

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang berfungsi untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan jasmani penting dilakukan karena diantaranya dapat mengembangkan kemampuan gerak siswa, mengenalkan anak pada lingkungan dan potensi dirinya, menanamkan dasar keterampilan dan merupakan proses pendidikan secara keseluruhan baik fisik, mental, maupun emosional. Dengan demikian pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui aktivitas gerak, oleh karena itu pendidikan jasmani sangat penting diberikan pada siswa di sekolah. Sejalan dengan penjelasan tersebut, menurut Arsyad (dalam Nugraha, 2013, hlm. 1) menyatakan bahwa “Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, sehingga tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan yang ingin dicapai dalam dunia pendidikan di Indonesia.” Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, daya ingat, dan kebiasaan pola hidup sehat yang memiliki inti untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang. Hal ini sesuai dengan apa yang telah diungkapkan oleh Abduljabar (2011, hml. 8) mengemukakan bahwa

“Pendidikan jasmani menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam individu, baik dalam fisik, mental serta emosional.”

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani yang dilakukan dengan baik dan benar dapat mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Selain itu, pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang digemari oleh siswa, hal tersebut dikarenakan ciri khas pendidikan jasmani yang bersifat menyenangkan. Saat ini di

Indonesia menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan acuan bagi guru dalam menyusun program pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai. Dalam kurikulum 2013 guru harus mampu mengembangkan ketiga ranah siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam dunia pendidikan jasmani hal tersebut bukan barang baru karena pada saat menggunakan kurikulum yang sebelumnya pendidikan jasmani selalu berusaha mengembangkan ketiga ranah siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Laporan belajar atau rapor pada kurikulum 2013 berbeda dengan rapor yang sebelumnya kemudian dihapuskannya sistem *ranking*. Hal ini dilakukan untuk meredam kecemburuan yang nantinya dapat terjadi diantara siswa. Penilaian pada Rapor kurikulum 2013 dibagi kedalam 3 kolom yaitu Pengetahuan, Keterampilan, dan Sikap. Setiap kolom nilai (Pengetahuan dan Keterampilan) dibagi lagi menjadi 2 kolom yaitu kolom angka dan kolom huruf.

Setelah mengetahui tentang kurikulum 2013 yang menjadi acuan para guru, kemudian guru akan membuat program dan tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani diperlukan sebuah alat dan biasanya pendidikan jasmani menggunakan cabang olahraga tertentu untuk dijadikan alat pencapaian tujuan pendidikan jasmani dan salah satunya adalah permainan bola besar yang terbagi menjadi beberapa olahraga permainan yang menggunakan bola besar seperti permainan bolabasket, sepakbola, bolavoli, dan lainnya. Dalam kurikulum, permainan bola besar menjadi sebuah pilihan bagi guru untuk dijadikan alat pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswa disetiap semesternya. Pada umumnya, guru memilih salah satu permainan bola besar berdasarkan kondisi alat, lapangan, dan karakteristik siswa. Selain hal tersebut permainan bolabasket merupakan salah satu olahraga favorit dikalangan laki-laki maupun wanita. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa permainan bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Hal ini Sejalan dengan yang dikemukakan Oliver (dalam Pratomo, 2013, hlm. 1) mengatakan bahwa “Bolabasket adalah salah satu

olahraga paling populer di dunia.” Kemudian menurut Sucipto, Dkk. (2010, hlm. 93) menjelaskan bahwa

“Permainan bolabasket adalah suatu permainan beregu dan dapat dimainkan oleh putra maupun putri dari segala usia, dalam permainan bolabasket setiap regu harus berusaha memasukan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan memasukan bola ke keranjangnya sendiri.”

Sehingga dapat diambil kesimpulan, permainan bolabasket merupakan permainan yang menggunakan bola yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak angka dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan. Permainan bola basket memiliki mempunyai gerakan dasar melempar, menangkap, menggiring, dan menembak bola dengan menggunakan tangan.. Jadi, keterampilan-keterampilan seperti melakukan *passing*, *dribbling*, *shooting*, dan lainnya serta kerja tim untuk menyerang atau bertahan adalah prasyarat agar berhasil dalam memainkan permainan bolabasket.

