

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Terlebih di usia 0-6 tahun dimana anak dapat menyerap dan menerima informasi dengan cepat dan tanggap atau yang sering disebut dengan masa *golden age*<sup>1</sup>, yaitu masa yang tidak dapat diulang kembali untuk kedua kalinya. Pada masa ini anak memiliki keistimewaan dan kelebihan sebagai penentu kehidupan yang akan datang. Proses pertumbuhan dan perkembangan anak harus dikembangkan secara optimal dan juga memberikan rangsangan yang baik untuk menghasilkan anak yang berkompeten. Awal dari manusia berkompeten itu semua berasal dari seorang pendidik yang memberikan pengajaran dan didikan yang baik untuk anak. Baik pendidik itu dari orang tua, guru maupun dari masyarakat atau lingkungan sekitar.

Sesuai dengan Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa 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, keperibadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Khadijah dkk, *Perkembangan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, tahun 2020, hal 2

<sup>2</sup> Zaitun, *Kapita Selekta Pendidikan*, Pekanbaru, Cahaya Firdaus Team, 2017, hal. 2

Seorang anak memiliki dunia mereka sendiri yang tercantum dalam imajinasi dunia anak. Ciri dari belajar anak adalah dengan bermain sambil belajar seraya berimajinasi dengan dunianya. Saat memberi sebuah materi belajar untuk anak, lebih baik dan disarankan untuk menggunakan sebuah media pembelajaran. Proses dari belajar anak tidak mudah, karena anak membutuhkan rangsangan belajar yang menyenangkan. Sebagai pendidik saat mengajar hendaklah memasuki dunia imajinasi anak, dan seraya menjadi teman sebaya bagi mereka.

Pembelajaran anak pada jenjang taman kanak-kanak pada dasarnya tidak hanya bermain saja melainkan juga belajar. Pembelajaran yang dilakukan salah satunya adalah mengenal huruf. Menurut Carol Seefelt Barbara A . Wasik<sup>3</sup> menyatakan bahwa pengertian mengenal huruf adalah kemampuan untuk bisa mengenali tanda serta ciri dari simbol aksara dalam penulisan abjad yang menunjukkan bunyi bahasa. Purwati (2021) menyatakan bahwa pemberian Stimulasi mengenai pengenalan huruf adalah untuk merangsang anak mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis sehingga dapat digunakan dalam berkomunikasi. pernyataan tersebut selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Dardjowidjojo dalam Nazidah dkk mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya.<sup>4</sup> Dari beberapa

---

<sup>3</sup> Seefelt C., & A. Wasik B., (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*, PT. Indeks

<sup>4</sup> Abdullah, Mutiara dkk. *Pengaruh Permainan Edukatif Abjad Fishing terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VII Kelurahan*

pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf merupakan salah satu tahapan perkembangan anak untuk dapat mengenali dan memahami suatu simbol aksara yang tertulis dan mengeluarkan bentuk bunyian yang bisa dimaknai.

Kemampuan anak agar dapat mengenal huruf sebagai hasil belajarnya dapat menggunakan media kartu bergambar (*flash card*), media ini merupakan salah satu media yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar untuk anak belajar mengenal huruf. Setelah penulis melakukan studi pendahuluan di lokasi penelitian yaitu di TK Harapan Muliya Hati, bahwasannya disana para pendidik telah melakukan beberapa metode untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak, seperti : metode berceramah dan guru menuliskan huruf di papan tulis. Guru mengenalkan huruf kepada anak dengan cara guru meminta anak untuk menirukan tulisan yang telah dibuat oleh guru di papan tulis. Kegiatan pembelajaran ini melibatkan penggunaan buku tulis dan majalah serta kegiatan menghafal. Namun, kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang dengan maksimal, sehingga hasil pengamatan yang peneliti dapatkan di TK Harapan Muliya Hati, ditemukan adanya permasalahan yaitu kurang kemampuan anak dalam mengenal dan menyebutkan huruf dan anak cenderung mudah bosan.

