

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa menjadi salah satu permasalahan terutama pada pembelajaran sejarah di abad 21 ini. Hal serupa juga peneliti temukan di lapangan, hasil observasi yang dilakukan di kelas X-G SMAN 5 Bandung memberi gambaran bahwa keterampilan kolaborasi siswa di kelas tersebut masih terbilang rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari beberapa situasi, pertama pada hasil tugas kelompok memiliki kecenderungan lebih rendah daripada hasil tugas secara individu. Ketika peneliti melakukan wawancara dengan beberapa guru yang mengajar di kelas X-G, mayoritas dari mereka mengeluhkan atas pencapaian tugas kelompok yang dirasa selalu kurang maksimal. Hal tersebut justru bertolak belakang dengan hasil kerja siswa secara individu, dari segi kesesuaian dalam pengerjaan, kreativitas, hingga ketepatan dalam waktu pengumpulan. Setelah ditelusuri lebih lanjut, hal ini disebabkan karena fleksibilitas dalam pembagian tugas atau rekan kerja kelompok sulit terbangun di kelas X-G.

Kedua, pemilihan rekan kelompok selalu menjadi perdebatan pada saat guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Hal itu disebabkan sebagian besar siswa tidak mau mendapat rekan kerja kelompok apabila diluar *circle* atau lingkaran pertemanannya. Kebiasaan siswa dalam memilih rekan kelompok ini akhirnya menjadikan siswa yang tidak terpilih atau tersisihkan, merasa rendah diri dan merasa tidak mampu bersanding dengan teman-teman lainnya yang pada akhirnya mematikan potensi yang terdapat dalam setiap individu siswa. Apabila terus dibiarkan hal ini akan memunculkan kelas sosial antara kelompok siswa yang merasa eksklusif dan kelompok siswa yang tertinggal atau tersisihkan. Selain itu, kebiasaan ini juga akhirnya menjadikan siswa tidak terbiasa dalam adaptasi diri dengan individu baru di dalam kerja kelompok.

Ketiga, pada saat pengerjaan tugas kelompok siswa di kelas X-G lebih mengandalkan satu atau dua orang saja yang memiliki minat lebih terhadap mata pelajaran tersebut. Sedangkan siswa lainnya hanya sibuk memainkan gawai dan tidak memberi kontribusi terhadap kinerja kelompok. Sehingga tidak jarang, tugas kelompok mengalami keterlambatan pengiriman atau tidak selesai untuk dikerjakan

karena diantara mereka sendiri saling menyerahkan tugas satu sama lain. Di sisi lain, mengandalkan tugas kelompok ini disebabkan juga karena ketika mereka bersatu dalam satu kelompok, banyak yang merasa tidak percaya diri dalam mata pelajaran tersebut yang mengakibatkan mereka tidak mengeluarkan segala potensi yang mereka miliki secara optimal.

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, sehingga hal tersebut berdampak pada perubahan dalam segala aspek kehidupan secara cepat, termasuk pendidikan. Pendidikan merupakan cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan seluruh potensi yang terdapat dalam diri manusia. Melalui adanya pendidikan, manusia akan terbentuk menjadi pribadi yang terdidik dengan memiliki kecerdasan intelegensi, emosional, dan spiritual yang terbentuk dalam aktivitas yang terampil, kreatif dan inovatif (Indriyani, Sutarna, dan Fitriyani, 2021, hlm. 48). Disisi lain, Indonesia merupakan negara yang nilai mutu pendidikannya masih terbelah rendah, sehingga perlu upaya memperbaiki agar melahirkan generasi yang memiliki keunggulan dalam setiap bidang. Berbagai upaya dikerahkan oleh pemerintah dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Hal tersebut dilakukan karena pada saat ini pelaksanaan pendidikan atau proses pembelajaran di sekolah mengalami berbagai perubahan.

