

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Penelitian

Salah satu cara terbaik untuk dapat menciptakan generasi bangsa yang berkualitas tinggi yang mampu bersaing di era globalisasi saat ini adalah melalui pendidikan. Kualitas pendidikan di suatu negara akan sangat mempengaruhi kemajuan negara tersebut (Kurniawati, 2022). Masifnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini menuntut bidang pendidikan untuk terus meningkatkan kualitasnya kearah yang lebih baik lagi. Semakin baik kualitas pendidikan maka akan menghasilkan lulusan yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman (Nursyifa, 2019). Individu yang mampu beradaptasi dengan setiap perubahan akan mampu bersaing dan memiliki nilai lebih sebagai modal untuk bertahan hidup di zaman globalisasi pada saat ini. Karena itu, pendidikan harus mampu mendorong pengembangan kurikulum yang memungkinkan peserta didik menjadi manusia yang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan dan juga tantangan zaman yang semakin maju serta berkembang.

Pembelajaran di sekolah memegang peran penting untuk mengembangkan berbagai kecerdasan yang ada dalam diri peserta didik. Kecerdasan sendiri merupakan kemampuan untuk dapat merespon secara tepat dalam situasi baru dengan menggunakan akal sehat untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang dihadapi (Muhajarah, 2022). Setiap manusia pada hakikatnya memiliki berbagai kecerdasan di dalam dirinya yang biasa disebut kecerdasan jamak atau majemuk. Namun kecerdasan yang dimiliki, akan bervariasi tingkat kecerdasannya antara satu orang dengan orang lain (Agustin, 2018). Kaitannya dengan konteks pengembangan kemampuan pada diri peserta didik agar dapat beradaptasi dengan situasi perubahan zaman, diperlukan kemampuan berpikir logis dan mampu menganalisis masalah. Kecerdasan logis matematis adalah salah satu dari begitu banyaknya kecerdasan yang sesuai.

Kecerdasan logis matematis dalam pembelajaran IPS atau IPAS erat kaitannya dengan kemampuan peserta didik dalam berpikir secara logis dengan logikanya, menganalisis permasalahan, dan menggunakan operasi hitung matematika, serta kemampuan pemecahan masalah matematis dalam konteks permasalahan sosial. Berdasarkan hasil kajian dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Anisha dkk., 2020) menemukan jika pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran langsung sehingga hasil belajar siswa

di salah satu sekolah dasar Negeri di Kota Surakarta menunjukkan bahwa Kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi menunjukkan hanya 10% dari 33 peserta didik yang mencapai KKM. Hal serupa juga ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh (Latipah, 2019) Pembelajaran langsung yang berpusat pada guru berdampak pada hasil belajar siswa di salah satu sekolah dasar negeri di Sukabumi pada pembelajaran IPS masih rendah, hanya 5 peserta didik yang mencapai KKM dari keseluruhan 24 peserta didik atau hanya sebesar 20.83% yang memiliki kecerdasan logis matematis IPS di atas KKM. Selanjutnya berdasarkan temuan (Aslam et al., 2021) Hasil observasi di salah satu sekolah dasar di Kota Bekasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi masih menggunakan pembelajaran langsung yang berpusat pada guru dan belum memanfaatkan media pembelajaran, hasilnya peserta didik kurang aktif terlibat dalam pembelajaran. Beberapa penyebab klasik seperti pembelajaran masih berorientasi pada guru, rendahnya minat dan motivasi peserta didik, serta belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif menjadi penyebab rendahnya kecerdasan logis matematis peserta didik pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS atau IPAS.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS atau IPAS adalah kegiatan ekonomi yang membutuhkan kemampuan dalam pemecahan masalah dan juga dalam berpikir secara logis matematis. Materi kegiatan ekonomi di sekolah dasar memberikan pondasi kuat bagi peserta didik untuk dapat memahami berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat dalam konteks ekonomi sehingga mampu untuk berpikir kritis terhadap situasi dan kondisi yang terjadi serta mampu menyelesaikan permasalahan yang ada (Disman et al., 2020).

Setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan primer, sekunder, dan juga tersier disebut sebagai kegiatan ekonomi. Manusia melakukan aktivitas produksi, distribusi, dan konsumsi suatu barang dan jasa untuk berusaha memenuhi kebutuhan hidup mereka. Kegiatan ekonomi memainkan peran yang sangat penting dalam memastikan kesejahteraan di dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam skala regional, nasional, maupun secara global (Styaningrum, 2021). Meningkatnya kesejahteraan masyarakat secara perlahan akan memutus rantai kemiskinan dan pada akhirnya akan membawa masyarakat di suatu Negara menjadi masyarakat yang maju dan diperhitungkan di kancah internasional.

Sebagai generasi penerus bangsa yang juga akan memegang tongkat estafet kepemimpinan bangsa ini, peserta didik harus dapat memahami pentingnya aktivitas ekonomi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Marks & Kotula (dalam Setyoningtyas & Ghofur,

2021) menjelaskan bahwa beberapa negara di dunia mengakui jika mempelajari kegiatan ekonomi di sekolah sangat penting agar kelak dapat memahami lebih dalam bagaimana sistem ekonomi dunia bekerja. Memahami bagaimana ekonomi berjalan perlu dipelajari sejak dini di bangku sekolah dasar sebagai bekal bagi peserta didik untuk dapat menjadi warga negara yang produktif, aktif, inovatif, adaptif, dan juga memiliki tanggung jawab bukan hanya kepada diri sendiri melainkan bagi keluarganya, orang-orang di sekitar, dan lebih jauh bagi bangsa Indonesia. Materi kegiatan ekonomi sendiri mulai dipelajari di jenjang sekolah dasar di kelas V baik pada kurikulum 2013 maupun kurikulum merdeka.

Selain kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi, peserta didik juga perlu mengembangkan aspek keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial menjadi penting bagi seseorang dalam mewujudkan hubungan interaktif dengan orang lain dan kemampuan menyelesaikan suatu masalah sehingga berdampak pada hubungan yang harmonis dalam lingkungan masyarakat (Yani dkk., 2022). Keterampilan sosial sendiri merupakan keterampilan dalam berkomunikasi dengan orang lain secara efektif. Aspek-aspek dalam keterampilan sosial meliputi beberapa kemampuan yaitu seperti komunikasi, sosialisasi, kerja sama, kontrol diri, memecahkan masalah bersama-sama, memahami orang lain, empati, dan toleransi terhadap perbedaan. Keterampilan sosial merupakan salah satu *soft-skill* yang dapat menunjang kesuksesan di abad ke-21 sehingga penting untuk dipelajari. Cartledge dan Milburn (dalam Lisdiana, 2019) mengemukakan pandangannya jika keterampilan sosial merupakan perilaku penting yang harus dipelajari seseorang agar dapat berinteraksi dengan orang lain sehingga mampu memahami respon positif maupun negatif. Selanjutnya, kemampuan abad ke-21 lainnya juga perlu dimiliki oleh peserta didik seperti berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan penguasaan terhadap teknologi (Delu Pingge et al., 2023). Jika kita melihat kemampuan abad ke-21 tersebut, bisa dilihat jika setengahnya merupakan aspek keterampilan sosial. Jadi aspek keterampilan sosial merupakan aspek penting untuk dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar supaya peserta didik memiliki keahlian untuk dapat beradaptasi sehingga meraih kesuksesan di abad ke-21 serta keterampilan sosial sendiri akan bermanfaat dalam melaksanakan kegiatan ekonomi.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar terkhusus pada pelajaran IPAS atau IPS perlu diarahkan agar mampu mengembangkan kecerdasan logis matematis khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Selain itu juga peserta didik perlu mengembangkan aspek keterampilan sosialnya agar mampu berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.

Meskipun kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial merupakan suatu hal yang berbeda, namun ketika kita lihat dari sudut pandang yang lebih luas maka kedua hal tersebut memiliki hubungan yang saling melengkapi dan menjadi pendukung kesuksesan di abad ke-21 ini (Septikasari & Frasandy, 2018). Sebagai contoh, seseorang yang memiliki kemampuan dalam memecahkan permasalahan secara logis dan kompleks akan lebih efektif dan efisien jika menyelesaikan permasalahan tersebut melalui kolaborasi bersama dengan tim. Kolaborasi dalam memecahkan suatu permasalahan akan berhasil jika terjadi hubungan sosial yang baik antara sesama anggota kelompok. Maka dalam kegiatan pembelajaran perlu menerapkan suatu model atau metode pembelajaran yang tepat supaya peserta didik mampu paham mengenai konsep materi dan melatih keterampilan sosialnya.