Hal lain yang ditemukan peneliti saat melakukan pra riset yaitu anak lebih cenderung bisa membaca namun saat diminta untuk menyebutkan hurufnya ada masih salah saat menyebutkan huruf, sebagai contoh anak bisa

membaca suku kata “ba” yang harusnya anak tersebut menyebutka huruf “b” dan “a” tetapi anak tersebut justru menyebutkan hurufnya itu “ba” dan “a” yang dimana berarti anak belum bisa memahami konsep dari simbol-simbol huruf satu persatu. Contoh lain juga pada saat membaca kata “bumi” yang penyebutan hurufnya “b-u-m-i” yang ternyata masih ada anak saat menyebutnya itu “ba-u-ma-i” ini terjadi dikarenakan anak kurang hafal konsep huruf satu persatu dan saat membaca yaitu menggunakan metode membaca suku kata “ba-bi-bu-be-bo” yang dimana membuat anak kurang memahami simbol huruf satu persatu.

Adapula anak yang masih belum bisa membedakan huruf “m” dan “n” yang memiliki kemiripan yang dimana anak masih kesulitan dalam pelafalan maupun penulisan hurufnya. Perbedaan huruf yang sedikit mirip membuat anak cenderung bingung saat belajar menggunakan metode konvensional, terutama anak pada usia 4-5 tahun yang merupakan tahap awal memasuki taman kanak-kanak. Dapat diketahui dari beberapa kejadian yang telah disebutkan oleh peneliti diatas, terdapat anak yang belum bisa melafalkan huruf dengan tepat, masih kesulitan mengingat huruf dengan benar, belum mampu mengenal huruf secara acak dan masih ada anak yang kesulitan membedakan huruf dengan tepat. Dengan gejala-gejala diatas, untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam mengenal huruf guru mencoba dengan menggunakan media yang pas dan menarik.

Azar<sup>5</sup> menyatakan bahwa media pembelajaran adalah wadah dari sarana dan prasarana pendidikan yang digunakan untuk membantu

---

<sup>5</sup> Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Brafindo Persada, 2003. Hal. 1-2

tercapainya tujuan pembelajaran terlebih untuk cara berkomunikasi antara guru dengan murid dalam proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Fatria<sup>6</sup> menyatakan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ibrahim<sup>7</sup> mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memberikan pesan dan isi pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian guna mendorong tercapainya hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu bentuk sumber belajar baik dari sarana dan prasarana yang diperlukan untuk anak usia dalam belajar guna merangsang kemampuan berfikir untuk mendapatkan hasil belajar sesuai dengan yang akan dicapai.

Media pembelajaran dapat bersumber dari manapun dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak pada saat itu. Dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajar itu akan meningkatkan minat atau daya tarik anak dalam belajar, hal ini guna untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih optimal. Agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan menyita perhatian anak pendidik sebaiknya tampil dengan rasa antusias, gembira, semangat mengajar, humoris, dan diiringi dengan pembelajaran yang penuh tawa dan tidak lupa dengan bermain. Menurut kamus besar bahasa indonesia<sup>8</sup>, kartu ialah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk

---

<sup>6</sup> Erika BRB., *Pengembangan Media Pembelajaran Box Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas III SD Negeri 040454 Peceran Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cuaca*. 2023. Hal. 13

<sup>7</sup> Febrita dan Ulfah, *Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*, Jurnal Literatur, 2019, hal 183

<sup>8</sup> KBBI online akses juni 2025

berbagai keperluan yang memiliki gambar atau tanda. Sedangkan gambar ialah suatu tiruan seperti orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya yang dibuat dengan coreta pensil dan atau dengan hal lain yang dicoretkan pada kertas dan sebagainya. Jadi kartu bergambar ialah kartu yang memuat suatu tulisan yang disertai dengan gambar yang memiliki dua sisi. Satu sisi untuk memuai tulisan dan satu sisi yang memuat gambar.