Seiring dengan munculnya keterampilan abad 21 yang memuat keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi membuat proses pembelajaran harus mengalami beberapa pembaharuan. Keterampilan-keterampilan tersebut harus menjadi perhatian khusus dan dikemas dalam setiap proses pembelajaran yang biasa disebut dengan pembelajaran abad 21. Pembelajaran abad 21 adalah pembelajaran yang mempersiapkan generasi agar mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan global, di mana pada abad ini kemajuan informasi dan teknologi berkembang sangat pesat dan mempengaruhi berbagai bidang kehidupan (Mardhiyah, dkk., 2021, hlm. 33). Tidak hanya itu, ciri lain dari pembelajaran abad 21 adalah penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, menekankan pada kecakapan literasi, dan melakukan pembelajaran dengan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *HOTS (High Order Thinking Skill)*.

Kemudian Syahputra (2018, hlm. 1279-1280) menjelaskan bahwa pembelajaran abad 21 harus berdasarkan empat prinsip, yakni: Pertama, peserta

didik harus menjadi subjek pembelajaran secara aktif untuk mengembangkan potensi dan minat yang dimilikinya; Kedua, peserta didik harus diajarkan untuk berkolaborasi dengan orang lain yang memiliki latar budaya berbeda agar mampu bekerja secara produktif dengan orang lain dan menjalankan tanggung jawab terhadap orang lain dan dirinya, menghargai perspektif yang muncul, serta menempatkan empati pada tempatnya; Ketiga, pendidik harus mampu mengembangkan metode yang berhubungan dengan realita; Keempat, sekolah harus memfasilitasi peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial.

Pembelajaran abad 21 ini tentunya harus diterapkan di seluruh mata pelajaran yang diajarkan di sekolah tanpa terkecuali. Salah satu dari beberapa mata pelajaran yang ada di Indonesia khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah Sejarah. Menurut Dewi (2019, hlm. 1) menjelaskan bahwa sejarah berperan sebagai sarana untuk menumbuhkan kesadaran nasional dan identitas dirinya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat dari Wiyanarti (2012, hlm. 3) yang menyatakan bahwa melalui pendidikan sejarah siswa diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang dialami diri, masyarakat dan bangsanya, sehingga mereka tumbuh menjadi generasi yang memiliki kesadaran, mendapat inspirasi atau hikmah dari kisah-kisah pahlawan, maupun peristiwa nasional, yang pada akhirnya mendorong terbentuknya pola berpikir rasional, kritis, serta mengembangkan sikap mau menghargai nilai-nilai kemanusiaan. Proses pembelajaran sejarah juga harus mendorong untuk menciptakan situasi yang dapat menumbuhkembangkan kesadaran sejarah siswa di sekolah dalam menghadapi tantangan hidup di abad 21.

Menurut Santosa (dalam Prabowo, 2019, hlm. 3) menyatakan bahwa proses pembelajaran sejarah harus mengembangkan keterampilan siswa baik *hard skills* ataupun *soft skills* yang menuntut keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kreatif, dan kolaborasi. Selama ini, media yang umum digunakan guru masih berupa presentasi, sehingga proses pembelajaran yang berlangsung monoton dan cenderung membosankan (Novianti, Rofiqoh, dan Sinensis, 2022, hlm. 62). Hal serupa juga dijelaskan oleh Dena, Isjoni, dan Yuliantoro (2022, hlm. 228) yang menyatakan bahwa peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir pada saat pembelajaran berlangsung. Sedangkan pada abad 21 ini, seorang guru atau pendidik harus mampu menggunakan media pembelajaran

yang interaktif, metode yang bervariasi, dan penyampaian yang menarik agar peserta didik tidak merasa jenuh selama melakukan pembelajaran sejarah di kelas.

