

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran bahasa Indonesia, baik sebagai mata pelajaran maupun sebagai peminatan memiliki sebuah pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran, diperlukan adanya sebuah kurikulum. Kurikulum memiliki peranan yang sangat penting bagi berlangsungnya sebuah pendidikan. Menurut Nasution (2008:5), kurikulum merupakan suatu rencana yang disusun untuk melancarkan proses belajar mengajar dibawah bimbingan dan tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajarannya. Suwandi (2019:25) mengemukakan guru harus mampu melaksanakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran mampu mewujudkan kompetensi siswa dalam kemampuan berbahasa Indonesia secara reseptif maupun ekspresif dan kemampuan bersastra, mampu melakukan pembelajaran yang mengembangkan kreativitas siswa, dan pembelajaran yang mampu mengubah potensi diri siswa menjadi capaian prestasi yang unggul. Menurut Musfah (2011:27), kompetensi guru yang merupakan kemampuan guru yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diwujudkan dalam hasil kerja nyata dan dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun lingkungan. Kemampuan dan keterampilan seorang guru sangat penting siswa untuk mengembangkan dan memahami materi pelajaran, serta membimbing siswa saat mengalami kesulitan.

Akan tetapi pada era pandemi sekarang ini, dunia pendidikan harus menghadapi hambatan dalam poses pembelajaran. Pada era pandemi, semua

kegiatan belajar mengajar harus dihadapkan dengan pembelajaran secara daring, hal ini mengakibatkan problem baru bagi para pengajar untuk merombak kembali rancangan pembelajaran yang harus dilakukan selama pembelajaran secara daring. Tidak hanya guru saja yang menghadapi problematika ini, tetapi siswa juga belum terbiasa akan hal ini mau tidak mau harus melaksanakan pembelajaran dari rumah. Menurut syarifudin (2020:33), pembelajaran daring merupakan bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri dan tidak bergantung pada orang lain. Kegiatan belajar mengajar secara daring membutuhkan sarana prasarana yang memadai untuk menunjang berlangsungnya sebuah pembelajaran seperti *Whatsapp, Google classroom, edmodo, zoom, google meet, instagram, youtube*, telegram, dan aplikasi penunjang lainnya.

Masa pandemi mau tidak mau menuntut para guru untuk menjadi guru yang luar biasa tidak hanya dalam bidang pelajaran dan materi melainkan guru harus lebih maju satu dalam menguasai teknologi. Menurut Lestari (2021:14), pemanfaatan teknologi informasi dapat menunjang kegiatan pembelajaran, meningkatkan keefektivan penyampaian materi pembelajaran. Perkembangan sebuah teknologi informasi akan terus terjadi seiring dengan bertambahnya kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna internet. Salah satu sektor yang terdampak oleh perkembangan internet adalah pendidikan, di mana sekarang banyak ditemui platform-platform edukasi daring yang menawarkan fitur-fitur yang canggih. Teknologi menjadi peranan penting dalam sebuah pembelajaran daring di masa sekarang ini. Guru dituntut untuk menemukan sebuah cara yang efektif dan efisien untuk menyampaikan materi kepada siswa agar materi dapat diterima dengan baik. Dengan adanya suatu

teknologi diharapkan mampu memecahkan suatu permasalahan yang terdapat pada pembelajaran daring.

Pada era pandemi saat ini, banyak hal yang melatarbelakangi siswa tidak mau mengikuti pembelajaran secara daring ini, seperti malas, tidak menarik, tidak punya kuota internet, hingga bekerja menjadi alasan para siswa yang padahal tugas utama mereka saat ini adalah belajar bukan bekerja. Masalah lain yang muncul pada pembelajaran daring ini adalah kurangnya motivasi belajar pada siswa serta menurunnya prestasi, sehingga menimbulkan tidak berjalannya proses belajar mengajar dengan baik. Dengan adanya masalah tersebut, guru harus lebih aktif lagi dan harus lebih mengikuti perkembangan lagi tentang aplikasi yang baik dan tepat untuk digunakan sebagai pembelajaran selama daring. Oleh sebab itu, pemilihan aplikasi yang menarik dalam pembelajaran sangat dibutuhkan terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia Khususnya pembelajaran keterampilan menulis. Dalam hal ini, aplikasi yang dipilih dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI MA Maarif Pongok adalah aplikasi *Edmodo* yang diharapkan mampu membantu siswa dalam menguasai materi yang akan diajarkan selama pembelajaran daring.

