

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan faktor penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Karenanya, peningkatan kualitas SDM sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan dengan sungguh-sungguh. Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dasar yang berfungsi sebagai peletak dasar-dasar keilmuan dan membantu mengoptimalkan perkembangan anak melalui pembelajaran yang dibimbing oleh guru. Oleh sebab itu, pembelajaran sekolah dasar harus menjadi aspek penting yang dicermati dan diperhatikan oleh para praktisi pendidikan.

Tahun ajaran 2013-2014 sebagai mana diketahui, pemerintah melalui kementerian pendidikan dan kebudayaan memberlakukan kurikulum 2013 di beberapa sekolah, hal ini dilandasi atas anggapan bahwa perubahan kurikulum sudah seharusnya dilakukan untuk mengimbangi perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan abad 21 yang semakin kompleks. Kurikulum 2013 merupakan penyempurnaan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Proses pembelajaran mencakup tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Sedangkan, pendekatan pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013 adalah pendekatan saintifik yang pada proses prakteknya meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, menarik kesimpulan, dan mengomunikasikan.

Dalam kurikulum 2013 sistem pembelajaran pada jenjang sekolah dasar telah merangkum semua bidang pelajaran menjadi satu rangkaian tema pembelajaran yang disebut pembelajaran tematik. Sesuai namanya, pembelajaran tematik memberikan konsep pembelajaran yang mengintegrasikan materi-materi ke dalam suatu tema. Banyaknya materi yang diajarkan dalam satu tema membuat guru harus ekstra dalam mengkondisikan

kelas, siswapun dituntut untuk lebih aktif, dengan demikian peran guru sangat penting demi tercapainya tujuan pembelajaran karena pembelajaran tematik menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan suatu pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang merangsang rasa ingin tahu siswa dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran sehingga membuat siswa bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi pelajaran, selaras dengan pernyataan Hernawan (2011) tentang karakteristik pembelajaran tematik yang salah satunya adalah “berpusat pada siswa (*student centered*), peran guru lebih banyak sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar”.

Pada pelaksanaan pembelajaran tematik setiap minggu pembelajaran harus berganti sub tema, di dalam sub tema terdapat materi dalam setiap muatan pelajaran yang banyak dengan rentang waktu yang relatif pendek. Sebagai contoh muatan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS. IPS merupakan ilmu yang luas dan abstrak sedangkan untuk siswa SD mereka akan lebih mudah memahami sesuatu hal yang konkret, hal ini didukung dengan teori Jean Piaget (dalam Susanto, 2013) mengatakan bahwa anak pada usia 7-11 tahun masih menggunakan tahap operasional konkret (*concrete operational stage*), kondisi ini didukung dengan alokasi waktu belajar mengajar yang pendek. Sehingga, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajaran, guru mengajarkan materi, siswa mencatat dan mengerjakan soal. Begitulah kondisi yang umum terjadi, seperti yang disebutkan dalam www.gurusukses.com (2017) bahwa metode ceramah merupakan sebuah metode pembelajaran, yang apabila dibandingkan dengan metode lain dianggap yang paling tidak efektif (paling lemah), tetapi justru banyak digunakan oleh guru, hal ini selaras dengan pernyataan Mendikbud melalui siaran pers Senin 7 November 2016, Muhadjir Effendy (dalam www.infokemendikbud.com, 2016) mengatakan bahwa guru sekarang terlalu menikmati cara mengajar dengan metode ceramah padahal banyak metode lain yang bisa dipakai. Dengan kegiatan pembelajaran yang demikian, siswa akan mudah merasa bosan dan tidak berminat untuk mengikuti pembelajaran.