Hal serupa disampaikan juga oleh Sayono (2013, hlm. 14-15) yang menyatakan bahwa dalam menciptakan pembelajaran sejarah secara ideal perlu memfasilitasi proses belajar siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Adapun situasi yang dapat memfasilitasi belajar sejarah secara maksimal terdiri atas berbagai aspek yang saling sinergis dan terintegrasi, seperti menyiapkan bahan ajar yang tidak hanya menekankan pada aspek kognitif saja, penggunaan media pembelajaran yang interaktif, menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi agar siswa tidak jenuh dan aktifitas belajar yang menyenangkan serta inspiratif sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki di abad 21. Namun praktik dalam bidang pendidikan saat ini, pembelajaran sejarah masih sering dianggap remeh. Seperti yang disampaikan oleh Kuntowijoyo (1995, hlm. 13):

Sejarah merupakan ilmu tentang waktu. Dalam waktu terjadi empat hal, yaitu: perkembangan, kesinambungan, pengulangan, dan perubahan. Akan tetapi selama ini muncul anggapan bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang hanya menceritakan masa lampau dan tidak penting untuk dipelajari.

Selain itu, persoalan yang muncul pada saat proses pembelajaran pun selalu sama yakni seputar peserta didik yang merasa jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran, mengobrol dengan teman, lebih fokus memperhatikan gawai dengan bermain *games* atau berselancar di media sosial, hingga tertidur saat pembelajaran berlangsung. Fakta lapangan yang terjadi pada saat ini, peserta didik menganggap bahwa aktivitas yang menyenangkan itu justru terjadi di luar kelas atau di luar pelajaran. Hal tersebut disebabkan karena mereka merasa terbebani ketika berada di kelas, apalagi jika harus menghadapi pembelajaran yang membosankan salah satunya sejarah yang dianggap hanya cerita masa lalu saja. Di sisi lain tantangan dan tuntutan proses pembelajaran abad 21 harus sama-sama diwujudkan oleh guru dalam setiap mata pelajaran, salah satunya adalah guru mata pelajaran sejarah. Stigma siswa yang menganggap bahwa sejarah merupakan mata pelajaran mengenai cerita masa lalu saja dan tuntutan dalam melakukan proses pembelajaran abad 21 membuat guru sejarah harus melakukan pembaharuan yang signifikan.

Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki peserta didik di abad 21 dan harus dilatih oleh guru dalam pembelajaran sejarah adalah keterampilan

kolaborasi. Keterampilan kolaborasi adalah keterampilan berpartisipasi dalam setiap kegiatan untuk membina hubungan dengan orang lain, saling menghargai hubungan dan kerja tim untuk mencapai tujuan yang sama (Rahmawati, Fadiawati, dan Diawati, 2019, hlm. 431). Dalam proses pembelajaran, keterampilan kolaborasi adalah keterampilan bekerja sama antara dua atau lebih siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagi tanggung jawab, akuntabilitas, terorganisir dan peran untuk mencapai pemahaman bersama mengenai masalah dan solusinya (Nurwahidah, dkk., 2021, hlm. 70). Selain itu, dalam melaksanakan kolaborasi, setiap anggota harus mampu menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya untuk bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota dan mencapai tujuan kelompok.

Kolaborasi dapat berpengaruh pada kualitas dari proses pembelajaran dan perkembangan pengetahuan siswa. Simon Child (dalam Uhusna, Putri, dan Zakirman, 2020, hlm. 131) menjelaskan bahwa keunggulan siswa memiliki keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran adalah melatih pembagian kerja yang efektif, meningkatkan karakter tanggung jawab, mampu mengintegrasikan berbagai sumber untuk melengkapi setiap informasi, dapat menghargai perspektif teman kelompok, dan peningkatan kualitas diri serta solusi dari setiap masalah.

Namun di tengah urgensi dari tuntutan peserta didik dalam menguasai keterampilan abad 21 tersebut khususnya kolaborasi, terdapat beberapa permasalahan yang terjadi baru-baru ini. Bagaimana tidak, keterampilan kolaborasi yang sangat dibutuhkan oleh peserta didik karena dapat berguna bagi kehidupannya sehari-hari, terlebih pada saat mereka telah terjun ke dalam masyarakat ternyata keterampilan tersebut masih rendah dimiliki generasi muda saat ini. Salah satu penyebab rendahnya keterampilan kolaborasi adalah adanya perubahan pola interaksi sosial yang terjadi di tengah masyarakat. Interaksi sosial memegang peranan penting untuk menunjang kemampuan sosial siswa. Ratman (dalam Indriyani, Sutarna, dan Fitriyani, 2021, hlm. 48) menjelaskan bahwa interaksi merupakan hubungan dinamis yang berkaitan dengan hubungan timbal balik antar individu, kelompok, maupun antar individu dengan kelompok.

