

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran abad 21 membawa perubahan paradigma dalam pembelajaran khususnya perubahan pada media, kurikulum dan teknologi akibat pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang secara tidak langsung tidak dapat dipisahkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang salah satunya yaitu dapat mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan belajar. Peserta didik perlu menyesuaikan bagaimana penggunaan teknologi dengan cermat untuk kehidupan sehari-hari. Selain itu juga dalam mengajar perlu adanya peningkatan dalam keterampilan berpikir kreatif, komunikasi efektif, produktivitas dan spiritualitas (Rahayu et al., 2022). Selain itu pembelajaran abad 21 harus memiliki kemampuan 4C (*Critical Thinking, Communiaction, Collaboration dan Creativity*) (Rosnaeni, 2021). Artinya peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis baik berupa bernalar, mengungkap, analisis dan menyelesaikan masalah. Selanjutnya peserta didik mampu mengkomunikasikan, berkolaborasi dengan bekerja sama dan bersinergi dan yang terakhir peserta didik mampu berpikir kreatif untuk menghasilkan inovasi baru bagi pendidikan

Menurut Arnyana Putu Ida Bagus (2019) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemampuan berpikir kritis (*Critical Thinking*) merupakan kemampuan dalam berpikir kritis untuk memecahkan masalah dalam arti lain kemampuan untuk mengambil keputusan terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Selain itu kemampuan ini juga termasuk kemampuan untuk membedakan antara fakta maupun opini yang pada akhirnya keterampilan berpikir kritis ini mampu diimplementasikan dengan pembelajaran yang menantang kemampuan berpikir siswa dengan masalah yang konseptual dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya kemampuan berkomunikasi (*Communication Skills*) merupakan keterampilan dalam menyampaikan ide, gagasan maupun pemikiran dan pengetahuan baik berupa lisan, tulisan, gambar, simbol atau pun angka dan dikatakan berhasil apabila

orang lain mampu memahami dan sepakat dengan gagasan yang diberikan. Kemampuan Kolaborasi (*Collaboration Skills*) adalah keterampilan yang mampu bekerjasama, berkolaborasi dan bersinergi serta beradaptasi dengan segala peran dan tanggung jawab serta menghormati perbedaan. Dengan memiliki kemampuan ini akan saling mengisi kelebihan dan kekurangan sehingga mampu menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Kemampuan yang terakhir yaitu kemampuan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skills*) merupakan kemampuan yang dapat menciptakan dan mampu mengembangkan ide atau gagasan yang berbeda dengan yang sudah ada. Untuk menciptakan dan melatih keterampilan ini dibutuhkan suatu tantangan berupa permasalahan yang menuntut siswa untuk menemukan solusi atau gagasan yang baru maupun hasil karya dalam pemecahan masalah tersebut.

Menurut Permendikbud No.66 dalam (Fasha Alsyabi et al., n.d.) penilaian autentik yang digunakan untuk menilai hasil belajar didasarkan pada pengukuran domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga domain ini merupakan struktur hierarki dari Taksonomi Bloom yang mengidentifikasi keterampilan mulai dari tingkat terendah hingga tertinggi. Setiap tingkatan dalam Taksonomi Bloom memiliki korelasinya masing-masing.

Untuk domain kognitif berkaitan dengan aspek intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan dalam berpikir yang terdiri dari enam tingkatan level diantaranya: (1) Pengetahuan (2) Pemahaman (3) penerapan atau pengaplikasian (4) analisis (5) dan evaluasi. Yang pada implementasinya siswa mampu mengembangkan keahlian kemampuan berpikir yang ditandai dengan berkembangnya teori dan memori berpikir yang mampu menyimpan hal-hal baru yang diterimanya.

