

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pilar fundamental dalam membangun suatu bangsa dan membentuk sumber daya manusia (SDM) yang unggul, produktif, dan berdaya saing. Melalui peran pendidikan seseorang tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tapi juga keterampilan, moral, etika, serta kemampuan berpikir kritis yang dibutuhkan dalam masyarakat. Pada revolusi industri 4.0 di era modern seperti sekarang ini, pendidikan telah menjadi suatu tantangan yang dihadapi oleh suatu negara untuk membangun pendidikan yang berkualitas. Di Indonesia sendiri masih banyak masyarakat yang belum dapat memenuhi haknya untuk mendapatkan pendidikan, sehingga dengan revolusi industri 4.0 dibidang pendidikan melahirkan respon untuk meghasilkan pribadi yang kreatif dan inovatif dengan adanya Tujuan Pembelajaran Berkelanjutan atau *Sustaineble Development Goals* (SDGs) yang diharapkan pada agenda Developmen 2030 dapat mengatasi masalah pendidikan yang ada di Indonesia.¹

Sistem pendidikan di Indonesia memiliki berbagai permasalahan yang mengakibatkan kualitas pendidikan yang dihasilkan cenderung rendah. Rendahnya sistem pendidikan ini dapat dilihat dari manajemen pendidikan

¹ Deti Rostika Alvira Oktavia Safitri Vioreza Dwi Yunianti, "Upaya Peningkatan Pendidikan Berkualitas Di Indonesia: Analisis Pencapaian Sustainable Development Goals (SDGs) Alvira," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 7096–7106.

yang, tidak seimbangan sarana dan prasarana, serta evaluasi pembelajaran juga masih terholong rendah. Selain itu, pendidikan merupakan penting untuk meningkatkan meningkatkan tujuan pembelajaran berkelanjutan atau *Sustaineble Development Goals* (SDGs) diperlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk diterapkan diruang kelas agar tercipta pembelajaran yang inovatif, strategis, partisipatif, dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk meningkatkan tujuan pembelajaran SDGs adalah *Project Based Learning* (PjBL) yang terbukti dapat mengembangkan kreativitas siswa, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang terus meningkat.²

Selain itu, dalam pendidikan faktor keberhasilan belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh keterampilan, tapi juga dari beberapa faktor seperti motivasi belajar, kreativitas, peran guru sebagai orang tua siswa di sekolah, dan model pembelajaran yang digunakan disekolah yang tepat.³ Pendekatan pembelajaran yang digunakan di sekolah saat ini masih didominasi oleh model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*) yakni *direct instruction*. Sehingga pendekatan ini dinilai kurang efektif digunakan karena siswa akan cenderung pasif pada saat pembelajaran, dan guru akan lebih banyak memberikan informasi saat pembelajaran berlangsung. Namun, seiring perkembangan zaman perubahan kurikulum pembelajaran menjadi berpusat pada siswa

² Indriyani Amalia, Riandi Riandi, and Hertien Koosbandiah Surtikanti, "Kajian Literature: Penerapan Project Based Learning Terkait Tujuan Pembangunan Berkelanjutan Poin 2 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dan Kolaborasi Siswa," *Jurnal Jeumpa* 11, no. 1 (2024): 63–74.

³ Uswatun Hasanah et al., "Faktor Penunjang Keberhasilan Dalam Pros Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Vol 8, no. No 1 (2025): 1184–1188.

(*student centered*) dimana siswa bertugas untuk mencari pengetahuannya sendiri dan guru bertugas sebagai fasilitator untuk mengarahkan aktivitas siswa.⁴ Perubahan ini dapat memberikan peran pada siswa untuk mengonstruksikan pengetahuannya secara aktif, sehingga dapat mendorong siswa untuk mencari solusi dari permasalahan yang sedang dihadapi.

Keberhasilan belajar siswa dalam belajar dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran yang efektif. Semakin sesuai model pembelajaran yang digunakan guru, maka akan semakin besar peluang keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, pemilihan metode pembelajaran harus dilakukan secara cermat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah *Project Based Learning (PjBL)*, dimana model pembelajaran dianggap cocok untuk memperbaiki permasalahan pada hasil belajar dan kreativitas siswa. Di sekolah seringkali menggunakan model pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher center*) dan siswa kurang terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran disekolah biasanya guru lebih banyak aktif dibandingkan siswa, sehingga siswa menjadi pasif dalam proses belajar. Akibatnya, dari pembelajaran tersebut berdampak pada hasil belajar dan kreativitas siswa cenderung rendah.⁵

MAN 1 Tulungagung salah satu Madrasah Aliyah Negeri yang berada di kabupaten Tulungagung tepatnya berlokasi di Jl. Ki Hajar Dewantara, Dusun

⁴ Sudirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), hlm. 143.

