

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia telah mengalami banyak perkembangan selama lebih dari 70 tahun Indonesia merdeka. Berbagai perubahan telah mewarnai dunia pendidikan di negara ini. Perubahan-perubahan yang tampak di antaranya adalah kurikulum yang telah berganti-ganti sejak tahun 1947. Bahkan di akhir tahun 2021, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) mewacanakan kurikulum baru di tahun 2022 mendatang. Kurikulum-kurikulum yang terus berganti bukan terjadi tanpa sebuah alasan. Perubahan yang senantiasa terjadi pada kurikulum didasarkan pada hasil evaluasi, analisis, perkiraan dan berbagai faktor internal maupun eksternal yang dihadapi. Kurikulum merupakan produk kebijakan yang bersifat dinamis yang berarti akan terus berkembang sesuai zaman, sesuai konteks pada zaman itu (kontekstual) dan akan dipandang bagus sesuai pada zamannya sehingga menjadi tidak relevan pada zaman selanjutnya (relatif).¹ Sehingga, salah satu cara agar pendidikan yang diberikan dapat menyesuaikan dengan zaman adalah dengan perubahan kurikulum yang telah beberapa kali dilakukan.

Salah satu perubahan yang terlihat terjadi dalam pendidikan di Indonesia adalah penerapan Kurikulum 2013. Menurut Permendikbud No. 70 Tahun 2013, perubahan tersebut ditandai dengan penyempurnaan pola pikir seperti berubahnya pola pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik.² Hal tersebut dinilai memiliki dampak yang cukup signifikan dalam proses pembelajaran, di mana sebelumnya guru yang dituntut untuk aktif kemudian diubah menjadi peserta didik yang dituntut

¹ Imam Machali, "Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 Dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045," *Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2014): 71.

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2013

menjadi lebih aktif. Interaksi yang awalnya hanya satu arah antara peserta didik dengan guru berubah menjadi pembelajaran yang interaktif dimana peserta didik juga dapat belajar dari sumber ataupun media belajar yang lain. Sehingga membuat peserta didik benar-benar dituntut untuk menyelesaikan sendiri dengan menggunakan pengetahuannya dalam menghadapi berbagai masalah yang dihadapkan dalam pembelajaran.

Walaupun peserta didik dituntut untuk menjadi lebih aktif, bukan berarti guru tidak berperan sama sekali dalam pembelajaran atau menjadi pasif, melainkan guru juga harus dapat berperan lebih banyak lagi dalam pembelajaran. Kreativitas dimiliki dimiliki setiap guru agar dapat memunculkan motivasi belajar dari dalam diri peserta didik.³ Pembelajaran yang terlalu monoton dapat mengakibatkan peserta didik yang cenderung cepat bosan, sehingga keinginan untuk belajar dari peserta didik akan sulit muncul. Pemilihan metode mengajar dan media yang digunakan juga dapat menentukan jalannya proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.⁴ Selain itu seorang guru harusnya dapat memunculkan minat belajar siswa. Karena dengan minat belajar yang tinggi, maka akan diikuti pula hasil belajar yang meningkat.⁵

Salah satu cara agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan dapat menarik minat peserta didik adalah dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai memberikan penjelasan, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, serta dapat membangun

³ Ifni Oktiani, "Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Kependidikan* 5, no. 2 (2017): 216–232.

⁴ Murdiana, Rahmat Jumri, and Bobby Engga Putra Damara, "Pengembangan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Kreatif," *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 5, no. 2 (2020): 153–160, <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr%0APengembangan>.

⁵ Siti Nurhasanah and A. Sobandi, "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (2016): 128.

stimulus belajar berupa rasa ingin tahu.⁶ Rasa ingin tahu peserta didik perlu distimulus agar minat belajar mereka benar-benar terbangun. Serta dengan timbulnya keinginan belajar dari sendiri, secara otomatis peserta didik tidak akan merasa terpaksa dalam belajar sehingga materi yang disampaikan dapat benar-benar dipahami oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan membawa serangkaian dampak positif. Hal ini tentunya harus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dalam rangka membawa pendidikan Indonesia menjadi lebih baik. Dalam Permendikbud sendiri juga telah ditegaskan bahwa salah satu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi sebagai cara untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.⁷ Hal tersebut tentunya mendorong guru untuk memanfaatkan berbagai teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang sangat penting untuk dipelajari. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika banyak berperan dalam berbagai bidang seperti ekonomi, fisika, kimia, biologi, ilmu komputer, dan bidang IPTEK lainnya.⁸ Namun, sedikit sekali peserta didik yang memahami bahwa matematika benar-benar diperlukan di kehidupan. Banyak dari mereka yang menganggap bahwa matematika itu susah dipelajari dan mempertanyakan mengapa matematika harus dipelajari. Dari hasil *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan saat Magang 2 di kelas X IPS 3 dan X IPS 4 MAN 2 Tulungagung,⁹ menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih

⁶ M. Miftah, "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa," *Jurnal Kwangsan* 1, no. 2 (2013): 95.

⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah

⁸ Ahmad Qolfathiriyus Firdaus and Beni Asyhar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Borland C++ Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Matriks Di SMK Sore Tulungagung Kelas XII," *Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SEMNASDIKTA II)*, no. Oktober (2018): 35–50.

⁹ FGD dilakukan pada 25-26 Oktober 2021 di MAN 2 Tulungagung

kebingungan dan tidak menunjukkan minat yang lebih dalam mempelajari matematika. Banyak dari mereka yang masih kesulitan dalam memahami pelajaran sehingga menjadi malas mempelajarinya. Media yang sering digunakan hanya berupa papan tulis dimana guru menerangkan materi secara langsung. Hal tersebut membuat pelajaran matematika menjadi kurang menarik bagi peserta didik. Dari FGD ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat membuat mereka menjadi lebih tertarik dalam mempelajari matematika sehingga akan terbangun minat dalam mempelajari matematika.

Game edukasi memiliki serangkaian dampak positif yang dapat menunjang pembelajaran. Menurut penelitian Pratama & Setyaningrum pada tahun 2018 menyimpulkan bahwa penggunaan *game* edukasi pada pembelajaran matematika memiliki efek yang positif pada aspek kognitif dan aspek afektif.¹⁰ Dalam penelitian lain, Loviga Denny dkk. menyimpulkan bahwa *game* edukasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik.¹¹ Selain itu menurut penelitian lain yang dilakukan oleh Surya Amami dkk. tentang *game* edukasi yang berbasis RPG pada pembelajaran matematika, menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* edukasi dinilai praktis dalam penggunaannya.¹² Dalam penelitian lain yang berupa pengembangan *game* RPG pada materi SPLDV oleh Farid dan Khabibah, menyimpulkan bahwa *game* yang dikembangkan memenuhi tiga aspek yaitu valid, efektif, dan praktis. Respons peserta didik juga sangat positif.¹³ Hal ini menjadikan *game*

¹⁰ L. D. Pratama and W. Setyaningrum, "Game-Based Learning: The Effects on Student Cognitive and Affective Aspects," *Journal of Physics: Conference Series* 1097, no. 1 (2018).

¹¹ Loviga Denny Pratama, Wahyu Lestari, and Ahmad Bahauddin, "Game Edukasi: Apakah Membuat Belajar Lebih Menarik?," *At-Ta'lim : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2019): 39–50.

¹² Surya Amami Pramuditya, Muchamad Subali Noto, and Henri Purwono, "Desain Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika," *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* 2, no. 2 (2018): 165.

¹³ E. D Ananda and S Khabibah, "PENGEMBANGAN ROLE PLAYING GAME (RPG) BERBASIS ANDROID UNTUK MATERI SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 10, no. 1 (2021): 45–58, <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/mathedunesa/article/view/25554/23429>.

edukasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan, apalagi dalam pembelajaran matematika.