Perubahan dalam kehidupan masyarakat bukanlah sebuah proses yang terjadi secara singkat. Hal ini berkaitan dengan kelompok atau individu bahkan struktur

yang melakukan terjadinya perubahan sosial atau terdapat katalisator yang mengantarkannya. Dalam hal ini gawai berperan sebagai salah satu katalisator dari terjadinya perubahan sosial. Terbatasnya interaksi sosial akibat gawai memunculkan kesulitan untuk penyesuaian diri, kesulitan mencapai prestasi akademik, kesulitan membuat perencanaan dalam belajar, kesulitan mengontrol waktu belajar, dan kesulitan dalam menanamkan sikap belajar positif pada siswa. Hal serupa pun disampaikan oleh Suntoro (dalam Indriyani, Sutarna, dan Fitriyani, 2021, hlm. 50) bahwa penggunaan gawai dalam waktu yang tidak terbatas dapat menjadikan individu antisosial dan sulit berinteraksi dengan lingkungan tempat tinggalnya. Dari beberapa penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa adanya penggunaan gawai yang tidak dibatasi memiliki pengaruh besar terhadap interaksi sosial yang kemudian akan mempersulit pada proses kolaborasi siswa di sekolah.

Rendahnya keterampilan kolaborasi siswa juga dapat dilihat pada fakta bahwa siswa sering kesulitan dalam berkontribusi aktif sebagai bagian dari kelompok. Bekerja secara produktif hanya siswa lakukan ketika penugasan mandiri sedangkan dalam penugasan kelompok siswa cenderung saling mengandalkan antar satu sama lain. Selain itu, adanya *circle* pertemanan atau geng, membuat siswa sangat sulit untuk dilebur dan membentuk kelompok kerja. Tidak hanya itu, dalam kebanyakan kasus siswa biasanya tidak menunjukkan tanggung jawab ketika pembagian tugas kelompok diberikan, siswa lebih menyerahkan pengerjaan tugas pada satu atau dua orang saja yang dianggap lebih pintar dalam kelompok tersebut. Permasalahan-permasalahan tersebut rupanya masih sering ditemukan di kelas pada abad ke-21 ini dan harus dicarikan solusi serta pembiasaan terhadap peserta didik agar dapat mengurangi kebiasaan buruk tersebut.

Melihat kondisi dan beberapa permasalahan di atas meliputi tuntutan untuk mengemas proses pembelajaran abad 21, pembelajaran sejarah yang masih dianggap menjenuhkan dan monoton, serta masih rendahnya keterampilan kolaborasi siswa di kelas, membuat peneliti perlu melakukan upaya dalam mencari jalan keluarnya. Hal tersebut sejalan dengan arahan Kemendikbud (2013, hlm. 4) yang menyatakan bahwa pembelajaran abad ke-21 harus menekankan pada berpikir analitis dan kerjasama dalam menyelesaikan masalah atau kolaborasi. Dalam hal ini peneliti mencoba meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa melalui

penerapan *edutainment*. Menurut Sutrisno (dalam Hamid, 2013, hlm. 17) *edutainment* sendiri merupakan sebuah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara baik agar menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, dapat melalui permainan, humor, bermain peran, gambar-gambar, demonstrasi, melainkan suara, video pembelajaran dan sebagainya. Adapun *edutainment* yang dipilih pada penelitian ini adalah menggunakan permainan (*game*) pembelajaran.