Selain kecenderungan dominasi penggunaan metode ceramah, permasalahan yang muncul adalah buku teks. Didalam kurikulum 2013 terdapat buku teks pelajaran untuk siswa dan buku panduan pembelajaran untuk guru. Buku teks pelajaran yang digunakan oleh siswa dalam pembelajaran, tersebut dinamakan buku siswa. Buku siswa yang digunakan dalam kurikulum 2013 yaitu Buku Tematik. Buku siswa yang dimaksud yaitu buku tematik bagi peserta didik Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Buku siswa terdiri atas tema- tema yang sesuai dengan masing-masing kelas. Di kelas IV terdapat sembilan buku siswa dengan berbagai judul tema, salah satunya adalah Tema Pahlawanku. Permasalahan muncul ketika buku yang disediakan pemerintah kadang kala menjadi satu-satunya sumber belajar dan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Handoko (2015) menyatakan bahwa pada pembelajaran tematik di SD/MI sumber belajar yang dipakai adalah satu buku siswa. Hal ini akan menjadi masalah ketika buku siswa sebagai sumber belajar tidak dikembangkan oleh guru. Pada kenyataannya dapat dilihat bahwa buku siswa pada setiap materi pembelajaran (pembelajaran 1 sampai dengan pembelajaran 6) hanya terdiri dari beberapa lembar. Guru akan mengalami kesulitan manakala sumber belajar lain tidak tersedia. Kesulitan guru tersebut merupakan salah satu faktor penyebab pembelajaran kurang berkesan. Pembelajaran menjadi kurang variatif dan cenderung monoton. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung metode yang biasa digunakan oleh guru SD ialah metode ceramah, 15 menit pertama peserta didik masih dapat berkonsentrasi menerima pelajaran namun pada menit selanjutnya konsentrasi peserta didik beransur ansur menurun dan peserta didik mulai mencari sesuatu yang menarik, seperti mencorat-coret kertas dan meja, membuat sesuatu dari kertas, mengobrol, serta serangkaian aktivitas lain yang dapat menghilangkan kebosanan mereka, karena sifat mereka yang tidak bisa diam dan daya konsentrasi yang terbatas ketika mendengarkan materi dalam waktu yang relatif panjang, sesuai pernyataan Silberman (dalam Linasari, 2015) bahwa dalam pembelajaran bergaya ceramah, kemampuan siswa menaruh perhatian pada objek belajar kurang dari 40% dari seluruh waktu pembelajaran, dan

Utami (2006) mengemukakan bahwa anak usia sekolah rendah biasanya hanya mampu memfokuskan perhatian sekitar 10 sampai 15 menit pada suatu pembelajaran dan meningkat di usia selanjutnya”. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Gunawan (2011) yang menurutnya lama waktu konsentrasi adalah sama dengan usia dijadikan menit, jika anak usianya 5 tahun maka rentang waktu konsentrasi maksimal adalah 5 menit, sedangkan untuk orang dewasa maksimal 30 menit, hal ini terjadi jika dalam kondisi normal. Maka, apabila proses pembelajaran hanya monoton, minat mereka terhadap pembelajaran tersebut cenderung menurun jika pembelajaran sudah tidak menarik lagi. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang berfungsi sebagai sumber belajar pelengkap yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran serta mendorong minat siswa untuk belajar, karena proses belajar yang maksimal dapat terjadi apabila seorang siswa mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu maka siswa tersebut akan merasakan senang dan dapat memberi perhatian pada mata pelajaran sehingga menimbulkan sikap aktif dan sungguh-sungguh dalam belajar.

Minat berpengaruh besar terhadap aktivitas belajar. Jika pembelajaran tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tersebut tidak dapat belajar dengan baik karena ia merasa pembelajaran tersebut tidak ada daya tarik baginya. Menurut Suryabrata (2007) Seseorang dikatakan memiliki minat terhadap sesuatu jika ia memiliki beberapa unsur, diantaranya perhatian, perasaan, motif, dan rasa ingintahu. Unsur-unsur tersebut dapat terlihat dengan dari sikap yang ditunjukkan siswa selama kegiatan pembelajaran seperti antusias dalam belajar, memperhatikan penjelasan guru, tidak membuat gaduh suasana kelas, tidak tergesa-gesa untuk istirahat, menyelesaikan tugas tepat waktu, dan lain sebagainya. Sehingga, apabila materi tidak sesuai dengan minat siswa, tentu mereka tidak akan belajar dengan baik sebab tidak ada ketertarikan, seperti yang diungkapkan *mind technolog*, Gunawan (2015) yang mengatakan bahwa salah satu alasan utama mengapa anak sulit konsentrasi saat belajar adalah karena ia tidak tertarik atau tidak suka dengan materi yang dipelajari. Jangankan anak, orangtua saja

bila tidak tertarik atau tidak suka pada hal yang ia pelajari pasti sulit untuk konsentrasi. Ini adalah hal yang sangat wajar dan manusiawi. Walau dipaksa bagaimanapun, bila sudah tidak tertarik atau tidak suka, pasti akan sangat sulit untuk konsentrasi.