Bermain *game* menjadi salah satu kegemaran yang dimiliki oleh peserta didik. Banyak dari mereka yang menghabiskan waktu luang untuk bermain *game*, termasuk juga untuk melepas penat. Sebuah *game* dapat dimainkan melalui beberapa perangkat, seperti *smartphone*, laptop/komputer, konsol gim, maupun tablet. Dimana menurut data yang diperoleh dari *Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report 2021*, dari pengguna internet di Indonesia yang berusia 16 sampai 64 tahun, sebanyak 88,9% bermain *game* di *smartphone* mereka. Selain itu, sebanyak 98,2% menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet.¹⁴ Hal tersebut menunjukkan betapa banyaknya orang yang bermain *game* di *smartphone* karena *smartphone* sendiri mudah digunakan dan juga mudah dibawa kemanapun. Selain itu, pemilik *smartphone* juga sangat banyak karena harganya yang bervariasi sehingga menjangkau banyak kalangan. Dalam kalangan siswa di MAN 2 Tulungagung, menurut hasil wawancara dengan salah satu guru MAN 2 Tulungagung, bisa dipastikan seluruh siswanya mempunyai *smartphone*, baik itu milik pribadi maupun meminjam orang lain. Hal ini karena kebijakan yang berlaku pada saat pandemi di mana diberlakukannya pembelajaran secara luring dan daring. Dengan adanya pembelajaran yang daring, menjadikan siswa-siswa di MAN 2 Tulungagung wajib untuk mengakses *e-learning* yang digunakan untuk pembelajaran daring, di mana *e-learning* tersebut dapat dengan mudah diakses dengan menggunakan *smartphone*. Selain itu, dari hasil FGD juga diperoleh bahwa sebagian besar siswa di kelas X IPS 3 dan 4 mempunyai sebuah *game* yang terpasang di *smartphone* mereka, baik itu berupa *game online* maupun *offline*. Alasan mereka memasang *game* adalah sebagai pengisi waktu luang dan menghilangkan stres. Oleh karena penggunaan *game* di *smartphone* yang sedemikian rupa, media pembelajaran berupa *game* yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* sangat mungkin dapat diwujudkan.

¹⁴ We Are Social, "Digital 2021: Indonesia," *Global Digital Insights* (2021): 103.

Terdapat beberapa jenis/genre *game* yang ada, diantaranya seperti *simulation*, *adventure*, *role-play*, *strategy*, dan *quiz*. *Role-play games* atau biasa disingkat RPG merupakan jenis *game* dimana pemain memainkan peran tertentu dan berinteraksi dengan pemain lain dalam menyelesaikan sebuah misi tertentu.¹⁵ Salah satu capaian yang diharapkan saat pemain memainkan *game* jenis RPG adalah pemain dapat mengeksplorasi permasalahan baru dari berbagai perspektif. Hal tersebut sangat cocok sekali diterapkan dalam pembelajaran matematika dimana peserta didik dituntut menerapkan metode yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan matematika (*problem solving*). Peserta didik tentunya perlu sekali untuk melihat permasalahan dari perspektif yang berbeda apabila mereka menemui kebuntuan dalam menyelesaikan permasalahan.

Dari hasil analisa kebutuhan tersebut, maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik, terlebih lagi dalam mempelajari matematika serta dapat melatih peserta didik dalam *problem solving*. Selain itu, media pembelajaran yang akan dikembangkan sebaiknya berbasis *Android* agar dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik. Sebagai solusi dari permasalahan tersebut kemudian peneliti akan mengembangkan *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung?
2. Bagaimana validitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung?

¹⁵ "5 Types of Games for Skills Development - Game2Change," accessed January 11, 2022, <http://www.game2change.co.za/5-types-of-games-for-skills-development/>.

3. Bagaimana praktikalitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung?
4. Bagaimana efektivitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian dan pengembangan secara umum adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui validitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung.
3. Untuk mengetahui praktikalitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung.
4. Untuk mengetahui efektivitas *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika kelas X MAN 2 Tulungagung.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika.
2. *Game* edukasi yang dikembangkan merupakan *game* tipe *Role-playing Game* (RPG).
3. *Game* edukasi yang dikembangkan dibuat melalui *software* komputer yaitu RPG Maker MV.

4. *Game* edukasi yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat *Android*.
5. *Game* edukasi yang dikembangkan memuat ringkasan materi trigonometri, latihan-latihan soal trigonometri, serta permainan-permainan melawan musuh yang kecil sebagai selingan agar tidak jenuh.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mempunyai peranan penting, diantaranya:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika serta dapat meningkatkan semangat belajar dan prestasi belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa belajar dan meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari matematika serta meningkatkan minat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk guru sebagai alternatif metode pembelajaran pada mata pelajaran matematika.

c. Bagi Madrasah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah untuk mengembangkan *game* edukasi lain yang dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman baru dalam mengembangkan *game* edukasi tipe *Role-playing Game* (RPG) berbasis *Android* pada pembelajaran matematika yang dapat digunakan sebagai bekal pembelajaran di sekolah.

e. Bagi Peneliti Lain

Informasi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi apabila melakukan penelitian yang serupa.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Asumsi Pengembangan