Menurut Gatot (2013:3) *Edmodo* adalah *platform* media sosial yang sering digambarkan seperti *Facebook* untuk sekolah dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Menurut Husna (2020:15) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penerapan Aplikasi *Edmodo* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA MAN 1 Trenggalek ” *Edmodo* merupakan sebuah media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menarik yang dikembangkan oleh dua orang hebat yaitu Nic Borg dan Jeff O’hara. Mereka

membuat versi pertama kali dari Edmodo pada akhir 2008 dan Edmodo dalam perkembangannya mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Pada awal 2011, *Edmodo* mencapai jumlah pengguna sebanyak 1 juta orang. Beberapa bulan kemudian jumlah ini naik drastis mencapai 7 juta pengguna tercatat pada tahun 2015 jumlah Edmodo menjadi 50 juta pengguna.

Setyono (2015:44) menjelaskan bahwa implementasi edmodo membuat siswa secara aktif dapat berpartisipasi karena belajar daring menyediakan lingkungan belajar interaktif. Siswa dapat memperoleh informasi berupa dokumen elektronik untuk memperkaya studi mereka. Selain itu, siswa mampu berkomunikasi langsung dengan teks, gambar, suara, data, dan audio video melalui edmodo dan interaksi yang dihasilkan dapat menciptakan suasana belajar yang efektif. Di dalam *platform Edmodo* ini, baik pengajar maupun siswanya dapat saling berinteraksi dengan mudah. Tentu hal ini akan mempermudah kegiatan-kegiatan pembelajaran seperti pemberian tugas, mengerjakan ujian, kuis, dan masih banyak lagi. Menurut Gary (2011:54) *Edmodo* merupakan jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. Bagi siswa, *Edmodo* ini akan membantu mereka untuk lebih disiplin dan kolektif dalam pembelajaran sebab biasanya pemberian tugas yang diberikan oleh pengajar diberikan tenggat waktunya. Bukan hanya fitur-fitur itu saja di *Edmodo* guru maupun siswa dari satu sekolah ke sekolah lainnya dapat saling berkomunikasi, berdiskusi, dan belajar bersama. Layaknya sosial media bagi para pegiat pendidikan *Edmodo* membantu siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya meskipun berbeda daerah bahkan negara. Hal ini tentu memberikan

dampak positif bagi dunia pendidikan di mana ada wadah berbagi dan berdiskusi sehingga wawasan yang dimiliki semakin luas.

Purcell (2012:14) menjelaskan pengguna *edmodo* dapat membuat profil dan berbincang dengan orang lain yang terhubung dalam *website* tersebut. Selain itu, siswa juga dapat meminta informasi kepada guru tentang nilai, tugas, dan guru juga dapat mengunggah nilai siswa dan tugas di dalam *website* tersebut. Perkembangan sebuah teknologi informasi akan terus terjadi seiring dengan bertambahnya kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna internet. Salah satu sektor yang terdampak oleh perkembangan internet adalah pendidikan, di mana sekarang banyak ditemui platform-platform edukasi daring yang menawarkan fitur-fitur yang canggih. Melalui fitur-fitur yang ada didalam *edmodo* siswa tidak hanya mendapatkan materi pelajaran saja tetapi juga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru.

Penggunaan *Edmodo* untuk pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek di MA Maarif pongkok diharapkan memiliki pengaruh daripada menggunakan aplikasi sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan *edmodo* diharapkan menjadi lebih menarik dan tidak membuat siswa bosan. Pembelajaran menulis cerita pendek di MA Maarif Pongkok memerlukan sebuah inovasi baru dari aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang kreativitas siswa. Untuk mengembangkan sebuah kreativitas, para siswa dibimbing agar memiliki cara berpikir yang kritis, dan mampu memecahkan masalah. Oleh karena itu, proses pembelajaran menulis secara daring harus dibuat semenarik mungkin. Guru perlu menyediakan sebuah sarana ruang belajar secara daring yang didalamnya dapat menunjang kebutuhan siswa. Menurut Sudarsono (1993:133), kreativitas adalah

kemampuan untuk menciptakan, kemampuan mencapai pemecahan atau jalan keluar yang sama sekali baru, asli, dan imajinatif terhadap masalah yang bersifat pemahaman, filosofi, estetis, ataupun lainnya. Menurut Campbell (1986:11) kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, dan mengejutkan. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan menciptakan dan melahirkan sesuatu yang baru baik berupa karya fiksi maupun karya nyata.

