan untuk merealisasikan visi dan misi korporasi.⁹

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah pedoman berupa program atau petunjuk strategi mengajar yang dirancang untuk mencapai satu pembelajaran.¹⁰ Model pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas. Sedangkan Pembelajaran adalah proses interaksi edukatif (kegiatan bersama yang sifatnya mendidik) antara guru dengan siswa dimana berlangsung proses transferring (pengalihan) nilai

⁸Rachmat, *Manajemen Strategik*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2014, hal. 2

⁹ *Ibid*, hal. 6

¹⁰ Daryanto dan Raharjo, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta: Gaya Media, 2012), hal. 241

dengan memanfaatkan secara optimal, selektif, dan efektif, semua sumber daya pengajaran untuk mencapai tujuan pengajaran (instruksional).¹¹ Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.¹²

c. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target pasif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan dengan efektif dan peserta yang tidak terbatas. Pembelajaran daring dapat saja diikuti secara gratis maupun berbayar.¹³ Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang diselenggarakan melalui jaringan web. Pembelajaran daring bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu secara dalam jaringan (daring) yang bersifat masif dan terbuka untuk menjangkau audiens yang lebih banyak dan lebih luas.

d. *Google Classroom*

¹¹ Abdurrahman, *Pengelolaan Pengajaran* (Makassar: Bintang Selatan, 2001), hal. 93.

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu; Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), hal. 51

¹³ Yusuf Bilfaqih dan M. Nur Qomarudin, *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2015), Hal. 1

Google Classroom atau ruang kelas *google* adalah suatu serambi pembelajaran campuran untuk ruang lingkup pendidikan yang dapat memudahkan pengajar dalam membuat, membagikan, dan menggolongkan setiap penugasan tanpa kertas (paperless) *Google Classroom* menggunakan serangkaian alat produktivitas gratis yang meliputi Gmail, Drive, dan Dokumen, serta tersedia bagi pengguna *Google Apps for Education Google Classroom* dirancang membantu pengajar membuat dan mengumpulkan tugas tanpa kertas. Termasuk fitur yang menghemat waktu seperti kemampuan untuk membuat salinan *Google* Dokumen secara otomatis bagi setiap siswa. *Google Classroom* juga dapat membuat folder *Drive* untuk setiap tugas dan setiap siswa, agar semuanya tetap teratur. Siswa dapat melacak setiap tugas yang hampir mendekati batas waktu pengumpulan dilaman tugas, dan mulai mengerjakannya cukup dengan satu klik. Pengajar dapat melihat dengan cepat siapa saja yang belum menyelesaikan tugas, serta memberikan masukan dan nilai langsung di *Google Classroom*.¹⁴

2. Penegasan Operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan judul Strategi Model Pembelajaran Daring Melalui *Google Classroom* Di SDIT Insan Qurani merupakan sebuah penelitian yang menjelaskan dan mendeskripsikan tentang penerapan, perencanaan, pelaksanaan dan

¹⁴ Siti Auliyana Mustanirof, *Artikel:Penepatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran di SMKN 2 Temanggung*, (Salatiga ,Januari, 2015

evaluasi yang berkaitan dengan strategi model pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Classroom*.

Berdasarkan hasil belajar dalam rangka pembelajaran daring melalui *google classroom* dicapai melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjelasannya adalah sebagai berikut:

a) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. *Google classroom* memberikan kontribusi / jembatan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik saat pembelajaran berlangsung untuk mengetahui hasil belajar siswa.

b) Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap atau nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Pembelajaran daring melalui *google classroom* bisa saja berjalan tetapi guru akan kesulitan berinteraksi dengan peserta didik secara langsung, bagaimana membuat umpan balik dan bagaimana menilai keaktifan siswa.

c) Ranah Psikomotorik

Meliputi keterampilan motorik manipulasi benda-benda, koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Tipe hasil belajar kognitif lebih dominan dari pada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol, namun hasil belajar psikomotorik dan afektif juga harus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran di sekolah. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Pada pembelajaran daring melalui *Google classroom* dilihat pada ranah psikomotorik pembelajaran belum maksimal, siswa belum mampu menerima semua materi yang disampaikan oleh guru melalui *Google classroom* atau tanpa tatap muka.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini digunakan peneliti untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara sistematis.

Untuk memudahkan memperoleh gambaran jelas dan menyeluruh tentang isi penulisan laporan dan pembahasan ini, maka penulis secara umum dapat merumuskan sistematika pembahasan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan skripsi ini, memuat hal-hal yang bersifat formalitas, tentang halaman judul, halaman pengajuan, halaman persetujuan dan daftar isi.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama skripsi ini, yaitu terdiri dari lima bab dan masing-masing bab terbagi sub-sub bab yang terdiri sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Pada BAB ini berisi tentang (a) konteks penelitian, (b) fokus penelitian, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) penegasan istilah, (f) sistematika pembahasan.

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

Pada BAB II ini, dalam penelitian kualitatif ini keberadaan teori baik yang dirujuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu, digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema skripsi.

BAB III, METODE PEMELITIAN

Pada BAB III ini, memuat secara rinci metode penelitian yang digunakan peneliti yaitu tentang (a) rancangan penelitian berupa jenis dan pendekatan penelitian, (b) kehadiran peneliti. (c) lokasi penelitian, (d) sumber data, (e) teknik pengumpulan data, (f) analisis data, (g) pengecekan keabsahan data dan (h) tahap-tahap penelitian.

BAB IV. HASIL PENELITIAN

Pada BAB IV ini, berisi tentang paparan data/temuan penelitian yang disajikan dalam topik dengan pertanyaan-pertanyaan atau

pertanyaan penelitian dan hasil analisis data. Paparan data tersebut diperoleh melalui pengamatan, atau hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data sebagaimana tersebut diatas.

BAB V. PENUTUP

Pada BAB V ini berisi tentang (a) kesimpulan dan (b) saran. Kesimpulan menjelaskan secara singkat seluruh penemuan peneliti yang berhubungan dengan masalah penelitian dari penelitian-penelitian terdahulu. Kesimpulan ini dapat diperoleh dari hasil analisis data yang diuraikan dalam bab-bab yang telah dibahas.

Saran dibuat berdasarkan hasil temuan dan pertimbangan penulis, ditunjukkan kepada para pengelola obyek penelitian atau kepada peneliti dalam bidang sejenis, yang ingin melanjutkan atau mengembangkan penelitian yang sudah diselesaikan. Saran merupakan suatu implikasi dari hasil penelitian.

3. Bagian Akhir

Bagian ini terdiri dari (a) daftar rujukan, (b) lampiran-lampiran, (c) daftar riwayat hidup.