Nur amini dan Suryadi<sup>9</sup> berpendapat bahwa kartu kata bergambar ialah salah satu media pembelajaran visual yang berisi tentang perpaduan antara suatu kata dan gambar, gambar yang dimuat adalah gambar yang ada disekitar anak yaitu seperti gambar hewan, buah-buahan, benda, pakaian, sayuran dan lain sebagainya. Kartu tersebut juga memiliki banyak tipe atau berbagai macam jenis yang membuat anak tidak akan mudah bosan dan anak-anak bisa menggunakan kartu tersebut sesuai dengan keinginannya. Menurut Prahesti<sup>10</sup> kartu bergambar merupakan media yang tepat untuk meningkatkan minat baca anak. Menurut Noviana<sup>11</sup> kartu bergambar (*flash card*) adalah kartu belajar yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk, membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa guna mendapatkan model pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan mengartikan bahwa kartu bergambar (*flash card*) adalah salah satu bentuk media

---

<sup>9</sup> Nur dan Suryadi, (2020). *Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kosa Kata Anak Usia Dini*, jurnal Paudia. Vol 09 (02) hal. 119-129

<sup>10</sup> Prahesti, (2019). *Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ahababul Ulum Semarang.*, *Indonesian Journal of Early Chilhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 1 (1) hal. 36-43

<sup>11</sup> Ulfa, Noviana Mariatul, (2020). *Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini*. Vol. 1 (1) hal. 38

pembelajaran visual yang memuat dua sisi atau dua arah dengan salah satu sisinya merupakan sebuah tanda atau simbol, sedangkan sisi lainnya memuat gambar dengan memiliki ciri atau versi yang mengarah ke suatu jenis gambar binatang, buah-buahan, sayuran, nama-nama benda di lingkungan sekitar dan lain sebagainya. Kartu bergambar ini juga memiliki tujuan agar anak tidak mudah bosan untuk menggunakannya dan untuk menstimulasi anak agar lebih efektif dalam belajar mengenal huruf.

Maka dari itu peneliti mencoba memilih media pembelajaran yaitu kartu bergambar (*flash card*). Sebab media tersebut juga akan menjadi media kreatif dan dapat terjadi interaksi langsung pada anak. Penggunaan media pembeajaran yang menarik akan mengasah hasil belajar anak yang lebih baik untuk kemajuan berpikir anak. Dengan menggunakan strategi belajar yang menarik dapat membantu mengasah kemampuan anak dengan hal yang menyenangkan serta mendapatkan cara untuk berkomunikasi lebih baik. Seperti yang disebutkan oleh Pertiwi dkk menyatakan bahwa penggunaan media kartu bergambar memiliki pengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf.<sup>12</sup> Media kartu bergambar adalah alat berupa kertas tebal yang berbentuk persegi panjang yang terdapat gambar-gambar yang menarik dengan lambang kata-kata sebagai petunjuk arti gambar tersebut.<sup>13</sup>

Media kartu begambar (*flash card*) digunakan untuk menstimulasi anak untuk belajar agar memperoleh hasil belajar yang baik. Hasil belajar

---

<sup>12</sup> Pertiwi dkk, *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis*. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha 2019, hal 1

<sup>13</sup> Surtikanti, *Media dan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*, Surakarta : UMS Press, hal. 34

seperti yang dijelaskan oleh Nawawi dalam K.Brahim<sup>14</sup> dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari mata pelajaran di sekolah yang dapat dilihat dari pencapaian skor dari hasil tes pengetahuan materi pembelajaran tertentu. Menurut Abdurrahman<sup>15</sup> secara umum juga menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik<sup>16</sup> hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Dari beberapa definisi yang telah dipaparkan dapat disimpulkan pengertian dari hasil belajar ialah suatu pencapaian tingkat belajar setelah melaksanakan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dari yang belum tahu sampai menjadi lebih tahu.

