

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan dituntut untuk mampu mengikuti arus perubahan, baik dari segi metode pembelajaran maupun media yang digunakan. Pendidikan tidak lagi hanya berfokus pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pengembangan kompetensi abad 21, seperti kreativitas, kolaborasi, berpikir kritis, dan kemampuan komunikasi.² Salah satu tantangan utama dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana membekali siswa dengan keterampilan tersebut agar mampu menghadapi tantangan masa depan yang semakin kompleks.

Kreativitas menjadi salah satu aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini. Siswa yang kreatif cenderung mampu memecahkan masalah secara inovatif, menghasilkan karya yang orisinal, dan menyesuaikan diri dengan berbagai situasi baru.³ Pada kenyataannya proses pembelajaran di banyak sekolah masih bersifat konvensional dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi dan berkreasi. Oleh karena itu, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menumbuhkan kreativitas siswa secara optimal.

² Muhammad Rafik and others, 'Telaah Literatur : Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kreativitas Siswa Guna Mendukung Pembelajaran Abad 21', 05.01 (2022), 80–85.

³ Gede Billy Bagiarta Sutrisna, I Wayan Sujana, and Ni Nyoman Ganing, 'Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips', *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1.2 (2020), 84–93 <<https://doi.org/10.23887/jabi.v2i2.28898>>.

Kreativitas siswa ini sangat penting untuk dikembangkan karena siswa yang kreatif hasil belajarnya pun akan meningkat. Selain itu, meningkatnya kreativitas akan mendorong peningkatan prestasi siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai efektif dalam meningkatkan kreativitas adalah penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). *Project-Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa dalam proyek-proyek nyata yang relevan dan bermakna, yang memungkinkan mereka untuk belajar melalui pengalaman langsung. Menurut Dwi Sulisworo dalam "Konsep Pembelajaran *Project-Based Learning*" metode ini mendorong siswa untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka guna menyelesaikan masalah nyata, menjadikannya lebih dari sekadar teori, tetapi juga melibatkan praktik mendalam. PjBL dianggap sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 karena tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan akademik, tetapi juga keterampilan lunak seperti kreativitas, kerja sama, dan pemecahan masalah.⁴

Project-Based Learning adalah model pembelajaran berbasis proyek yang menekankan aktivitas siswa untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan kompleks melalui investigasi mendalam dalam jangka waktu tertentu. Model ini didasarkan pada prinsip bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa secara aktif terlibat dalam proses yang relevan dengan kehidupan nyata. Menurut Hosnan dalam bukunya *Pendekatan Saintifik dan*

⁴ Dwi Sulisworo, *Konsep Pembelajaran Project Based Learning* (Semarang: ALPRIN, 2019).

Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21, PjBL memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, berbasis masalah, yaitu proyek dimulai dengan masalah atau tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Kedua, kolaboratif, di mana siswa bekerja secara berkelompok untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kerja tim. Ketiga, berorientasi pada proses dan produk, dengan fokus pada pengembangan keterampilan melalui investigasi dan menghasilkan produk konkret. Keempat, model ini berpusat pada siswa, dengan guru berperan sebagai fasilitator, sementara siswa memimpin proses pembelajaran mereka sendiri.⁵

Metode Project-Based Learning (PjBL) mengalami perkembangan yang signifikan, dari tahun ke tahun, terutama dalam mengintegrasikan teknologi dan memenuhi kebutuhan pembelajaran abad 21. Salah satu tren utama adalah Integrasi Teknologi dan Literasi Digital. Dalam beberapa tahun terakhir, PjBL semakin mengadopsi teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran, dengan munculnya Model *Project-Based Hybrid Learning* yang menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka. Pendekatan ini membantu meningkatkan keterampilan literasi digital siswa dan memungkinkan mereka untuk bekerja dalam proyek yang menuntut keterampilan pemecahan masalah dan kolaborasi melalui alat digital, relevan dengan tuntutan era Society 5.0.⁶

⁵ M Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21. Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013* (Bogor.: Ghalia Indonesia, 2014).

⁶ Thamrin Thamrin dkk., "Project-Based Hybrid Learning; Effectiveness, Quality of Writing A Thesis Proposal, Independence, and Learning Satisfaction," *IJORER : International Journal of Recent Educational Research* 3, no. 6 (30 November 2022): 651–61, <https://doi.org/10.46245/ijorer.v3i6.257>.