Terdapat model pembelajaran yang bisa dipakai dalam pembelajaran IPAS atau IPS untuk melatih kecerdasan berpikir secara logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik yaitu model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran bermain peran atau *role playing* sendiri berusaha menghadirkan permasalahan yang ada pada kehidupan nyata yang berkaitan dengan permasalahan sosial dan peserta didik secara sadar berpura-pura untuk berperan menjadi tokoh pada situasi yang telah direkayasa sedemikian rupa (Jas et al., 2020). Sebenarnya bermain peran sendiri bukan hal baru bagi peserta didik. Terkadang permainan ini sering peserta didik mainkan dalam lingkungan pertemannya. Namun dalam konteks pembelajaran, bermain peran disini direkayasa sedemikian rupa sehingga menunjang tujuan pembelajaran.

Terdapat berbagai penelitian yang telah dilakukan yang sejalan dengan Model pembelajaran *role playing* dalam pembelajaran IPS seperti yang dilakukan oleh (Mardiana et al., 2021), (Wati, 2022) dan (R. S. Hutagaol et al., 2023) yang meneliti pengaruh antara model *Role Playing* terhadap hasil belajar IPS. Hasilnya terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik dan mampu meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Selain itu, model pembelajaran *role playing* juga berpengaruh terhadap keterampilan sosial peserta didik dimana hal tersebut dibuktikan oleh penelitian yang dilakukan (Santoso, 2016), (Fahreza & Rahmi, 2018), dan (Ummah, 2018) dimana *role playing* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial peserta didik.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar juga perlu memanfaatkan alat bantu atau media pembelajaran yang mampu melatih kecerdasan logis matematis serta mengembangkan keterampilan sosial dalam diri peserta didik. Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu untuk menyampaikan isi materi berupa buku, CD, recorder, tape, video, film, slide,

grafik, foto, komputer, televisi dan lain sebagainya Gagne dan Briggs (dalam Novita dkk., 2019). Lebih lanjut, Novita dkk (2019) menjelaskan jika dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa kriteria seperti tujuan pembelajaran, tepat dalam mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep maupun generalisasi, praktis, luwes, bertahan, guru terampil dalam menggunakannya, mutu teknis, dan pengelompokan sasaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah teknologi *augmented reality*. *augmented reality* adalah teknologi yang dapat memadukan antara dunia nyata dengan dunia maya, sehingga memungkinkan peserta didik untuk melihat, mengamati, maupun berinteraksi dengan objek-objek virtual di dunia nyata (Riskiono dkk., 2020).

Pemanfaatan *augmented reality* dalam pembelajaran dapat menghadirkan pengalaman belajar interaktif, menarik dan juga membahagiakan bagi diri peserta didik, sehingga dapat pula meningkatkan minat serta motivasi bagi peserta didik untuk terus belajar. Karena pemanfaatan teknologi *augmented reality* memiliki kemampuan dapat mempengaruhi pengalaman belajar peserta didik (Setyawan dkk., 2019). Selain itu, penggunaan media *augmented reality* sebagai sebuah alat pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memperoleh keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berbicara. Hal serupa juga diungkapkan oleh Elisa dan Wiratmaja (2019) jika penggunaan *augmented reality* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, menumbuhkan minat belajar secara kolaboratif, dan mampu membangun kecerdasan peserta didik dalam memahami suatu materi. Dalam pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi atau jual beli, peserta didik dapat diajak untuk berkolaborasi dalam membuat sebuah keputusan yang berkaitan mengenai kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi melalui pemanfaatan teknologi *augmented reality*. Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan *Augmented Reality* seperti yang dilakukan oleh (Rahmawati & Riyanto, 2023), (Faiza et al., 2022), (Danti et al., 2023), dan (Ariadi et al., 2023) dimana hasilnya berpengaruh sangat signifikan.