Dalam memberikan pengajaran, guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang lebih baik mengingat pembelajaran keterampilan membutuhkan media pembelajaran untuk menyampaikan pembelajaran. Menurut Tarigan (2008:04), keterampilan menulis tidak datang secara otomatis, tetapi harus melalui latihan praktik yang banyak dan teratur. Sedangkan menurut Nurgiyantoro (2011:269) dibandingkan ketiga kemampuan berbahasa yang lain kemampuan menulis lebih sulit dikuasai bahkan oleh penutur bahasa yang bersangkutan sekalipun. Hal demikian menunjukkan bahwa menulis bukanlah hal yang mudah, dan untuk meningkatkan kemampuan dalam menulis dibutuhkan latihan secara terus-menerus. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Menurut Rofi'uddin dan Zuhdi (1999:

159) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis.

Kegiatan menulis dapat dituangkan dalam bentuk tulisan yang didapat dari suatu ide maupun gagasan dari seseorang baik berupa tulisan ilmiah maupun sastra seperti cerita pendek. Menurut Tarigan (1984:138 ) cerita pendek merupakan cerita rekaan yang masalahnya singkat, jelas dan padat dan terkonsentrasi pada suatu peristiwa/kejadian. Sedangkan menurut Suhariato (1982:39) cerita pendek merupakan cerita fiksi yang bentuknya pendek dan ruang lingkup permasalahannya disuguhkan sebagian kecil saja dari tokoh yang menarik perhatian pengarang/penulis, dan keseluruhan cerita memberi kesan tunggal.

Cerita pendek masuk dalam keterampilan dasar 3.9 dan 4.9 tentang unsur pembangun cerita pendek. Guru diharapkan pandai mengelola kelas agar kegiatan proses belajar mengajar dapat tercapai sesuai dengan tujuan. Pembelajaran cerita pendek mengharuskan siswa untuk dapat menulis dengan baik dan menarik sehingga pembaca lebih tertarik untuk membaca cerita yang dibuat oleh penulis. Tujuan pembelajaran teks cerita pendek untuk melatih kreativitas peserta didik dalam menulis atau membuat cerita sesuai dengan ide atau pemikiran siswa itu sendiri.

Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis cerita pendek di MA Maarif Pongkok dilakukan dengan menggunakan dua aplikasi yaitu *Whatsapp* dan *Edmodo*. Penelitian tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Edmodo* di MA Maarif Pongkok dilakukan dengan cara membagi kelas

kontrol dan kelas eksperimen, dimana kelas kontrol dilaksanakan menggunakan *Whatsapp* sedangkan kelas eksperimen menggunakan *Edmodo* guna untuk mengetahui berpengaruh atau tidaknya dari suatu yang diteliti dan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami suatu pembelajaran apabila menggunakan aplikasi yang berbeda.

Dilakukannya penelitian ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang kurang mengikuti pembelajaran selama pandemi, masih banyak siswa yang hanya pasif saat mengikuti kelas daring, prestasi belajar yang masih tergolong rendah, penyampaian materi pembelajaran masih disampaikan secara konvensional menjadikan siswa belum tertarik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan bersama guru awalnya aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran adalah aplikasi *Whatsapp*. Aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran daring dirasa masih kurang meningkatkan minat belajar siswa, siswa hanya masuk kelas dan menjawab salam, apabila diberikan tugas tidak semua siswa mengumpulkan.