PjBL semakin berfokus pada Keterampilan Abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi, yang penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dalam dunia nyata.⁷ Pembelajaran Kolaboratif juga menjadi salah satu aspek penting dalam PjBL, di mana siswa bekerja dalam tim untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa baik dalam aspek akademik maupun non-akademik.⁸ Evaluasi Berbasis Proyek semakin umum digunakan, di mana siswa tidak hanya dinilai berdasarkan pengetahuan teoritis, tetapi juga keterampilan praktis yang mereka kembangkan selama proyek, seperti kemampuan menganalisis masalah, mencari solusi, dan bekerja dalam tim.⁹ Dengan demikian, PjBL telah berkembang menjadi pendekatan yang lebih komprehensif, mengintegrasikan teknologi dan keterampilan abad 21, serta terus beradaptasi dengan kebutuhan pendidikan di masa depan.

Penelitian oleh Dewi Anggraini dan Wulandari mengimplementasikan PjBL dalam konteks pendidikan dasar untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa. Dalam penelitian ini, siswa bekerja pada proyek yang menyelesaikan masalah nyata, seperti merancang produk atau solusi bagi masalah di komunitas mereka. Hasilnya, PjBL meningkatkan minat belajar siswa dan mengasah keterampilan kolaborasi serta problem-solving mereka.

⁷ Yuswanti Ariani Wirahayu dkk., "The Effect of Hybrid Project-Based Learning Using Animated Videos on Creative Thinking Skills in Senior High School," *KnE Social Sciences*, 12 Oktober 2022, <https://doi.org/10.18502/kss.v7i16.12178>.

⁸ Faslia Faslia, Hijrawatil Aswat, dan Nurmin Aminu, "Pelibatan Model Proyek Based Learning pada Pembelajaran Ilmi Pengetahuan Sosial (IPS) Menuju Pelajar Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 6 (24 Desember 2023): 3895–3904, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6623>.

⁹ Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... & Yuliasuti, C, *Model & Metode Pembelajaran Inovati* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia., 2023).

Metode *Project-Based Learning* ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan mengembangkan keterampilan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.¹⁰

Karakteristik utama PjBL mencakup orientasi pada proyek, fokus pada siswa, serta sifatnya yang kontekstual dan bermakna. Proyek yang dirancang dalam model ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Penilaian dalam PjBL dilakukan secara berkelanjutan, memantau perkembangan dari proses hingga hasil akhir proyek. Dalam konteks ini, PjBL juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengasah keterampilan manajemen waktu dan kerja sama, dua hal penting yang diperlukan dalam dunia kerja dan kehidupan sosial.¹¹

Penerapan PjBL dalam pembelajaran sejarah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa, dengan beberapa penelitian menunjukkan peningkatan hingga 70% dalam aspek ini, berkat kolaborasi dan eksplorasi ide baru. Berdasarkan paparan tersebut peneliti mengangkat sebuah judul yakni adalah proyek berbasis situs budaya seperti Candi Mirigambar di Tulungagung. Candi ini tidak hanya kaya akan nilai sejarah dan budaya, tetapi juga memiliki nilai estetika yang dapat digunakan untuk memperkaya

¹⁰ Putri Dewi Anggraini dan Siti Sri Wulandari, “Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning Dalam Peningkatan Keaktifan Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (16 Agustus 2020): 292–99, <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.

¹¹ Munir Tubagus dan Eka Feby Ronauli Lubis, “Studi Komparatif Antara Pembelajaran Berbasis Proyek dan Metode Ceramah dalam Memperkuat Konsep Fisika Serta Kemampuan Pemecahan Masalah,” *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Volume 2 Nomor 3 bulan Juli-September Page 120-129 e-ISSN: 2985-3885

pengalaman belajar siswa. Melalui proyek fotografi berbasis PjBL, siswa dapat mengeksplorasi aspek sejarah dan budaya Candi Mirigambar, sambil mengembangkan keterampilan teknis dalam fotografi.

Pada proyek ini, siswa tidak hanya mempelajari teknik fotografi, tetapi juga dipandu untuk memahami cerita budaya yang terkandung dalam setiap sudut candi. Hasil foto yang mereka buat kemudian dipublikasikan di platform Blogger, yang juga melatih keterampilan literasi digital siswa dan memberi mereka kesempatan untuk berbagi ide kreatif secara luas.¹² Penerapan *Project based learning* di MTs Aswaja Tunggangri sangat relevan, mengingat integrasi antara pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi informasi yang memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih holistik.

Melalui proyek ini, selain memahami sejarah, siswa juga belajar untuk menghasilkan karya autentik yang dapat memberikan dampak positif bagi komunitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas *Project based learning* melalui proyek fotografi berbasis Blogger dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas IX di MTs Aswaja Tunggangri. Indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk menghasilkan karya yang bermakna. Diharapkan, hasil penelitian ini dapat

¹² Wirma Hendra, Putu Suka Arsa, and Luh Krisnawati, 'Penerapan Model PjBL Pelajaran Teknik Kerja Perbengkelan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa XTAVI SMKN 3 Singaraja', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6.2 (2017), 75–85 <<https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i2.20233>>.

memberikan referensi bagi sekolah lain untuk mengadopsi metode serupa, sebagai solusi pembelajaran yang efektif di era digital .