Penelitian yang dilakukan oleh Sardini.dkk (2013) menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar sebesar 5,1% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Sedangkan kustomo (2016) meneliti tentang besarnya pengaruh minat belajar siswa terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPS yang didapati hasil bahwa pengaruh minat belajar adalah sebesar 35,6%, adapun sisanya 64,4% dijelaskan oleh sebab lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Selain itu, Fitrianingrum (2017) juga meneliti pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPA siswa kelas 5 SD yang memperoleh hasil sebesar 37,6%. Hal ini menunjukkan minat belajar memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Apabila materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak dapat belajar dengan maksimal. Namun hal ini dapat diatasi dengan strategi pembelajaran yang dapat mendorong minat siswa. Dalam hal ini guru harus dapat mencari cara yang tepat untuk dapat membangkitkan minat tersebut, karena tanpa adanya minat terhadap suatu pelajaran, maka kegiatan proses belajar tidak akan berjalan dengan baik dan pada akhirnya keberhasilan dalam belajar tidak akan tercapai dengan baik pula.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang mempengaruhi minat belajar siswa . Salah satunya adalah komponen media. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Zahroni (2012) tentang media pembelajaran, memperoleh hasil bahwa pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa sebesar 36.33%. Sedangkan hasil penelitian Arifani (2015) mendapat kesimpulan bahwa ada pengaruh secara signifikan antara penggunaan media *flip chart* dengan minat belajar siswa, kontribusinya sebesar 33%. Kemudian, menurut Sopiansah (2016) faktor media pembelajaran Audio Visual memberikan pengaruh kepada minat belajar sebanyak 65%. Hal tersebut membuktikan media media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu untuk

mempermudah guru dalam proses penyampaian berbagai bahan dan materi pelajaran kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, melalui media pembelajaran siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, karena umumnya media pembelajaran dikemas secara menarik, sehingga menjadi suatu keharusan bagi seorang guru untuk memahami berbagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang artinya barang sisa. Namun, *scrapbook* tak sekadar kegiatan menempel dari barang sisa saja tetapi juga menjadi suatu kegiatan seni menempel pada lembar kertas kosong. Semula *scrapbook* merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Kegiatan ini umumnya dilakukan untuk mengisi waktu dengan melakukan kegiatan menghias gambar/ foto yang kemudian dimasukkan teks sehingga menjadi suatu buku *memorabilia*. Seiring dengan perkembangan jaman kegiatan ini dapat juga dilakukan dan dioptimalkan dalam dunia pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Dalam www.gururu.org (2012) diungkapkan kegiatan *Scrapbooking* seperti juga kegiatan seni lainnya, membutuhkan kreativitas si pembuat. Begitu juga *scrapbook* untuk pendidikan, dibutuhkan kreativitas untuk mengurutkan peristiwa atau topik sesuai dengan bahan pelajaran, dan menghubungkannya dengan informasi-informasi dalam bentuk lainnya.

Dewasa ini kegiatan *scrapbook* tidak hanya dapat dilakukan oleh peserta didik saja tetapi juga dapat dilakukan oleh guru dalam upaya berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik dapat menggunakan media tersebut untuk belajar agar peserta didik tertarik dan antusias dalam belajar yang akhirnya motivasi belajar mereka meningkat, selain itu peserta didikpun dapat menggunakan media *scrapbook* tersebut secara mandiri. Dalam proses belajar, anak belajar dari pengalamannya sendiri, mengkonstruksi pengetahuan, kemudian memberi makna pada pengetahuannya itu. Di Inggris, *scrapbook* telah dilakukan dalam dunia pendidikan seperti Bragg dan Buckingham (2008) melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengeksplorasi isi, bentuk, sasaran, dan

kesan pembaca terhadap *scrapbook*. Hasil-hasil penelitian menunjukkan *scrapbook* merupakan media yang kaya dalam pembelajaran. Dari situs kompas.com (2013), *Scrapbook* pada umumnya memiliki beberapa manfaat, di antaranya membuat peserta didik menjadi lebih kreatif, menyalurkan hobi, dokumentasi, sarana untuk rekreasi dan penghilang stress.