Penelitian ini dirasa penting dilakukan karena selama ini guru belum menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan semangat kreativitas siswa dalam kegiatan menulis. Oleh sebab itu, diperlukan aplikasi yang menunjang motivasi serta kemampuan siswa dalam belajar yang didukung oleh fitur-fitur yang lengkap serta menarik. Aplikasi yang diharapkan mampu memenuhi kriteria pembelajaran di MA Maarif Ponggok terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah aplikasi *Edmodo*, hal ini yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian tentang pengaruh suatu aplikasi terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa MA Ma'arif Ponggok. Untuk meningkatkan kreativitas siswa serta meningkatkan kemampuan

menulis cerita pendek diharapkan dapat memperluas pikiran, memperdalam daya tangkap serta menyusun pengalaman dengan mempelajari unsur intrinsik serta unsur ekstrinsik pada cerita pendek.

Pembelajaran keterampilan menulis cerita pendek di MA Maarif ponggok dilaksanakan berdasarkan kompetensi dasar cerita pendek yang terdapat pada Kurikulum 2013. Adapun kompetensi dasar dari cerita pendek adalah

**Tabel 1.1 Kompetensi Dasar Cerpen**

KD	Bunyi Kompetensi Dasar
3.8	Mengidentifikasi nilai kehidupan yang terkandung dalam kumpulan cerita pendek yang dibaca.
4.8	Mendemonstrasikan salah satu nilai kehidupan yang dipelajari dalam cerita pendek.
3.9	Menganalisis unsur-unsur pembangun cerita pendek dalam buku kumpulan cerita pendek.
4.9	Mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur pembangun cerita pendek.

Penelitian dengan menggunakan *Edmodo* sebagai media pembelajaran dirasa efektif untuk digunakan. Hal ini ditandai dengan kajian yang telah diteliti oleh peneliti-peneliti sebelumnya yang membahas tentang *Edmodo* sebagai media pembelajaran pada materi-materi pembelajaran lain. Sebagai contoh penelitian yang dilakukan oleh Ansori (2019), dengan skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Edmodo* terhadap Efektivitas Pembelajaran Mahasiswa Biologi”. Penelitian lain yang membahas tentang ke efektifan *Edmodo* sebagai media pembelajaran juga dilakukan oleh Yuniarti (2018), dengan skripsinya yang berjudul “Keefektifan Penggunaan Aplikasi *Edmodo* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Online di Kelas X MIP 6 SMAN 9 Semarang”. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian yang telah dikaji sebelumnya tentang *Edmodo* terbukti

efektif digunakan, peneliti tertarik melakukan penelitian yang serupa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerita pendek.

Untuk penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan KD 4.9 yaitu mengonstruksi sebuah cerita pendek dengan memperhatikan unsur pembangun cerita pendek guna untuk mengetahui kemampuan menulis siswa yang sesuai dengan topik peneliti yaitu “Pengaruh Penggunaan Edmodo terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek”. Penelitian dilakukan dengan cara siswa membuat sebuah karya cerita pendek yang diambil berdasarkan pengalaman cerita pribadi siswa.

### **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka indentifikasi masalah yang terdapat di MA Maarif Ponggok terutama pada kelas XI dalam mata pelajaran menulis cerita pendek adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keaktifan siswa terhadap pembelajaran daring.
2. Kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran daring.
3. Penyampaian materi pembelajaran masih konvensional menjadikan siswa kurang tertarik.
4. Prestasi belajar siswa masih tergolong rendah.

### **1.3 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI MA ma'arif ponggok?

### **1.4 Tujuan**

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI MA ma'arif ponggok.

### 1.5 Hipotesis Penelitian

1. Tidak ada pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI MA Ma'arif Ponggok.
2. Ada pengaruh penggunaan *Edmodo* terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa kelas XI MA Ma'arif Ponggok.

### 1.6 Manfaat

Setelah mengkaji pembelajaran menulis cerita pendek dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *edmodo* pada siswa kelas XI di MA Ma'arif Ponggok tahun pelajaran 2020/2021, dapat diuraikan beberapa manfaat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mengembangkan teori pembelajaran, sehingga dapat memperbaiki mutu pendidikan dan mempertinggi interaksi belajar menulis cerita pendek dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *edmodo* pada siswa kelas XI di MA Ma'arif Ponggok tahun pelajaran 2020/2021.