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide dan gagasan melalui media pembelajaran yang inovatif.
2. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan diterapkan belum sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif dan pengembangan kreativitas siswa.
3. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan media digital, seperti platform Blogger, dalam kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dengan mata pelajaran.
4. Minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka diperlukan batasan masalah agar penelitian ini lebih fokus dan terarah. Batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan penerapan *Project-Based Learning* sebagai metode pembelajaran.
2. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran IPS.
3. Subjek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah siswa kelas IX di MTs Aswaja Tunggangri.

4. Fokus penelitian adalah untuk melihat bagaimana metode *Project based learning* mempengaruhi kreativitas siswa dalam konteks pembelajaran sejarah melalui proyek fotografi Candi Mirigambar.
5. Proyek yang dilakukan oleh siswa dalam penelitian ini adalah proyek fotografi Candi Mirigambar, di mana siswa diminta untuk mengabadikan foto-foto candi sebagai media pembelajaran sejarah.
6. Hasil fotografi ini akan dipublikasikan melalui platform *Blogger* yang digunakan oleh siswa sebagai media refleksi dan presentasi proyek.
7. Pengukuran kreativitas siswa dalam penelitian ini dibatasi pada tiga indikator utama: pemecahan masalah, keterampilan teknis dalam fotografi, dan kemampuan menyampaikan informasi melalui media digital (*Blogger*).

C. Rumusan Masalah

1. Apakah pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap hasil siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri?
2. Apakah pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap kreativitas siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri?
3. Apakah pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap hasil belajar siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri.
2. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap kreativitas siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri.
3. Untuk mengetahui pengaruh pembelajaran *Project-Based Learning* terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger MTS Aswaja Tunggangri.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam pelajaran IPS, dengan tujuan meningkatkan kreativitas siswa melalui fotografi Candi Mirigambar berbasis Blogger. Di samping itu, penelitian ini akan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang bertema serupa.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini memiliki kegunaan praktis bagi kepala sekolah sebagai dasar dalam pengambilan kebijakan pembelajaran yang lebih efektif, khususnya dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan untuk mendorong guru menerapkan model pembelajaran inovatif seperti pembelajaran PjBL, serta menjadi bahan evaluasi dan supervisi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan profesionalisme guru di MTs Aswaja Tunggangri.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini bisa dijadikan sebagai masukan untuk guru dalam menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran yang menyenangkan serta dapat menarik kreativitas siswa dalam belajar. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar dan menarik kreativitas siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

d. Bagi Peneliti Lain

Melalui penelitian ini, peneliti dapat meningkatkan kemampuannya dalam merancang dan melakukan studi empiris di

sektor pendidikan, khususnya dalam menguji efek dari model pembelajaran. Temuan dari penelitian ini juga bisa menjadi dasar untuk penelitian yang akan datang..

F. Penegasan Istilah

1. Definisi istilah konseptual

a. Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL)

Pada modul Implementasi Kurikulum 2013 dijelaskan bahwa Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menempatkan proyek sebagai inti dari aktivitas belajar.¹³ Metode ini mendorong siswa untuk menciptakan proyek yang terkait dengan materi pelajaran, memberikan pengalaman langsung, dan memadukan keterampilan praktis serta teori. Pada konteks penelitian ini, siswa ditugaskan membuat proyek fotografi Candi Mirigambar berbasis platform Blogger, yang mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran sejarah.

b. Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah sebuah konsep yang mencerminkan fungsi mental atau kerja otak seseorang. Hasil Belajar mencakup berbagai aspek yang meliputi perencanaan, berpikir secara abstrak, belajar dengan cepat, serta memecahkan masalah. Perkembangan kemampuan kognitif pada anak dapat diamati melalui tindakan atau

¹³ Sutrisna, Sujana, and Ganing, hal. 21.

aktivitas yang mereka lakukan, yang biasanya didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi.¹⁴

c. Kreativitas Siswa

Kreativitas siswa mengacu pada kemampuan siswa untuk menghasilkan ide-ide baru, inovatif, dan beragam solusi untuk menyelesaikan suatu masalah. Menurut Laili dkk, indikator yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa mencakup:¹⁵

- 1) Berpikir lancar (*fluency*): kemampuan menghasilkan banyak gagasan, solusi, atau respons secara cepat dan lancar.
- 2) Berpikir orisinal (*originality*): kemampuan menciptakan ide-ide yang unik, inovatif, dan berbeda dari yang lain.
- 3) Berpikir fleksibel (*flexibility*): Kemampuan mengemukakan berbagai pendekatan atau sudut pandang yang berbeda untuk menyelesaikan masalah.
- 4) Elaborasi (*elaboration*): kemampuan mengembangkan gagasan dengan detail dan memperkaya solusi.

d. Fotografi

Fotografi adalah teknik dan seni menangkap cahaya menggunakan kamera untuk menghasilkan gambar yang

¹⁴ Ahmad Izzuddin, 'Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains', *Oktober*, 3.3 (2021), 542–57 (p. 545).