Domain afektif merupakan domain yang berkaitan dengan pengembangan sikap, nilai, emosi serta perasaan, motivasi siswa dan moral yang dimiliki siswa. Untuk kemampuan afektif ini dapat ditinjau dari sikap yang baik seperti saling toleransi dalam pertemanan, jujur, amanah, serta mandiri, dalam melakukan pembelajaran maupun melakukan berbagai aktivitas di luar sekolah.

Domain yang terakhir yaitu domain psikomotorik yaitu kemampuan keterampilan siswa yang merupakan bentuk dari implementasi pembelajaran. Keterampilan ini tidak hanya mampu menerapkan teori atau intelektual yang dimiliki melainkan juga harus mampu menerapkan teori tersebut secara nyata, dalam artian siswa harus mampu mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari (Magdalena et al., 2020).

Aspek kognitif, memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran karena aspek kognitif ini lekat hubungannya dengan kecerdasan intelektual. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rithaudin & Prasetyowati Tri Purnama Sari (2019) menyatakan bahwa ranah kognitif memuat perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Selanjutnya penelitian lain yang dilakukan oleh Noviansyah (2020) menyatakan bahwa domain kognitif sebagai domain yang berkaitan dengan aspek intelektual atau berpikir (penalaran) yang mana di dalamnya meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pepaduan dan penilaian. Dalam aspek kognitif bahwasanya sejauh mana siswa dan pada tingkatan level yang tinggi seorang siswa harus mampu menafsirkan kembali kemudian dipadukan dengan pemahaman yang sudah diperolehnya yang pada akhirnya diberi pertimbangan dan penilaian (Irwansyah et al., 2021).

Menurut teori Taksonomi Bloom domain kognitif diartikan sebagai kemampuan untuk memahami arti dari suatu materi maupun bahan yang dipelajari. Dalam artian seberapa banyak siswa mampu menerima, menyerap dan memahami dengan apa yang dibaca, dilihat, dirasakan maupun yang dialami secara langsung (Anggarini dalam Arifudin, 2021). Aspek kognitif berkaitan dengan proses pemahaman setelah pembelajaran dan pengajaran dilakukan. Karenanya dalam aspek kognitif siswa melakukan semua aktivitas mental sehingga siswa mampu menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu peristiwa yang pada akhirnya siswa mampu menerima dan menambah pengetahuan. Oleh karena itu aspek kognitif tidak bisa dipisahkan dengan kecerdasan intelektual seseorang. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif memiliki peranan yang

sangat penting bagi keberhasilan belajar, karena berhubungan dengan proses belajar mengajar yang pada akhirnya siswa mampu mempertimbangkan dan memahami sebuah peristiwa. Dengan demikian aspek kognitif sangat berkaitan dengan tingkat kecerdasan seseorang.

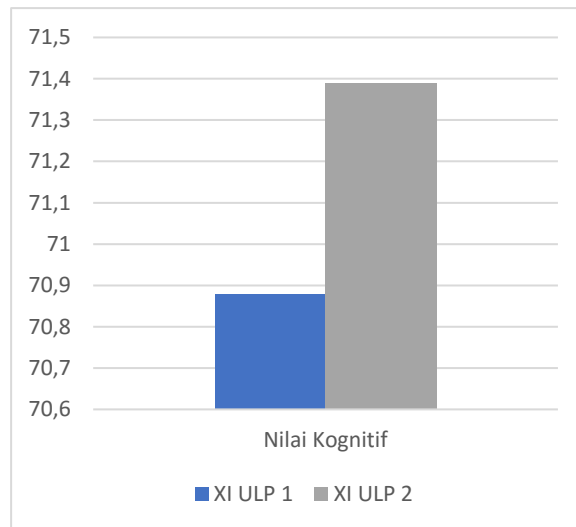
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terhadap proses belajar dan mengajar di SMK Negeri 1 Bandung pada mata pelajaran Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata masih kurangnya aspek kognitif atau pengetahuan siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat pada saat pembelajaran berlangsung masih rendahnya tingkat keaktifan, hanya ada beberapa siswa yang turut serta aktif dalam belajar dan sisanya masih banyak siswa yang diam, berbincang dengan teman hingga asyik sendiri tidak memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan belum sepenuhnya memusatkan perhatiannya terhadap pembelajaran.