Dalam setiap pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan cabang olahraga sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal perlu didukung oleh berbagai faktor sebagai penunjang keberhasilan. Begitu pula dengan guru pendidikan jasmani yang menggunakan permainan bolabasket sebagai alat pembelajaran, dibutuhkan berbagai faktor sebagai penunjang keberhasilan siswa. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya guru, materi, metode, sarana, dan prasarana, minat siswa dan lainnya. Faktor-faktor tersebut sangat menunjang terhadap hasil belajar siswa, dimana faktor-faktor tersebut mempunyai kontribusi yang cukup tinggi dalam pencapaian prestasi dan hasil belajar yang maksimal. Dari penjelasan tersebut, hasil belajar akan dijadikan guru sebagai gambaran penguasaan dan keberhasilan siswa. Berdasarkan hal tersebut Dimiyati & Mudjiono (2006) dalam <http://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/> 27 September 2014 mengatakan bahwa

Okta Maulana, Azizal, 2014

PERBANDINGAN PENDEKATAN TAKNIS DAN PENDEKATAN TEKNIS TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN BOLA BASKET

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

“Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.”

Untuk memperoleh gerak dasar keterampilan bolabasket yang baik, seorang pemain harus melakukan aktifitas gerak dasar keterampilan bolabasket yang sistematis dan terarah. Dan hal yang cukup memiliki kontribusi besar sebagai penunjang keberhasilan dalam mencapai hasil belajar maksimal adalah sebuah model pembelajaran yang sesuai untuk diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani oleh guru penjas.

Dalam penerapan model pembelajaran, ada dua pendekatan yang umumnya diterapkan dalam pembelajaran penjas, yaitu pendekatan taktis dan pendekatan teknis. Pendekatan taktis lebih menekankan pada taktik dari suatu permainan dalam cabang olahraga. Dengan demikian pendekatan taktis merupakan suatu pendekatan pembelajaran keterampilan teknik yang diterapkan diterapkan dalam situasi permainan. Sedangkan Pendekatan teknis menekankan pembelajaran teknik dari suatu permainan. Kedua pendekatan tersebut diatas memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing untuk diterapkan dalam suatu pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam hal ini model pendekatan taktis adalah model pembelajaran yang menggunakan konsep permainan dalam pembelajaran, menurut Subroto (2010, hml. 5)

“Tujuan pendekatan taktis dalam pembelajaran cabang olahraga permainan adalah untuk meningkatkan kesadaran siswa tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan.”

Kemudian pendekatan taktis ini diyakini dapat mengembangkan ketiga ranah siswa yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, dimana ketiga ranah tersebut merupakan tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam pengembangan ranah kognitif siswa dalam pendidikan jasmani terkait dengan pembelajaran permainan taktis dalam pembelajaran pendidikan

jasmani, model pembelajaran permainan taktis dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam permainan untuk mempermudah pengembangan keterampilan dan pengetahuan taktik yang diperlukan untuk penampilan permainan. Pembelajaran kognitif memfokuskan pada upaya memberikan materi pembelajaran masuk ke dalam pikiran siswa sehingga terbentuk pengetahuan tertentu, hal tersebut terjadi dikarenakan dengan praktik dapat memperkuat pemahaman. Berdasarkan pemahaman tersebut, jika siswa melakukan tugas gerak dalam permainan dengan didukung oleh minat belajar maka siswa akan melakukan tugas gerak dengan bersungguh-sungguh dalam pembelajaran. Kemudian jika siswa sudah terbawa suasana permainan maka siswa akan berfikir kreatif dan inovatif seperti pengambilan keputusan, gerakan baru yang terfikirkan yang sebelumnya belum dikuasai, dan lainnya. Jika hal tersebut sudah terjadi maka siswa akan dengan mudah menjelaskan permainan tersebut berdasarkan pengalaman gerak yang dialami oleh siswa sehingga tujuan pendidikan jasmani dalam ranah kognitif dapat tercapai.