Meskipun penerapan pada model *role playing* dan penggunaan media pembelajaran *augmented reality* pada pembelajaran IPAS telah dilakukan di beberapa sekolah, namun masih sedikit yang melihat pengaruhnya terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial pada peserta didik, tidak ada penelitian yang secara khusus memadukan model pembelajaran bermain perang dengan teknologi berbasis *augmented reality* untuk melihat bagaimana pengaruhnya terhadap keterampilan sosial dan kecerdasan logis pada pembelajaran mengenai materi kegiatan ekonomi atau jual beli IPAS di kelas V sekolah dasar.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi terhadap kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik di satuan pendidikan dasar dalam penelitian eksperimensemu. Diharapkan penelitian ini dapat memberi sumbangsih dalam meningkatkan kualitas pembelajaran supaya lebih inovatif dan efektif ditengah perkembangan teknologi melalui sebuah penerapan model pembelajaran yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam meningkatkan kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar untuk mata pelajaran IPS di kelas V.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan pada bagian sebelumnya maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan *Augmented Reality* Terhadap Kecerdasan Logis Matematis dan Keterampilan Sosial di Sekolah Dasar pada materi kegiatan ekonomi di kelas V?. Dari rumusan masalah tersebut maka diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi sebelum peserta didik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung?
- 2) Bagaimana kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi setelah peserta didik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung?
- 3) Apakah terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dengan yang menerapkan model pembelajaran langsung?
- 4) Bagaimana keterampilan sosial peserta didik selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung?
- 5) Apakah terdapat perbedaan hasil keterampilan sosial peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas maka selanjutnya penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang objektif mengenai kecerdasan logis matematis dan keterampilan sosial peserta didik pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Sekolah Dasar dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality*. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah.

- 1) Mengetahui kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi sebelum peserta didik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung.
- 2) Mengetahui kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi setelah peserta didik menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung.
- 3) Mengetahui perbedaan peningkatan kecerdasan logis matematis pada materi kegiatan ekonomi antara peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dengan yang menerapkan model pembelajaran langsung.
- 4) Mengetahui keterampilan sosial peserta didik selama kegiatan pembelajaran yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung.
- 5) Mengetahui perbedaan hasil keterampilan sosial peserta didik yang menerapkan model pembelajaran *Role Playing* berbantuan *Augmented Reality* dan yang menerapkan model pembelajaran langsung.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat umum yang didapatkan pada penelitian ini yaitu penemuan informasi mendalam yang berkaitan dengan pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* pada materi kegiatan ekonomi terhadap kecerdasan logis-matematis dan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Secara lebih rinci, selanjutnya akan dijabarkan manfaat khusus dari penelitian ini yang terbagi menjadi manfaat teoritis dan praktis yaitu.

1.4.1 Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan keilmuan dan memperkaya kumpulan kajian ilmiah bagi kemajuan pendidikan terutama yang berhubungan dengan usaha menerapkan model pembelajaran *role playing* yang dipadukan dengan media

pembelajaran *augmented reality*, kecerdasan logis-matematis, dan keterampilan sosial pada jenjang sekolah dasar.

1.4.2 Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi para pelaku pendidikan di sekolah yang meliputi guru, peserta didik, serta peneliti lainnya.

- 1) Manfaat bagi guru
 - a. Memperoleh pengalaman mengajar baru pada materi kegiatan ekonomi dengan menerapkan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*.
 - b. Menjadi sumber rujukan bagi guru dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan kecerdasan logis-matematis dan keterampilan sosial
 - c. Menjadi sumber rujukan bagi guru dalam menghadirkan dan memfasilitasi peserta didik agar mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 2) Manfaat bagi peserta didik
 - a. Memperoleh pengalaman belajar baru dalam materi kegiatan ekonomi dengan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*.
 - b. Melatih kecerdasan logis-matematis dan keterampilan sosial peserta didik di sekolah.
- 3) Manfaat bagi peneliti lain
 - a. Dapat menjadi salah satu rujukan untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan variabel yang sama.
 - b. Memberikan gambaran bagaimana pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality* terhadap kecerdasan logis-matematis dan keterampilan sosial peserta didik dalam materi kegiatan ekonomi di jenjang sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini ditulis sesuai dengan pedoman penulisan karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Dalam tesis ini akan dibagi menjadi 5 bagian atau bab. Bagian pendahuluan atau bab pertama akan berisi latar belakang penelitian yang berisi permasalahan yang melatarbelakangi penelitian tesis ini. Selanjutnya dari latar belakang penelitian tersebut akan dipaparkan rumusan masalah dan tujuan penelitian serta diikuti dengan manfaat dari penelitian ini. Latar belakang penelitian sendiri akan membahas dasar dari penelitian ini