¹⁵ Laili Octadiani dkk., "Studi Literatur: Creative Problem Solving terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa," *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 5, no. 2 (31 Agustus 2023): 29–44, <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v5i2.23084>.

merepresentasikan objek atau suasana tertentu.¹⁶ Fotografi digunakan sebagai media ekspresi kreatif siswa dalam mendokumentasikan dan menafsirkan nilai budaya dan sejarah Candi Mirigambar.

e. Candi Mirigambar

Candi Mirigambar merupakan situs peninggalan sejarah dan budaya yang terletak di Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur. Candi ini menjadi objek nyata dalam proyek pembelajaran yang dimanfaatkan siswa sebagai subjek fotografi untuk mengembangkan kreativitas dan pemahaman nilai lokal.¹⁷

f. Blogger

Blogger adalah platform digital berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengelola blog secara gratis.¹⁸ Pada penelitian ini, Blogger digunakan sebagai media publikasi hasil proyek siswa, khususnya karya fotografi dan narasi kreatif mereka tentang Candi Mirigambar.

2. Definisi istilah operasional

Pada penelitian ini, pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) dioperasionalkan sebagai kegiatan pembelajaran berbasis proyek di mana siswa MTs Aswaja Tunggangri secara berkelompok merancang,

¹⁶ Arif Ardy Wibowo, 'Fotografi Tak Lagi Sekedar Alat Dokumentasi', *Imajinasi: Jurnal Seni*, IX.2 (2015), 137–42
<<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/imajinasi/article/view/8847/5796>>.

¹⁷ Afiani Arofatul Zidah and Alifia Nurhusna Afandi, 'Relevansi Situs Candi', 3.1 (2025)
<<https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p84-92>>.

¹⁸ Hairiyah Hairiyah, Kinkin Suartini, dan Taufiq Al Farizi, "Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Pembelajaran Context-Based Learning (CBL) Pada Materi Dinamika Gerak," *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan* 7, no. 1 (25 Januari 2024): 43–54, <https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.3035>.

melaksanakan, dan mempublikasikan proyek fotografi tentang Candi Mirigambar melalui platform Blogger. Kreativitas siswa diukur berdasarkan kemampuan menghasilkan ide orisinal, fleksibel, rinci, dan lancar melalui karya fotografi dan narasi yang diunggah di blog. Fotografi diartikan sebagai aktivitas pengambilan gambar Candi Mirigambar menggunakan kamera digital atau ponsel, yang mencerminkan interpretasi visual dan artistik siswa. Candi Mirigambar menjadi objek utama proyek dan sumber inspirasi eksplorasi budaya. Sementara itu, Blogger digunakan sebagai media presentasi digital untuk menampilkan hasil karya siswa secara daring.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan diperlukan dalam rangka mengarahkan tulisan agar runtut serta memberikan gambaran tentang isi dari penelitian ini. Hal ini dilakukan agar pembaca mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah-masalah yang di bahas dalam penelitian ini. Sistematika ini juga bisa memudahkan pembaca tentang pembahasan yang telah disusun oleh peneliti agar mudah dipahami. Penelitian ini disusun secara sistematis dengan bab dan sub bab yang akan di jelaskan di bawah ini :

Bab I PENDAHULUAN, bab ini berisi pendeskripsian bab pendahuluan dimana di dalamnya berisi latar belakang penelitian, identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II LANDASAN TEORI, bab ini mendeskripsikan kajian pustaka yang terdapat sub bab yang menjelaskan gambaran atau teori atau analisis dalam penyusunan skripsi ini yang berisi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

Bab III METODE PENELITIAN, bab ini berisi tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian yang memuat beberapa sub bab diantaranya yaitu: rancangan penelitian yang digunakan, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel penelitian dan teknik sampling, data dan sumber data yang diperoleh, teknik pengumpulan data, analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV HASIL PENELITIAN, bab ini berisi tentang hasil penelitian yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitiannya dimana memaparkan hasil penelitiannya, yang memuat beberapa sub bab yaitu deskripsi data, analisis data dan pengujian hipotesis, serta rekapitulasi hasil penelitian.

Bab V PEMBAHASAN, bab ini berisi tentang pembahasan rumusan masalah yaitu pembahasan rumusan masalah I, pembahasan rumusan masalah II, dan pembahasan rumusan masalah III.

Bab VI KESIMPULAN, bab penutup ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan bab sebelumnya yaitu bab V, dimana bab ini merupakan bab akhir dari proses penulisan laporan penelitian ini.