Kemudian pembelajaran yang menggunakan pendekatan taktis dimana pembelajaran tersebut merupakan pembelajaran teknik yang diterapkan dalam situasi permainan akan memberikan efek pada perkembangan ranah afektif siswa. Contohnya jika para siswa sedang melakukan permainan bolabasket maka tanpa disadari secara langsung dapat mengembangkan ranah afektif mereka misalnya kerjasama, percaya diri, tanggung jawab, dan lainnya.

Dalam pembelajaran permainan, guru membuat suatu rancangan pembelajaran mulai dari keterampilan dasar sampai keterampilan yang lebih kompleks, diikuti dengan penjelasan peraturan permainan. Pada model pembelajaran permainan taktis, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering dapat dikatakan sebagai bentuk-bentuk permainan. Pada intinya pendekatan taktis membantu penerapan keterampilan dalam

permainan, sehingga siswa dapat menerapkan kegiatan belajarnya di saat dibutuhkan. Pada intinya pendekatan taktis ini, dapat membuat siswa mengembangkan keterampilan dan taktis bermain secara berhubungan yang akhirnya memberikan efek pada pengembangan ranah psikomotor siswa.

Sebagaimana namanya yaitu pendekatan taktis, maka guru harus mampu membuat siswa untuk memecahkan masalah taktis bermain. Menurut Subroto (2010, hml. 4) mengemukakan bahwa “Masalah taktik pada hakikatnya adalah penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan.” Berdasarkan kutipan tersebut, maka guru harus mampu membuat masalah-masalah taktis yang diperlukan dalam situasi bermain. Sedangkan bagi siswa, sangat penting untuk memecahkan atau menguasai masalah-masalah taktis bermain di lapangan secara baik, seperti halnya pilihan-pilihan gerak yang mungkin dilakukan, dan situasi-situasi bermain yang dihadapi siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan taktis memiliki keunggulan bahwa siswa dapat mengembangkan permainan bolabasket. Selain hal tersebut terdapat kelebihan lain yaitu dengan menggunakan pendekatan taktis siswa jadi lebih termotivasi dalam melakukan tugas gerak dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan tidak menghilangkan ciri khas bahwa pendidikan jasmani bersifat menyenangkan.

Pendekatan lainnya yang umum digunakan pada proses pembelajaran adalah model pendekatan teknis. Model pembelajaran teknis dapat dikatakan sebagai model pembelajaran yang meningkatkan teknik-teknik dalam melakukan olahraga permainan yang dijadikan alat pembelajaran pendidikan jasmani, misalnya teknik dasar dalam permainan bolabasket yaitu menggiring bola, lempar dan tangkap bola, menembak bola dan lainnya. Pendekatan teknis dalam pembelajaran permainan didasarkan pada asumsi bahwa siswa akan dapat melakukan permainan dengan baik jika mereka sudah menguasai teknik dasar permainan tersebut. Oleh karena itu, dalam pendekatan ini, guru akan memulai pembelajaran permainan dengan memberikan pelajaran teknik dasar. Pandangan terhadap permainan ini mementingkan kerangka pengembangan yang dapat dikatakan sebagai tahapan

permainan. Jadi, pendekatan teknik lebih menitikberatkan pada penekanan dan pengulangan keterampilan teknik dasar. Berdasarkan hal tersebut, Dick (dalam Suparlan, 2009, hlm. 11) mengatakan bahwa “Model pembelajaran teknis adalah proses kegiatan latihan fisik yang dilaksanakan secara bertahap untuk mengkoordinasikan gerak-gerak dasar menjadi satu kesatuan.” Model pendekatan teknik ini memiliki keunggulan salah satunya yaitu dengan lebih menekankan pada pengulangan teknik dasar, sehingga siswa dapat mahir dalam melakukan keterampilan teknik dasar. Selain memiliki kelebihan, metode pendekatan teknis ini memiliki kelemahan, yaitu siswa tidak dapat memahami makna dari suatu permainan karena kurang mendapatkan pengalaman dalam hal permainan. Selain dari pada itu, siswa akan cepat merasa bosan yang menimbulkan asumsi bahwa aktivitas pendidikan jasmani tersebut tidak menarik yang menyebabkan hilangnya ciri khas dari pendidikan jasmani bahwa pendidikan jasmani bersifat menyenangkan.