#### 2. Manfaat praktis

a. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan solusi dan masukan bagi guru untuk menggunakan atau memperbaiki metode yang digunakan dalam pembelajaran secara daring agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan hasil yang maksimal.

b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar dan dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran secara daring. Bagi sekolah,

penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat bagi para guru di sekolah tersebut untuk menerapkan proses KBM yang menarik dan menyenangkan, selain itu dapat memotivasi para guru untuk melaksanakan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan peningkatan prestasi belajar siswa.

- c. Bagi penelitian lainnya, dengan hasil penelitian ini semoga bermanfaat dan dapat memperluas wawasan peneliti mengenai penggunaan aplikasi edmodo dalam pembelajaran, selain itu penelitian ini dapat dijadikan suatu pengalaman yang berharga dan dapat memberikan dorongan untuk mengadakan penelitian-penelitian yang lain.

### **1.7 Penegasan Istilah**

Untuk menghindari kemungkinan penafsiran yang salah tentang istilah penulisan yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti merasa perlu memberikan penegasan terlebih dahulu pada istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Menurut Tarigan (1984:138 ) cerita pendek merupakan cerita rekaan yang masalahnya singkat, jelas dan padat dan terkonsentrasi pada suatu peristiwa/kejadian. Sedangkan menurut Suharianto (1982:39) cerita pendek merupakan cerita fiksi yang bentuknya pendek dan ruang lingkup permasalahannya disuguhkan sebagian kecil saja dari tokoh yang menarik perhatian pengarang/penulis, dan keseluruhan cerita memberi kesan tunggal.

2. Menurut Gary (2011:54) *Edmodo* merupakan jejaring sosial pribadi bagi guru dan siswa dengan *platform* sosial yang aman. Bagi siswa *Edmodo* ini akan membantu mereka untuk lebih disiplin dan kolektif dalam pembelajaran sebab biasanya pemberian tugas yang diberikan oleh pengajar diberikan tenggat waktunya. Bukan hanya fitur-fitur itu saja di *Edmodo* guru maupun siswa dari satu sekolah dan sekolah lainnya dapat saling berkomunikasi, berdiskusi, dan belajar bersama. Layaknya sosial media bagi para pegiat pendidikan ini *Edmodo* membantu siswa untuk berkomunikasi dengan siswa lainnya meskipun berbeda daerah bahkan negara. Hal ini tentu memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan dimana ada wadah berbagi dan berdiskusi sehingga wawasan yang dimiliki semakin luas.
3. Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Banyak ahli telah mengemukakan pengertian menulis. Menurut pendapat Abbas (2006:125), keterampilan menulis adalah kemampuan mengungkapkan gagasan, pendapat, dan perasaan kepada pihak lain dengan melalui bahasa tulis. Ketepatan pengungkapan gagasan harus didukung dengan ketepatan bahasa yang digunakan, kosakata dan gramatikal dan penggunaan ejaan. Menurut Ahmad Rofi'uddin dan Darmiyati Zuhdi (1999:159) keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan menuangkan pikiran, gagasan, pendapat tentang sesuatu, tanggapan terhadap suatu pernyataan keinginan, atau pengungkapan perasaan dengan menggunakan bahas tulis. Menurut Henry Guntur Tarigan (2008:3) keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan

berbahasa yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain.

### **1.8 Sistematika Pembahasan**

Tujuan penulisan sistematika penelitian adalah untuk memberikan gambaran dan arahan yang jelas serta untuk memudahkan dalam mempelajari dan memahaminya, adapun sistematika penelitian ini terdiri dari 6 bab yaitu:

BAB I, Pendahuluan, pembahasan ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, hipotesis penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II, Kajian pustaka, pembahasan ini memuat tentang tinjauan pustaka atau buku-buku teks yang berisi teori

BAB III, Metode penelitian, pembahasan ini memuat tentang pendekatan, dan rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data dan teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahapan-tahapan penelitian.

BAB IV, Hasil penelitian, pembahasan ini memuat tentang data atau temuan penelitian yang disajikan dalam topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data.

BAB V, Pembahasan, pembahasan ini memuat tentang keterkaitan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi posisi temuan atau teori yang ditemukan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan

dari temuan teori yang diungkapkan dari lapangan.

BAB VI, Penutup, pembahasan ini memuat tentang kesimpulan dan saran-saran.