Ada beberapa penelitian yang telah membuktikan manfaat *scrapbook* dalam dunia pendidikan, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Suzanne Phillips tahun 2007 yang berjudul *Using Scrapbook In Science* yang menghasilkan kesimpulan bahwa *scrapbook* dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran apapun dan berbagai jenjang pendidikan. Selain itu manfaat *scrapbook* didapati pula dalam penelitian yang dilakukan oleh Pamela C. Burnley tahun 2004 yang berjudul *An Earth Science Scrapbook Project as an alternative assesment*, penelitian ini menghasilkan bahwa *scrapbook* dapat digunakan untuk mengukur keluasan dan kedalaman pemahaman siswa terhadap konsep ilmu bumi. Di Indonesia sendiri, tercatat penelitian yang dilakukan oleh Soekowati tahun 2013 dengan judul “Penggunaan media *scrapbook* (media tempel) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran membaca novel remaja” menjadi salah satu bukti pemanfaatan *scrapbook* dalam bidang pendidikan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *scrapbook* efektif digunakan dalam pembelajaran membaca novel remaja.

Menurut hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas, masing-masing penelitian menjelaskan keunggulan dari penggunaan media pembelajaran *scrapbook* dalam beberapa kondisi. Namun di Indonesia sendiri, *scrapbook* dalam dunia pendidikan bisa dikatakan terbilang hal yang langka dilakukan sebab selama penulis mencari referensi dari berbagai sumber cetak maupun elektronik sedikit sekali menemukan *scrapbook* digunakan dalam pembelajaran di Indonesia, terlebih terlebih tingkat Sekolah Dasar (SD), *scrapbook* hanya biasa digunakan sebagai *memorabilia* keluarga. Dalam penelitian ini *Scrapbook* menjadi media yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, karena dengan *scrapbook* siswa akan lebih mudah memahami informasi dengan cara yang interaktif dan

menyenangkan. *Scrapbook* ini mengandalkan imajinasi dan cerita personal. Dari sana kita dapat mengeksplor ide dan mengembangkannya menjadi lebih berwarna dalam setiap cerita dalam gambar, apalagi jika diterapkan dalam media pembelajaran tingkat SD.

Adanya *Scrapbook* yang digunakan dalam pendidikan merupakan salah satu peneraan konsep Teknologi pendidikan, yang mana teknologi pendidikan adalah salah satu bidang pengetahuan terapan yang diharapkan semakin memberikan sumbangan bagi perkembangan pendidikan di tanah air. Kemampuan untuk mengembangkan, memanfaatkan, dan menerapkan teknologi dalam upaya memajukan pendidikan di Indonesia sangat banyak diharapkan, khususnya pada penyelenggaraan dan pengembangan pendidikan bagi peserta didik. Dari konsep tersebut dapat tergambar bahwa teknologi pendidikan dituntut untuk mampu memecahkan berbagai masalah dalam pendidikan dengan melakukan upaya-upaya memfasilitasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan konsep *scrapbook* yang kemudian digunakan sebagai media berbentuk buku suplemen dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa, melalui studi penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Pada Materi Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini bertitik tolak dari permasalahan berikut: “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema Pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar?”

Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka dijabarkan sub-sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal proses pembelajaran materi tema Pahlawanku di kelas IV SDN 89 Bandung?