Fakta dilapangan banyak guru penjas yang masih menggunakan pendekatan teknis dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut terjadi bukan karena ketidaktahuan para guru penjas terhadap pengetahuan terbaru saat ini atau pendekatan lain yang lebih sesuai untuk diaplikasikan terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dari para guru yang saya amati dan diwawancarai, mereka menyatakan bahwa mereka telah mendapat pelatihan dalam Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (PLPG), dimana dalam PLPG tersebut mereka mendapatkan penjelasan tentang pendekatan taktis yang lebih sesuai diterapkan dalam pembelajaran sekaligus dengan praktiknya, akan tetapi setelah pembelajaran dilapangan mereka memiliki keyakinan lain bahwa pendekatan teknis lebih sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuannya. Berdasarkan pengamatan dan wawancara penulis dilapangan terhadap beberapa guru penjas, penulis beranggapan bahwa karena faktor kebiasaan penggunaan pendekatan teknis dalam pembelajaran pendidikan jasmani telah melekat dalam kepercayaan guru penjas dan pemahaman yang belum seutuhnya

tentang pendekatan taktis. Kemudian berdasarkan pendapat dari guru penjas yang penulis wawancarai dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, para guru tersebut merasa sesuai menggunakan pendekatan teknis karena dirasa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan tanpa mempelajari lebih mendalam tentang pendekatan taktis dengan asumsi bahwa jika siswa menguasai keterampilan teknik dasar maka siswa akan dengan sangat mudah melakukan permainan dalam proses pembelajaran.

Penulis beranggapan sesuai pengalaman belajar penulis bahwa pendekatan taktis adalah sebuah model yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidikan jasmani terutama dalam meningkatkan hasil belajar permainan bolabasket. Penggunaan pendekatan taktis dalam pembelajaran pendidikan jasmani terdapat kelebihan yaitu dapat meningkatkan motivasi siswa dan tidak menghilangkan esensi pendidikan jasmani yang bersifat menyenangkan jika dikemas dan terorganisir dengan baik oleh guru penjas. Keith E.J Morris (2013, hml. 4) dalam http://haryadideni.blogspot.com/2014/03/implementasi-pendekatan-taktis-dan_15.html 27 September 2014 menyatakan bahwa

“Kami menyadari bahwa olahraga untuk anak-anak harus dilakukan secara menyenangkan. Anak-anak senang bermain, dan jika mereka terlibat dalam aktivitas yang menghibur, ini akan membuat mereka dalam hal berikut ini : 1). Menjaga mereka tetap fokus konsentrasi. 2). Membantu membentuk perilaku positif terhadap aktivitas fisik. 3).Membuat mereka lebih aktif.”

Berdasarkan kutipan tersebut, pendidikan jasmani memang seharusnya bersifat menyenangkan. Jika suatu pembelajaran menyenangkan maka akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Apabila hal tersebut telah tercapai maka dampak positif dari siswa akan didapatkan seperti siswa akan menjaga konsentrasi dalam pembelajaran sehingga siswa akan berusaha terhindar dari kesalahan pada saat pembelajaran, membentuk berbagai macam sikap positif siswa, dan siswa akan menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaranpun akan berjalan dengan baik dan

tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani akan tercapai secara optimal sesuai dengan yang diharapkan oleh guru penjas.