Sehingga diperlukan penelitian untuk menguji pengaruh media kartu bergambar (*flash card*) terhadap hasil belajar mengenal huruf pada anak kelompok A. Maka peneliti mengambil judul Pengaruh Media Kartu Bergambar (*Flash Card*) Terhadap Hasil Belajar Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di TK Hararan Muliya Hati.

## B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

---

<sup>14</sup> Mahesya dkk. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode...., Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora.* (2023) Vol. 3 (2)

<sup>15</sup> Anwar dkk, *Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Metode Inquiri Pada Sekolah Dasar Mempawah Timur*, 2014

<sup>16</sup> Friskilia S.O., *Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. Vol. 3 (1) ha. 36-43

## 1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan uraian latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Anak belum mampu mengingat huruf secara acak.
- b. Sebagian anak masih sulit untuk membedakan huruf.
- c. Sebagian anak masih sulit untuk melafalkan huruf dengan tepat.
- d. Sebagian anak masih belum mampu menunjukkan simbol huruf dengan tepat.
- e. Kurangnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengenalkan huruf.

## 2. Batasan Masalah

Berdasarkan dengan uraian latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah pada penelitian ini adalah hasil belajar yang dimaksud yaitu mengenai pemberian penerapan media kartu bergambar (*flash card*) pada anak kelompok A di TK Harapan Muliya Hati. Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan pengamatan pada hasil belajar siswa.

**C. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh media kartu bergambar (*flash card*) terhadap hasil belajar mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Harapan Muliya Hati?
2. Seberapa besar pengaruh media kartu bergambar (*flash card*) terhadap hasil belajar mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Harapan Muliya Hati?

**D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh media kartu bergambar (*flash card*) terhadap hasil belajar mengenal huruf pada anak di TK Harapan Muliya Hati.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media kartu bergambar (*flash card*) terhadap hasil belajar mengenal huruf pada anak di TK Harapan Muliya Hati.

**E. Kegunaan Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Sebagai bentuk referensi bagi penelitian berikutnya yang berkaitan dengan belajar mengenal huruf menggunakan media kartu bergambar (*flash card*). Pada penelitian ini juga dapat sebagai penambah wawasan serta masukan yang ditujukan untuk kepada seluruh pihak sekolah dalam melaksanakan suatu pembelajaran serta menambah pengetahuan

terhadap hasil belajar anak bagi perkembangan ilmu pada Pendidikan Anak Usia Dini.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Anak

Sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar mengenal huruf melalui model pembelajaran media yang diterapkan.

### b. Bagi Guru

Sebagai bentuk referensi model pembelajaran guna untuk mendapatkan kegiatan belajar yang inovatif, menyenangkan dan menarik untuk anak.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi dan untuk meningkatkan kreatifitas dan juga inovasi dalam pembaharuan proses belajar mengajar agar menggunakan media pembeleajaran melalui metode bermain sambil belajar.

### d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan suatu informasi tambahan dan memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai bahan masukan dalam menerapkan pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media kartu bergambar (*flash card*).

## **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti melaksanakan penelitian di TK Harapan Muliya bertempat di dusun bangak, desa pelem, kecamatan campurdarat, kabupaten tulungagung. Peneliti mengambil responden yaitu seluruh siswa

kelompok A yang berusia 4-5 tahun dengan total siswa sebanyak 60 anak. Terbagi menjadi 2 kelas yang akan digunakan pada penelitian yakni kelas kontrol dan kelas eksperimen. Peneliti memilih lokasi ini disebabkan karena masih terdapat anak yang belum bisa membedakan dan menyebutkan huruf dengan benar.