Permainan (*game*) yang digunakan pada penelitian ini bernama *acitya adhigana game*. *Acitya adhigana game* merupakan permainan dalam pembelajaran yang dirancang oleh peneliti sedemikian rupa sebagai salah satu opsi penerapan *edutainment* dalam pembelajaran sejarah. Penerapan permainan akan membuat siswa merubah pola interaksi belajarnya karena akan menuntut mereka lebih aktif berkomunikasi, meningkatkan konsentrasi, dan berkolaborasi untuk meraih poin setinggi-tingginya dan menjadi pemenang dalam permainan tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh Tedjasaputra (2001, hlm. 20) bahwa permainan berguna untuk perkembangan pribadi, emosional dan fungsi sosial, memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, serta berkaitan erat dengan perkembangan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Dengan diterapkannya *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game* ini diharapkan peserta didik dapat melaksanakan proses pembelajaran sejarah lebih optimal dan merubah pandangan siswa mengenai suasana kegiatan pembelajaran di kelas, dari yang semula menegangkan menjadi menyenangkan, dari yang membosankan menjadi membahagiakan, dan dari yang semula dibenci menjadi dirindukan, tanpa mengurangi esensi dari materi yang hendak disampaikan oleh guru. Selain itu, peneliti merancang peraturan permainan sedemikian rupa dalam *acitya adhigana game* ini agar mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam berkolaborasi yang merupakan salah satu keterampilan penting di abad 21.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang tersebut, peneliti merumuskan permasalahan inti dalam penelitian ini yakni “Bagaimana penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung”.

Kemudian peneliti menjabarkan rumusan masalah inti menjadi empat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merencanakan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung?
2. Bagaimana melaksanakan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung?
3. Bagaimana peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game* di kelas X-G SMAN 5 Bandung?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi pada penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh jawaban atas permasalahan di atas. Maka dari itu, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan perencanaan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung.
3. Mengidentifikasi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game* di kelas X-G SMAN 5 Bandung.
4. Mendeskripsikan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang dihadapi pada penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game* terhadap keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah di kelas X-G SMAN 5 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dari ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori yang telah ada dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk kajian pembelajaran sejarah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangsih wawasan mengenai penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran sejarah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam memecahkan masalah terkait rendahnya keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah dengan penerapan *edutainment* menggunakan *acitya adhigana game* dan dapat memotivasi peneliti lain untuk melakukan penelitian yang serupa sehingga dapat menghasilkan metode pembelajaran menarik yang dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan di Indonesia.
- b. Bagi guru, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran sejarah oleh guru di kelas. Selain itu, penelitian ini dapat menambah wawasan bagi guru terkait penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa.
- c. Bagi siswa, dengan diterapkannya *edutainment* dengan menggunakan *acitya adhigana game* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa. Selain itu, siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran sejarah menjadi kegiatan proses belajar mengajar yang menarik dan tidak membosankan.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif ide bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMAN 5 Bandung.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi keseluruhan skripsi dan pembahasannya. Struktur organisasi skripsi dapat dijabarkan dan dijelaskan melalui sistematika penulisan yang runtun dari setiap bab dan bagian bab. Struktur organisasi skripsi dimulai dari bab I sampai bab V.

Bab I Pendahuluan. Bab pendahuluan berisi uraian tentang permasalahan yang diteliti dan merupakan hasil temuan langsung di lapangan. Adapun sub-bab dalam bab pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab kajian pustaka berisi pemaparan berkaitan dengan topik yang diteliti yakni penerapan *edutainment* dengan menggunakan *acitys adhigana game* untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, pada bab ini juga berisi penggunaan konsep-konsep atau teori-teori dalam bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan, dan posisi teoretis peneliti yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

Bab III Metode Penelitian. Bab metode penelitian menjelaskan secara kronologis alur dari penelitian untuk mendapatkan data penelitian. Isi sub-bab pada bagian ini dapat berbeda-beda sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan. Akan tetapi terdapat beberapa sub-bab inti diantaranya adalah metode penelitian, desain penelitian, lokasi dan subjek penelitian, fokus penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, serta validasi data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab hasil penelitian dan pembahasan berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian dan pembahasan mengenai data, fakta, dan hasil temuan penelitian dengan disertai literatur yang mendukung.

Bab V Simpulan dan Rekomendasi. Bab simpulan dan rekomendasi menyajikan rangkuman penafsiran dan pemaknaan hasil temuan lapangan, mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian dan saran yang harus dilakukan untuk peneliti selanjutnya.