yang didukung dari bermacam rujukan seperti pada buku, jurnal, dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Sementara itu, rumusan masalah penelitian akan menjabarkan pertanyaan-pertanyaan yang akan menjadi fokus pada pelaksanaan penelitian ini. Selanjutnya untuk tujuan penelitian akan mengacu pada masalah penelitian dimana menjelaskan mengenai arah yang menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian ini. Manfaat penelitian dalam tesis ini dibagi menjadi manfaat teoritis, praktis, kebijakan dan aksi sosial sehingga dapat menjadi sebuah rekomendasi untuk berbagai pihak seperti praktisi pendidik dan peneliti dibidang pendidikan. Pada bagian akhir bab ini akan dijelaskan mengenai struktur organisasi tesis yang akan merangkum gambaran isi tesis ini secara sistematis.

Bab kedua pada penelitian ini yaitu kajian pustaka akan memaparkan mengenai tinjauan pustaka disertai dengan analisis secara kritis mengenai posisi dari metodologis beserta teori yang digunakan. Fokus pada bab kajian pustaka akan membahas mengenai kecerdasan logis matematis, keterampilan sosial, materi kegiatan ekonomi, dan model pembelajaran *role playing* berbantuan *augmented reality*. Referensi yang digunakan merujuk pada berbagai sumber seperti buku, penelitian terdahulu yang relevan, jurnal nasional dan internasional, serta dokumen resmi yang dikeluarkan oleh pemangku kebijakan. Selanjutnya akan digambarkan mengenai kerangka berpikir pada penelitian ini dan terakhir akan dijabarkan hipotesis dari penelitian ini sebagai dasar dalam merumuskan asumsi permasalahan yang bersifat sementara yang nantinya perlu untuk dilakukan pengujian melalui pengumpulan data.

Proses penelitian yang digunakan akan dibahas dalam Bab tiga. Bab ini juga akan membahas desain dan prosedur penelitian serta subjek dan variabel penelitian, serta lokasi dan subjek penelitian. Ini juga akan membahas teknik pengumpulan data yang digunakan, instrumen penelitian yang digunakan, hasil analisis uji instrumen, dan metode analisis data yang akan digunakan. Desain dan metode penelitian akan menjelaskan proses yang akan dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, proses penelitian akan dijelaskan secara rinci dari awal hingga akhir. Lokasi dan juga subjek penelitian akan menjelaskan dimana pelaksanaan penelitian dilakukan dan subjek yang diteliti. Bagian variabel penelitian akan menjelaskan apa saja karakteristik yang diteliti pada penelitian ini. Teknik pengumpulan data akan menjelaskan bagaimana cara peneliti dalam menghimpun atau mengumpulkan data-data penelitian. Instrumen penelitian akan menjelaskan alat ukur yang peneliti gunakan, kemudian dilanjutkan dengan analisis uji instrumen yang digunakan guna mengetahui kelayakan

instrumen yang dipergunakan dalam penelitian. Terakhir yaitu teknik analisis terhadap data dan cara mengolah data guna memperoleh hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Bab empat akan memaparkan temuan dan juga pembahasan mengenai penelitian yang telah dilaksanakan. Pada bagian temuan penelitian akan membahas mengenai hasil penafsiran data, melakukan analisis hasil temuan penelitian serta pengujian terhadap hipotesis. Selanjutnya, bagian pembahasan pada penelitian bertujuan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan pada rumusan masalah di bab satu.

Bagian terakhir yaitu bab lima yang terdiri dari simpulan, implikasi, dan juga rekomendasi. Pada bagian simpulan, akan berisi tanggapan atas rumusan masalah pada bab satu. Selanjutnya, bagian implikasi dan saran akan digunakan sebagai referensi untuk dapat melanjutkan penelitian. Pada bagian akhir tesis ini, akan memuat seluruh daftar rujukan atau daftar pustaka yang digunakan dalam penelitian serta terakhir bagian lampiran sebagai berkas pendukung dalam pelaksanaan penelitian ini.