## **G. Penegasan Istilah**

### 1. Secara Konseptual

#### a. Pengaruh

Pengaruh adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari suatu sesuatu seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau pebuatan seseorang.<sup>17</sup>

#### b. Media Kartu Bergambar

Media adalah suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Media berasal dari latin dan merupakan bentuk jamak dan merupakan bentuk jamak dari kata “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerimaan pesan (*a receiver*).<sup>18</sup>

Kartu bergambar adalah kartu yang dalam aplikasinya memiliki berbagai variasi dan ukuran merupakan alat bantu ajar yang praktis. Selembar kartu dapat dibuat dari kertas biasa (HVS), karton manila,

---

<sup>17</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1996) hal. 747

<sup>18</sup> Yulis, Hardikasari Inmas, “*Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Penguasaan Kosa Kata Kelompok B Di TK Dharmawanita Persatuan Sekecamatan Pakel Tulungagung*”, (Tulungagung : 2018) hal. 11.

atau kertas cover.<sup>19</sup> Jadi yang dimaksud media kartu bergambar ialah suatu bentuk media atau alat ajar bergambar yang diugunakan untuk mempermudah dalam melaksanakan kegiatan belajar.

c. Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.<sup>20</sup>

d. Mengenal Huruf

Mengenal huruf merupakan komponen yang tidak jauh dari perkembangan baca tulis anak. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.<sup>21</sup>

2. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif melalui teknik pengumpulan data melalui lembar observasi dan dokumentasi. Media kartu bergambar juga digunakan di lembaga yang lain, karena media ini

---

<sup>19</sup> Ibid hal. 11.

<sup>20</sup> Mulyono, Abdurrohman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta : Rineke Cipta, 1999) hal. 38

<sup>21</sup> Ratna Pangastuti dan Siti Farida Hanum, *Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*. Journal Of Learly Childhood Islamic Education, Volume 1. No. 1 Tahun 2017

mudah didapatkan dan diterapkan pada anak usia 4-5 tahun dalam stimulasi perkembangan anak usia dini, khususnya pada pengenalan huruf. Namun pada TK Harapan Muliya Hati penggunaan media kartu bergambar belum diterapkan secara maksimal. Sehingga peneliti melakukan eksperimen sebagai pembuktian apakah media kartu bergambar berpengaruh terhadap hasil belajar anak mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Harapan Muliya Hati. Media kartu bergambar akan membantu anak untuk lebih baik dalam belajar, karena bukan hanya teori berceramah saja namun dengan media untuk mempermudah anak memahami konsep dari huruf dan kata. Hasil belajar anak setelah menggunakan media kartu bergambar diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal untuk anak agar dapat memngingat, melafalkan dan meyebutkan huruf secara acak.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan pembaca dalam melihat isi dari laporan secara keseluruhan. Sistematika penulisan laporan penelitian ini terdiri dari tiga bab yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN terdiri dari A) Latar Belakang Masalah, B) Identifikasi dan Pembatasan Masalah, C) Rumusan Masalah, D) Tujuan Penelitian, E) Kegunaan Penelitian, F) Ruang Lingkup Penelitian, G) Penegasan Istilah, H) Sistematika Pembahasan.

2. BAB II LANDASAN TEORI merupakan kajian teori yang berisi tentang A) Deskripsi Teori, B) Penelitian Terdahulu, C) Kerangka Berpikir Penelitian, D) Hipotesis Penelitian.
3. BAB III METODE PENELITIAN terdiri dari A) Rancangan Penelitian, B) Lokasi Penelitian, C) Variabel Penelitian, D) Populasi, Sampel dan Sampling, E) Intrumen Penelitian, F) Teknik Pengumpulan Data G) Analisis Data, H) Tahapan Penelitian
4. BAB IV HASIL PENELITIAN terdiri dari A) Deskripsi Data, B) Pengujian Hipotesis
5. BAB V PEMBAHASAN terdiri dari A) Pembahasan Rumusan Masalah I, B) Pembahasan Rumusan Masalah II.
6. BAB IV PENUTUP terdiri dari A) Kesimpulan, B) Saran.