⁵ Melli Fitriani, *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Motivasi Belajar Sistem Koordinasi pada Siswa di SMA Negeri 2 Bantaeng* (Makasar: Universitas Indonesia Timur Kampus V, 2017), 229.

Krajan, Beji, Kec. Boyolangu, Kabupaten Tulungagung. MAN 1 Tulungagung merupakan sekolah yang menerapkan kurikulum merdeka dengan pendekatan Kurikulum Berbasis Cinta (KBC), yang mana pada pendekatan ini menempatkan nilai kasih sayang, empati, dan kemanusiaan sebagai fondasi pada pembelajaran. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MAN 1 Tulungagung guru fisika masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, sehingga dalam pembelajaran guru lebih banyak aktif dikelas. Dengan model pembelajaran yang kurang efisien berpengaruh pada hasil belajar siswa yang cenderung rendah dan kreativitas siswa yang kurang dalam menciptakan ide-ide pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MAN 1 Tulungagung kelas XI-D dan XI-E diperoleh nilai hasil belajar siswa memiliki rata-rata nilai sebesar 68,16 dan 71,05. Dimana sekolah memiliki Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar ≥ 70 , sehingga jika dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil belajar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa dikatakan rendah. Berdasarkan hasil instruksi yang diberikan guru sehingga siswa kurang inisiatif dalam mengembangkan ide-ide yang dimilikinya. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran fisika didapatkan informasi bahwa siswa cenderung mendapatkan informasi satu arah, sehingga siswa kurang dalam bereksplorasi secara mandiri dan siswa hanya fokus mengerjakan sesuatu sesuai dengan arahan yang diberikan. Kondisi tersebut secara tidak langsung dapat berdampak pada perkembangan kreativitas siswa, lemahnya identitas kreativitas siswa

dilapangan juga tercermin dari rendahnya cara berpikir siswa dalam menyikapi suatu permasalahan (*Fluency*), sehingga dalam mengembangkan ide dan jawaban kurang bervariasi (*Flexibility*). Selain itu, minimnya keaslian ide yang dihasilkan siswa dalam menyelesaikan masalah cenderung meniru ide yang sudah ada sebelumnya dan meniru contoh yang diberikan (*Originality*). Kondisi ini diperkuat dengan minimnya kemampuan siswa dalam memperinci suatu gagasan dan langkah penyelesaian masalah (*Elaboration*). Siswa jarang melakukan pembelajaran berbasis proyek dan eksperimen. Oleh sebab itu, kreativitas siswa di sekolah masih cenderung rendah karena pembelajaran masih didominasi dengan ceramah dan arahan dalam menyelesaikan masalah. Untuk meningkatkan kreativitas siswa belajar dapat dilakukan dengan berbagai solusi seperti mengajak siswa untuk belajar menggunakan eksperimen maupun proyek yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide-ide baru.

Guru fisika di MAN 1 Tulungagung perlu melakukan pembelajaran berbasis proyek dalam menyelesaikan permasalahan pada materi fisika yang diajarkan. Dengan pembelajaran berbasis proyek tentunya dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga bagi siswa, karena pembelajaran dilakukan berbeda dari sebelumnya. Pembelajaran berbasis proyek yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas adalah model *Project Based Learning (PjBL)*. Dengan model pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengidentifikasi masalah, merancang solusi penyelesaian masalah, dan menghasilkan produk yang

relevan untuk mengatasi permasalahannya. Melalui tahapan *Project Based Learning* (PjBL) siswa diajak untuk memulai dengan memberikan pertanyaan, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, memonitor kemajuan proyek, menguji hasil dan melakukan evaluasi kegiatan.

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran berbasis proyek yang memberikan kesempatan pada siswa untuk memecahkan suatu permasalahan secara individu maupun berkelompok.⁶ Model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning (PjBL)* adalah model pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk menciptakan pembelajaran dikelas lebih aktif dan efisien. Melalui pembelajaran berbasis proyek yang diberikan oleh guru dapat menciptakan siswa yang kreatif di setiap pembelajarannya, karena pembelajaran berbasis proyek ini menuntun siswa untuk membuat hal baru untuk menyelesaikan permasalahan, membuat keputusan serta melakukan kegiatan investigasi. Pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning (PjBL)* dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk bekerja secara kreatif dan mandiri, sehingga dapat mendorong siswa untuk memecahkan persoalan yang diberikan guru. Dengan pembelajaran berbasis proyek juga dapat menjadikan siswa untuk memperluas pengetahuannya melalui pemecahan masalah yang inovatif.⁷

⁶ Nurul Amelia and Nadia Aisya, “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Baded Learning (PjBL)) Dan Penerapannya Pada Anak Usia Dini Di Tkit Al-Farabi,” BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini 1, no. 2 (2021): 181–199.