- a. *Game* edukasi ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran.
- b. *Game* edukasi ini menjadikan siswa lebih aktif dan meningkatkan minat dalam pembelajaran matematika.
- c. Siswa dapat belajar mandiri dengan menggunakan smartphone Android.
- d. Validator adalah dosen maupun guru yang sudah berpengalaman dalam mengajarkan matematika dan cukup berpengalaman mengajar. Validator yang lain juga merupakan seorang ahli dalam bidang teknologi dan informasi.
- e. Item-item penilaian dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk yang komprehensif, menyatakan layak tidaknya produk yang digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. *Game* edukasi ini hanya mencakup materi trigonometri untuk siswa kelas X.
- b. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *game* edukasi yang hanya dapat diakses melalui smartphone berbasis Android.
- c. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).
- d. Uji coba produk dilakukan di MAN 2 Tulungagung tahun pelajaran 2021/2022.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman antara peneliti dengan pihak-pihak yang akan memanfaatkan hasil penelitian ini, maka diperlukan penegasan sebagai berikut.

1. Penegasan Konseptual

a. Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dalam menguji keefektifan produk tersebut.¹⁶

b. *Game* edukasi

Game edukasi adalah *game*/permainan yang dirancang untuk mengajarkan suatu materi pelajaran dimana permainannya masih terdapat unsur-unsur pembelajaran seperti penilaian dan pemberian skor.¹⁷

c. *Role-playing Game* (RPG)

Merupakan salah satu genre/tipe *game*, dimana pemain membuat atau memainkan karakter yang mempunyai beragam karakteristik serta kepribadian yang dapat dikembangkan.¹⁸

d. *Android*

Android merupakan sistem operasi *mobile* berbasis Linux yang dikembangkan oleh Google dan bersifat *open-source*.¹⁹ Sistem operasi ini biasanya dijalankan pada perangkat *smartphone* dan tablet.

e. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk mengelola atau menata lingkungan belajar sebaik mungkin dan menghubungkan dengan siswa agar proses belajar dapat berlangsung..²⁰

f. Matematika

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017), hal. 297.

¹⁷ Mark J P Wolf, "The Medium of the Video Game. By Mark J. P. Wolf, Ed. Foreword By .," *The Medium of the Video Game* (2002): 264, <http://id.erudit.org/iderudit/006656ar>.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ "Android Definition," accessed January 14, 2022, <https://techterms.com/definition/android>.

²⁰ Muhammad Irham and Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori Dan Aplikasi Dalam Proses Pembelajaran*, ed. Ratri Rose Kusumaning (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 131.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan, dan metode operasi yang digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan bilangan..²¹

2. Penegasan Operasional

a. Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah sebuah penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang efektif, efisien, dan valid untuk digunakan.

b. Game edukasi

Game edukasi merupakan jenis permainan yang dibuat khusus untuk pembelajaran dan bersifat edukatif.

c. *Role-playing Game* (RPG)

Merupakan salah satu genre game dimana pemain memainkan sebuah karakter yang akan menyelesaikan misi-misi dalam permainan.

d. Android

Android merupakan sistem operasi yang banyak digunakan pada *smartphone* saat ini dan yang akan digunakan untuk pengujian produk ini.

e. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan antara pendidik dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar

f. Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, di mana produk ini akan berisi materi matematika.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan di sini bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

²¹ Abdul Halim Fathani, "Matematika: Hakikat Dan Logika," *Yogyakarta: Ar-Ruzz Media* (2009): hal. 22.

1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari: halaman sampul depan, halaman sampul dalam, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman moto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar bagan, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Utama

Bagian utama skripsi ini terdiri dari:

Bab I : Pendahuluan, yang terdiri dari a) Latar Belakang; b) Rumusan Masalah; c) Tujuan Penelitian dan Pengembangan; d) Spesifikasi Produk yang Diharapkan; e) Manfaat Penelitian; f) Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan; g) Penegasan Istilah; h) Sistematika Pembahasan.

Bab II : Landasan Teori, yang terdiri dari a) Landasan Teori; b) Penelitian terdahulu; c) Kerangka penelitian.

Bab III : Metode Penelitian dan Pengembangan, yang terdiri a) Langkah-Langkah Penelitian; b) Metode Penelitian Tahap I; c) Metode Penelitian Tahap II.

Bab IV: Hasil Pengembangan dan Pembahasan, yang terdiri dari a) Metode Penelitian Tahap I; b) Metode Penelitian Tahap II; c) Pembahasan

Bab V: Penutup, yang terdiri dari a) Kesimpulan dan b) Saran.