Berdasarkan penjelasan tersebut diatas, penulis tertarik melakukan penelitian tentang kedua pendekatan yang diaplikasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dimana olahraga permainan bolabasket dijadikan sebagai alat untuk pencapaian hasil belajar yang maksimal. Maka disini penulis ingin melakukan penelitian tentang perbandingan pendekatan taktis dan pendekatan teknis, dikarenakan ke dua pendekatan tersebut yang umumnya digunakan saat ini oleh guru penjas pada proses pembelajaran permainan. Untuk mengetahui hal tersebut, maka perlu dikaji lebih mendalam dari segi teoritik dan praktik, maka peneliti ingin mencoba membahas “Seberapa besar perbedaan pendekatan taktis dengan pendekatan teknis terhadap hasil belajar permainan bolabasket.”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang terkait dengan pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani berdasarkan fakta dilapangan yang teridentifikasi sebagai berikut:

1. Dari sisi siswa:
 - a. Hasil belajar siswa yang menurun.
 - b. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
 - c. Siswa yang mudah jenuh dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Dari sisi guru penjas:
 - a. Model pendekatan jasmani yang diterapkan dalam pembelajaran berpusat hanya pada pendekatan teknis.
 - b. Kurangnya pendalaman guru pendidikan jasmani tentang pendekatan taktis.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan yaitu “Seberapa besar perbedaan pendekatan taktis dengan pendekatan teknis terhadap hasil belajar permainan bolabasket?”

D. Pembatasan Masalah

Pembatasan penelitian sangat diperlukan agar masalah yang diteliti lebih terarah. Berdasarkan pada hal tersebut, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran pendekatan taktis dan pendekatan teknis.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar permainan bolabasket yaitu keterampilan lempar dan tangkap bola, memasukan bola, dan menggiring bola dengan alasan keterampilan tersebut merupakan hal mendasar yang perlu dikuasai dalam melakukan permainan bolabasket. Hal tersebut sejalan dengan yang dipaparkan oleh Sucipto, dkk (2010, hlm. 31) menjelaskan bahwa “Secara garis besar, teknik dasar dalam permainan bolabasket antara lain : 1. *dribble*, 2. *Shoot*, 3. *catch and pass*.”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan pendekatan taktis dengan pendekatan teknis terhadap hasil belajar permainan bolabasket.

F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai berikut:

1. Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bagi guru pendidikan jasmani.

2. Secara praktis dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani sebagai pertimbangan untuk menyusun program pembelajaran agar hasil belajar siswa yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.

G. Metode Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan suatu metode yang sesuai sehingga dapat membantu mengungkapkan suatu permasalahan yang akan dikaji kebenarannya. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 3) menjelaskan bahwa “Cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Jadi metode yang harus digunakan harus disesuaikan dengan masalah dan tujuan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Tujuan dari metode eksperimen adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat dari perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok objek uji coba. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa metode eksperimen digunakan atas dasar pertimbangan, sifat dari penelitian eksperimen adalah melakukan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari perlakuan dan treatment. Selain itu penelitian eksperimen merupakan rangkaian kegiatan percobaan dengan tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga dapat diperoleh hasil dari hipotesis yang diajukan oleh penulis.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk memberikan gambaran tentang skripsi ini, penulis menyiapkan gambaran berupa uraian dan sistematika skripsi yang sudah ditetapkan berdasarkan Keputusan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 4892/UN40/HK/2013 tentang “Pedoman Penulisan Karya Ilmiah DI Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2013” sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pendahuluan peneliti sajikan pada bagian pertama isi skripsi yang didalamnya merupakan uraian dari latar belakang penelitian,

identifikasi penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Dalam bab ini berisi tentang kajian pustaka yang menjadi dasar penelitian, kerangka penelitian dan hipotesis penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini berisikan penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian, termasuk beberapa komponennya yaitu tentang lokasi dan subjek populasi/sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini terdiri dari dua hal utama, yakni pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian dan pembahasan atau analisis temuan.

Bab V Simpulan dan saran. Pada bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.