⁷ E E Junaedi Sastradiharja and Fina Febriani, “Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Baded Learning (PjBL)) Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswadi Sekolah Penggerak Smp Al Azhar Syifa Budi Cibinong-Bogor” (2023): 601–614.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti perlu melakukan penelitian untuk menindak lanjuti permasalahan yang ada pada hasil belajar dan kreativitas terhadap hasil pembelajaran yang telah diperoleh siswa pada materi kalor. Adapun judul yang digunakan oleh peneliti adalah ***“Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Terhadap Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Kelas XI Materi Kalor Di MAN 1 Tulungagung”*** Dengan demikian hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi berarti dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lebih efektif dimasa mendatang.

B. Perumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, dapat identifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

- a. Rendahnya nilai hasil belajar siswa kelas XI di MAN 1 Tulungagung pada pelajaran fisika yang dibuktikan dengan nilai ulangan harian siswa kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil rata-rata sebesar 67,63 dan 68,73.
- b. Kreativitas siswa kelas XI di MAN 1 Tulungagung masih rendah dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru bahwa siswa masih melakukan pembelajaran berdasarkan arahan, dan kurangnya pembelajaran berbasis eksperimen dan pembuatan proyek.

- c. Model yang digunakan berpusat pada guru (*Teacher Center*), sehingga memberikan hasil yang kurang optimal.
- d. Materi kalor masih dianggap sulit oleh siswa kelas XI di MAN 1 Tulungagung

2. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, peneliti perlu memberikan batasan terhadap masalah yang dikaji yaitu:

- a. Model *Project Based Learning (PjBL)* merupakan upaya yang digunakan peneliti untuk mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas.
- b. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah hasil belajar menggunakan teori Bjamin S Bloom dan kreativitas menggunakan teori E. Paul Torrance.
- c. Materi fisika yang digunakan pada penelitian ini adalah kalor pada Fase F kelas XI SMA/MA.
- d. Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu dua kelas di MAN 1 Tulungagung, kelas XI-E sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-D sebagai kelas kontrol.
- e. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan model *Project Based Learning (PjBL)* dengan bantuan Lembar kerja peserta didik

(LKPD), sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran yang biasa dipakai guru di sekolah tersebut.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah, maka rumusan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap hasil belajar pada materi kalor kelas XI di MAN 1 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa kelas XI pada materi kalor di MAN 1 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh antara hasil belajar dan kreativitas pada materi kalor menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* kelas XI di MAN 1 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, didapatkan bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap hasil belajar pada materi kalor di MAN 1 Tulungagung.
2. Mengetahui adanya pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* terhadap kreativitas siswa pada materi kalor di MAN 1 Tulungagung

3. Mengetahui pengaruh antara hasil belajar dan kreativitas pada materi kalor menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* kelas XI di MAN 1 Tulungagung?

E. Kegunaan Penelitian

Dilihat dari tujuan penelitian maka hasil penelitian diharapkan agar bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Berikut merupakan manfaat penelitian yang diharapkan sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dan memberikan pemahaman kepada pembaca dalam mengembangkan ilmu pengetahuan fisika terutama yang berkaitan dengan model *Project Based Learning (PjBL)* dalam meningkatkan hasil belajar dan Kreativitas siswa pada materi kalor.