Dari aspek motivasi belajar pun masih tergolong rendah hal ini dikarenakan selain kurangnya minat siswa dalam belajar, proses pembelajaran yang dilakukan pun lebih dominan menggunakan metode ceramah yang dimana siswa kurang aktif terlibat dalam pembelajaran hanya dengan mendengarkan dan mencatat materi tanpa menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menggugah minat dan perhatian siswa sehingga siswa mudah bosan dan mengantuk. Selain itu juga kurangnya keberanian siswa dalam berpendapat, bertanya hingga menjawab pertanyaan dari guru sehingga berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai kognitif yang diperoleh siswa masih tergolong dalam kategori rendah, yaitu masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata hasil nilai kognitif siswa kelas XI ULP 1 yaitu sebesar 70,88 dan XI ULP 2 sebesar 71,9. Apabila di akumulatiskan maka rata-rata nilai aspek kognitif siswa kelas XI ULP 1 dan XI ULP 2 sebesar 71,39. Sedangkan untuk Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMK Negeri 1 Bandung sebesar 75. Hal tersebut masih rendah dan belum maksimal dalam hasil belajar yang diinginkan. Rata-Rata nilai kognitif siswa kelas XI ULP 1 dan XI ULP 2 dapat dilihat pada Gambar 1.1.

Silvi Sintia Andini, 2024

PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN USAHA LAYANAN WISATA UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Gambar 1. 1 Diagram nilai kognitif

Salah satu solusi untuk meningkatkan aspek kognitif siswa adalah dengan media pembelajaran yang interaktif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, mengurangi dan menghindari terjadinya verbalisme, mampu meningkatkan nalar sehingga berdampak pada perkembangan pengertian dan nilai-nilai pada diri siswa (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis seperti media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat saja seperti gambar, poster maupun yang lainnya. Media audio merupakan media yang hanya bisa digunakan melalui indra pendengaran saja seperti radio, musik, dan sebagainya. Selanjutnya terakhir media audio visual merupakan media yang dapat digunakan baik melalui indra penglihatan maupun pendengaran seperti video, film, slide show dan sebagainya (Ibrahim M. Arsad et al., 2022).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran gamifikasi (Fatharani et al., 2022). Dalam bidang pendidikan istilah gamifikasi (gamification) merupakan proses penerapan aktivitas elemen-elemen game sehingga layaknya permainan (Marisa et al., 2018). Gamifikasi merupakan konsep pembelajaran dengan menggunakan pendekatan elemen game, estetika dan

konsep permainan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran (Ariyanto et al., n.d.).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Suryani et al (2020) menunjukkan motivasi belajar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa salah satunya dari aspek kognitif. Gamifikasi adalah metode pembelajaran menggunakan elemen permainan yang bertujuan untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga siswa dapat termotivasi (Krisbiantoro, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bawa gamifikasi pembelajaran merupakan metode pengajaran yang menggunakan pendekatan berupa elemen permainan, estetika untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatnya motivasi siswa. Dengan adanya gamifikasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kualitas luaran pembelajaran, dengan adanya gamifikasi dalam proses pembelajaran memberikan wadah bagi siswa dalam kegiatan belajar yang menghibur dan menyenangkan (Mambang et al., 2022).

Pemanfaatan gamifikasi dalam pembelajaran diperlukan strategi dalam penggunaannya seperti estetika, mekanika permainan serta pemikiran permainan yang melibatkan semua orang sehingga dapat memberikan motivasi dan semangat dan juga belajar untuk menyelesaikan masalah (Sobrin-Duque et al., 2022). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi pemanfaatan gamifikasi untuk memberikan sebuah inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran di sekolah serta berbagai pelatihan di berbagai bidang perusahaan telah menjadi topik utama yang terkemuka pada saat ini (Wang et al., 2022).