2. Bagaimana desain media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema Pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 89 Bandung?
3. Bagaimana kelayakan dan kualitas media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 89 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema Pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Tujuan umum tersebut diuraikan menjadi tujuan-tujuan khusus. Tujuan khusus tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi awal proses pembelajaran materi tema Pahlawanku di kelas IV SDN 89 Bandung.
2. Mengetahui desain media pembelajaran *scrapbook* dengan materi tema Pahlawanku untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 89 Bandung.
3. Mengetahui kelayakan dan kualitas media pembelajaran *scrapbook* dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 89 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penggunaan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar serta menjadi gambaran bagaimana pengembangan *scrapbook* sebagai media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa

Setelah diadakannya penelitian ini, media *Scrapbook* diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam membangkitkan

motivasi dan meningkatkan minat belajar siswa pada materi tema pahlawanku.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam mengoptimalkan segala jenis media pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan media *scrapbook* ini yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

c. Bagi peneliti

Sebagai suatu pembelajaran bagi peneliti, karena peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat selama perkuliahan maupun diluar perkuliahan melalui penelitian pengembangan produk media pembelajaran berupa *Scrapbook*.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Untuk memperdalam wawasan keilmuan serta menjadi bahan masukan mengenai sejauh mana pengembangan dan pemanfaatan *scrapbook* sebagai media pembelajaran.

1.5 Definisi Operasional

Dalam melakukan penelitian, untuk memperjelas permasalahan yang akan diteliti perlu adanya kesamaan persepsi, maka dari itu dijelaskan definisi operasional sebagai berikut :

- a. Pengembangan menurut Ritchey and Klien (2007) adalah studi sistematis proses pengembangan dan evaluasi dengan tujuan menciptakan suatu dasar atau landasan empirik untuk menciptakan suatu produk pembelajaran, alat-alat pembelajaran, dan membuat model baru atau meningkatkan dan memperbaiki yang ada. Jadi pengembangan dalam hal ini adalah suatu tindakan untuk membuat atau memperbaharui media pembelajaran melalui kegiatan prosedural mulai dari analisis kebutuhan, merancang tujuan, membuat produk, memvalidasi produk, serta uji coba dalam rangka penyempurnaan produk. Adapun pada penelitian ini, proses pengembangan yang dilakukan adalah membuat

media pembelajaran *scrapbook* pada materi tema pahlawanku kelas IV SD untuk meningkatkan minat belajar siswa.

- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyalurkan (perantara) pesan atau materi pelajaran sehingga mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif
- c. *Scrapbook* adalah media berbentuk buku yang terbuat dari tempelan gambar dan mempunyai unsur gerak. Materi pada *Scrapbook* disampaikan dalam bentuk yang interaktif karena terdapat bagian yang apabila ditarik atau dibuka dapat bergerak atau berubah bentuk.
- d. Minat belajar merupakan rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran, sehingga mendorong peserta didik untuk dapat lebih mudah menerima atau melakukan suatu aktivitas belajar.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi merujuk pada pedoman karya tulis ilmiah UPI tahun 2016. Secara umum terdapat tiga bagian dalam penulisan skripsi ini yaitu bagian awal, bagian tengah dan bagian akhir.

Bagian awal terdiri dari halaman judul, halaman pengesahan, lembar pernyataan tentang keaslian skripsi, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian tengah terdiri dari lima BAB, lengkapnya sebagai berikut:

1. BAB I berisi pendahuluan, yang terdiri atas latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi pada penulisan skripsi.
2. BAB II berisi kajian pustaka, yang memuat konsep-konsep dan teori-teori yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, didukung dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, dan diperjelas oleh kerangka berfikir. Kajian pustaka ini akan menjadi landasan teoritis yang sangat penting dalam melakukan penelitian.
3. BAB III berisi metode penelitian yang akan dijelaskan secara rinci, terdiri atas metode penelitian yang digunakan, desain penelitian, partisipan yang

terlibat dalam penelitian, instrumen yang digunakan dalam penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

4. BAB IV berisi temuan dan pembahasan yang merupakan hasil penelitian pengembangan dari identifikasi dan analisis data yang dihubungkan dengan kajian teori untuk menghasilkan jawaban dari rumusan masalah.
5. BAB V berisi simpulan, keterbatasan penelitian, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran peneliti terhadap hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bagian akhir dari penulisan skripsi ini adalah daftar pustaka yang memuat semua sumber yang menjadi referensi dalam penelitian, serta lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.