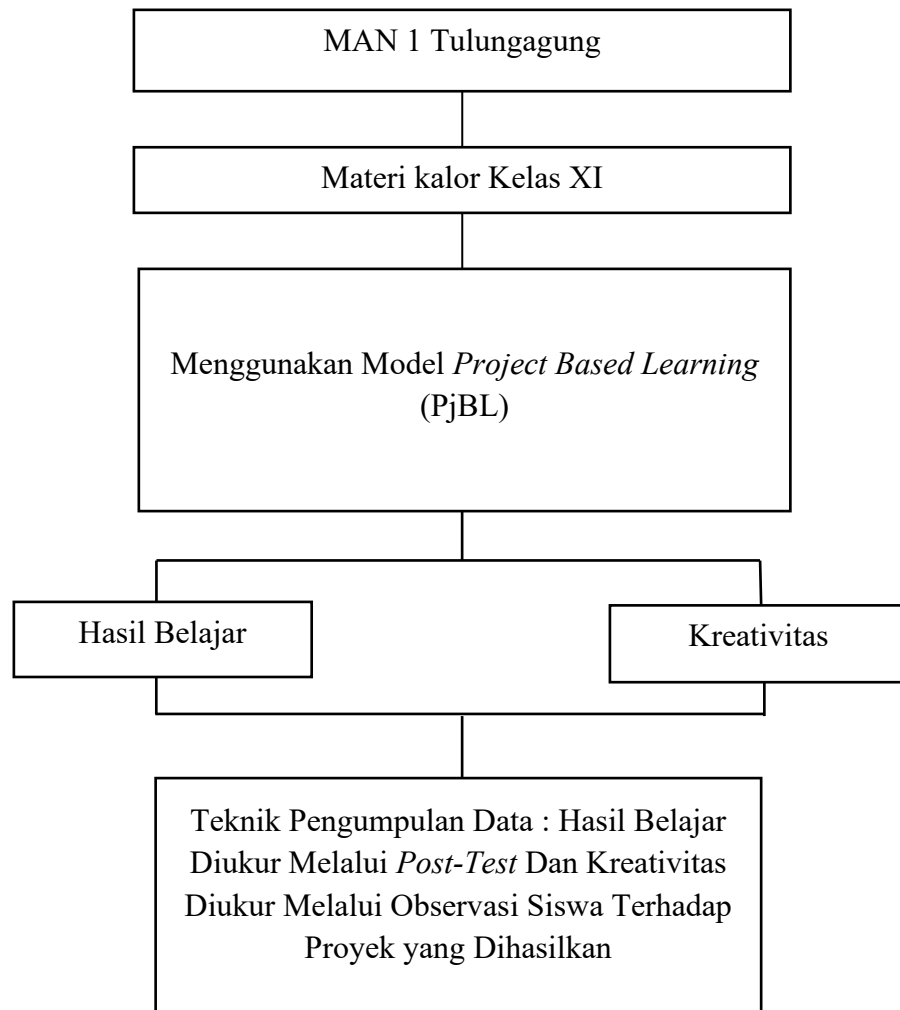
2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru: penelitian ini memberikan sebuah gambaran kepada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* dan memberikan motivasi guru untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa.

- b. Bagi Siswa: penelitian ini digunakan untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)*.
- c. Bagi Peneliti: penelitian ini digunakan sebagai bahan tindak lanjut dari suatu penelitian untuk meningkatkan kualitas pendidikan menggunakan model *Project Based Learning (PjBL)* pada materi kalor.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan penjelasan yang telah dilakukan peneliti diatas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur pengaruh model *Project Based Learning (PjBL)* digunakan untuk materi kalor, dan apakah model pembelajaran tersebut dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas. Penelitian ini dilaksanakan di MAN 1 Tulungagung pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di MAN 1 Tulungagung, dan pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *Purposive Sampling*. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah model *Project Based Learning (PjBL)*, variabel terikatnya adalah hasil belajar dan kreativitas, variabel kontrolnya adalah materi kalor. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa tes objektif berupa *post-test* untuk mengukur pengaruh hasil belajar dan observasi pembuatan proyek yang digunakan untuk mengukur kreativitas siswa. Ruang lingkup penelitian dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Bagan Ruang Lingkup Penelitian

G. Definisi Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Model *Project Based Learning (PjBL)*

Model *Project Based Learning (PjBL)* adalah model berbasis proyek yang menggunakan masalah yang bertujuan untuk mempermudah siswa untuk memahami teori yang diberikan. Model pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk melakukan penyelidikan terhadap proyek yang dikembangkan. Model *Project Based Learning (PjBL)* dapat membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan berbantuan dengan proyek. Di samping itu, model *Project Based Learning (PjBL)* juga dapat meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam proses pembuatan proyek yang mengikuti pedoman dari sintak pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)*.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan keterampilan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh individu setelah proses pembelajaran berlangsung, yang memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, dan sikap yang menjadikan siswa lebih baik dari sebelumnya.⁸ Hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar yang dilakukan secara berulang, serta akan

⁸ Cahyatul Azizah, "Implementasi Metode Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran PAI DI SD Islam Maarif Sukorejo," 2022.