Salah satu bentuk gamifikasi media pembelajaran adalah Wordwall. Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi gamifikasi web yang menghadirkan berbagai kuis dan permainan yang digunakan oleh pendidik untuk evaluasi pembelajaran maupun dalam kegiatan pembelajaran secara langsung (Putra Syahrizal Dwi et al., 2021). Wordwall salah satu media pembelajaran yang inovatif dan memiliki banyak variasi dalam menunjang pembelajaran (Putri, n.d.). Media Wordwall merupakan aplikasi yang dirancang dan disajikan sebagai aplikasi permainan yang melibatkan siswa dalam menjawab kuis, diskusi dan survei. Siswa

dapat berpartisipasi dalam permainan ini dengan mudah melalui web yaitu di www.wordwall.net dan juga dapat mendownload aplikasinya di playstore smartphone (Yuli et al., 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Maghfiroh et al.(2018) menunjukkan bahwa media Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif sehingga mampu menciptakan suasana belajar aktif yang pada akhirnya menghasilkan interaksi yang sangat berpengaruh dan menguntungkan bagi siswa. Kelebihan dari media Wordwall yaitu memiliki beberapa fitur template yang gratis untuk digunakan, dapat di publish secara langsung melalui google classroom, aplikasi Whatsapp dan lainnya. Tidak hanya sebagai media pembelajaran dan evaluasi penilaian, media ini juga memiliki berbagai macam fitur permainan dan mampu dicetak dalam bentuk PDF sehingga akan memudahkan pengguna bagi yang terkendala jaringan (P. M. Sari & Yarza, 2021 dalam Pradani, 2022).

Dengan adanya media Wordwall dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan tanpa terpaku pada buku pelajaran dan tentunya media Wordwall dapat digunakan untuk mengamati perkembangan kemampuan siswa. Sehingga akan membantu dalam meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Turohmah et al., 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Romlah, n.d.) menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara hasil belajar kognitif dengan motivasi belajar siswa.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Ariyanto et al., n.d.) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi Wordwall dalam proses penilaian dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar karena adanya berbagai jenis model game pada platform tersebut akan mendorong rasa minat dan tidak bosan pada siswa saat mengerjakan penilaian. Perasaan itulah yang memicu semangat mereka untuk mengerjakan sehingga hasil yang diperoleh juga semakin baik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain yang relevan yaitu memiliki tujuan penelitian yang lebih spesifik untuk mengetahui pengaruh penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis Wordwall untuk meningkatkan aspek kognitif

siswa. Dan juga untuk mengetahui perbedaan aspek kognitif siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan khusus dengan gamifikasi Wordwall dengan kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan khusus (konvensional). Selain itu dari bidang kajiannya penelitian ini fokus pada penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata di SMK Negeri 1 Bandung.

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan serta beberapa hasil penelitian yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang sudah dipaparkan adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan penggunaan media yang dapat menciptakan suasana belajar yang mudah dipahami, menarik, menyenangkan dan interaktif. Untuk itu gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar khususnya dalam aspek kognitif siswa. Media Wordwall merupakan aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk menggugah minat dan mengikut sertakan siswa untuk terlibat secara aktif dalam menjawab kuis, diskusi dan survei. Dalam penggunaan media pembelajaran gamifikasi Wordwall akan ada 5 aspek yang akan terbentuk diantaranya : (1) siswa akan secara aktif terlibat dalam pembelajaran (2) dapat menarik minat dan perhatian siswa (3) membangkitkan motivasi (4) terangsangnya daya ingat siswa (5) dapat merangsang keterampilan siswa (Yuli et al., 2023).

Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Aminingtyas & Dwi Wardhani (2023) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara minat belajar dengan hasil kognitif siswa. Selain dapat menggugah minat dan motivasi siswa, media gamifikasi Wordwall pun dapat memudahkan siswa dalam pemahaman materi dan digunakan untuk mengetahui perkembangan prestasi belajar siswa. Hal ini pun relevan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pradani (2022) yang menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media gamifikasi Wordwall sehingga berpengaruh dalam peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu

Silvi Sintia Andini, 2024

PENERAPAN GAMIFIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI WORDWALL PADA MATA PELAJARAN USAHA LAYANAN WISATA UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA KELAS XI DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

penelitian yang dilakukan oleh (Khairunisa, 2021) menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan fitur gamifikasi Wordwall cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap materi pelajaran dan perolehan nilai capaian pembelajaran lebih besar dengan memanfaatkan fitur gamifikasi Wordwall.

Maka dari itu peneliti tertarik untuk memilih topik penelitian tentang media gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall di SMK Negeri 1 Bandung terhadap aspek kognitif siswa dengan judul “Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Mata Pelajaran Usaha Layanan Wisata Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang peneliti simpulkan adalah :

1. Bagaimana penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall terhadap aspek kognitif siswa pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan aspek kognitif siswa antara kelas yang menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah ada, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan dan menganalisis bagaimana penerapan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata elemen Perencanaan dan Pengelolaan Perjalanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung.

2. Untuk mengetahui perbedaan aspek kognitif siswa antara kelas yang menggunakan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dengan kelas yang menggunakan metode konvensional pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Usaha Layanan Wisata kelas XI di SMK Negeri 1 Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Manfaat Teoritis :
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan manfaat sebagai referensi dan bahan pertimbangan bagi penelitian yang relevan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai manfaat gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dalam kegiatan belajar mengajar di SMK.
2. Manfaat Praktis :
 - a. Bagi Peserta Didik
 - 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga berdampak pada peningkatan aspek kognitif siswa dan kualitas keberhasilan akademik pada materi yang diberikan oleh guru.
 - 2) Dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif melalui interaksi dan tantangan dalam permainan.
 - b. Bagi Guru
 - 1) Gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall ini dapat membantu guru dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan efektivitas pengajaran dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, menggugah minat dan motivasi siswa serta meningkatkan pemahaman materi

yang pada akhirnya akan berdampak terhadap hasil belajar khususnya terhadap aspek kognitif siswa.

2) Salah satu alternatif dalam upaya peningkatan mutu kegiatan belajar mengajar di sekolah.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Bandung dengan menerapkan gamifikasi pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall dalam meningkatkan aspek kognitif siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan khususnya dalam memecahkan masalah pembelajaran di SMK serta membeikan pengalaman penelitian sebagai wawasan baru.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Dengan adanya struktur penelitian dapat mempermudah sistematika penulisan skripsi dan dapat mudah dipahami oleh khalayak luas, oleh karena itu berikut disajikan sistematika penulisan skripsi yang terdiri dari V (lima) BAB :

1. Bab I Pendahuluan

Pada BAB I berisikan tentang latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian.

2. Bab II Kajian Pustaka

Pada BAB ini berisikan tentang pembahasan teori-teori yang mendukung penelitian seperti kajian literatur, kajian hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, kerangka pemikiran serta hipotesis penelitian.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berkaitan dengan metode Penelitian yang digunakan. Yang dimana pada bab ini akan dijelaskan mengenai setting penelitian yang terdiri dari lokasi,waktu dan subjek penelitian, populasi,sampel

penelitian, metode dan desain penelitian, instrumen penelitian dan analisis data.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini akan dipaparkan mengenai hasil penelitian dan pembahasan yang dimana berisi penjelasan mengenai gambaran secara umum penelitian, deskripsi data, analisis data serta pembahasan mengenai hasil temuan penelitian.

5. Bab V Simpulan

Selanjutnya pada bab terakhir ini berisikan simpulan dari keseluruhan penelitian, implikasi penelitian dan rekomendasi penelitian.