disimpan dalam jangka waktu yang lama atau mungkin tidak akan hilang karena hasil belajar juga membentuk pribadi siswa yang selalu ingin memperoleh hasil belajar yang baik, sehingga dapat mengubah pola pikir siswa.⁹

c. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan individu untuk mengembangkan suatu pemikiran dan kemampuan untuk mengembangkan ide dan gagasannya. Kreativitas tidak dimiliki siswa secara langsung, tapi dikembangkan oleh guru yang berperan sebagai fasilitator yang biasa menuntun siswa untuk mengembangkan idenya menjadi suatu kreativitas tinggi sehingga mampu untuk menciptakan suatu karya melalui idenya.¹⁰

d. Materi Kalor

Kalor merupakan bentuk energi yang dapat berpindah dari benda bersuhu tinggi ke benda bersuhu rendah. Kalor adalah energi panas yang dimiliki oleh suatu benda.¹¹

⁹ dan Arif Firmansyah Sulastri, Imran, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya," *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol 3, no. No 1 (2026): 90–101.

¹⁰ Irena Yolanita Maureen Favian Avila Syahmi, Mustaji, "Pengaruh Project Based Learning Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Dan 3D Di SMK Unitomo," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* Vol 5, no. No 1 (2024): 157–162.

¹¹ Prihantini Budi Ramdani, Rahma Putri Andini, Salsabila Nur Anisa, "Cendikia Pendidikan," *Cendekia Pendidikan* 4, no. 4 (2024): 50–54.

2. Penegasan Operasional

- a. *Project Based Learning (PjBL)* merupakan model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran kelas eksperimen untuk mengetahui hasil belajar dan kreativitas siswa dengan langkah-langkah sesuai sintaksnya yakni: mulanya siswa dalam satu kelas dibagi kelompok dengan jumlah 6 orang per kelompok, kemudian siswa diberi pertanyaan mendasar, siswa diminta untuk mendesain perencanaan proyek, siswa diminta untuk menyusun jadwal kegiatan, guru memonitor kemajuan proyek, kemudian menguji hasil, dan mengevaluasi hasil proyek dan pengalaman.
- b. Hasil Belajar merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis yang diperoleh dari proses pembelajaran. Hasil belajar ini didapatkan dari hasil ujian, tugas siswa, dan keaktifan. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini yakni indikator hasil belajar kognitif menurut Benjamin S. Bloom dengan *taxonomy of education objectives*, yakni: mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi.
- c. Kreativitas dalam penelitian ini kreativitas adalah kemampuan siswa untuk menciptakan ide dan gagasannya kedalam suatu proyek atau karya nyata yang relatif belum ada sebelumnya. Indikator pada penelitian ini adalah sebagai berikut: *Fluency* (Kelancaran), *Flexxibility* (Keluwesanan), *Originality* (Keaslian), *Elaboration* (terperinci).
- d. Kalor yang digunakan pada penelitian ini merupakan materi mata pelajaran fisika di kelas XI SMA/MA semester genap berada difase F

dan capaian pembelajaran (CP) siswa mampu memahami konsep gerak, yaitu hubungan gaya dan gerak serta pemanfaatannya untuk menjelaskan fenomena alam, desain, atau rekayasa struktur; konsep kalor dan termodinamika serta penerapannya untuk menganalisis dampak iklim.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan dan membantu titik fokus dalam penulisan ini, sehingga mudah untuk dipahami dan secara sistematis dan teratur. Oleh karena itu, dalam penulisan ini dibagi menjadi beberapa bagian yang tersusun atas:

1. Bagian awal, tersusun atas halaman sampul depan, halaman judul, persetujuan pengesahan, pernyataan keaslian, motto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.
2. Bagian inti, tersusun atas 6 bab, yakni:
 - a. BAB I Pendahuluan

Meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan/manfaat yang diharapkan dari penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan yang digunakan.

b. BAB II Landasan Teori

Meliputi landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

c. BAB III Metode Penelitian

Proses penelitian yang meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel dan pengukuran, populasi, sampling, dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Menjelaskan tentang paparan data yang didapatkan dari penelitian dan analisis data.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab pembahasan ini menjelaskan tentang hasil yang ditemukan dalam penelitian. Pada bab ini memperkuat dari hasil penelitian dengan teori yang relevan dengan penelitian terdahulu.

f. Bab VI Penutup

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari penelitian yang telah dilakukan yang terdiri atas kesimpulan dan jawaban atas rumusan masalah dan saran untuk penelitian selanjutnya.

3. Bagian akhir tersusun atas daftar Pustaka, lampiran, dan daftar riwayat hidup.