

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Media memiliki peranan penting dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran. Seiring dengan terus berkembangnya teknologi dewasa ini, maka semakin beragam pula media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam tahapan proses belajar mengajar serta dapat membuat materi yang disampaikan lebih terarah. Seperti pengertian media yang dikemukakan oleh Sadiman, Arief dkk. (2009:7), media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sehingga penggunaan media dalam kegiatan proses belajar mengajar terhadap pembelajaran bahasa asing khususnya pada tingkat awal, merupakan komponen yang sangat penting. Sebab apa yang dipelajari pada tahap pemula merupakan kunci dari keberhasilan penguasaan bahasa asing yang akan diperoleh di akhir pembelajaran.

Pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang adalah hal yang kompleks, terutama dalam bidang tata bahasa. Meskipun dalam mempelajari bahasa asing terdapat empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh pembelajar yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis, tata bahasa dapat dianggap sebagai kompas dalam praktek bahasa pada kenyataannya. Untuk pembelajar tingkat pemula, pasti merasakan kesulitan dalam menerapkan struktur tata bahasa Jepang yang berbeda dengan struktur bahasa Indonesia.

Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam mempelajari bahasa asing, tata bahasa merupakan hal yang sulit. Ghazali (2010:105) mengatakan salah satu masalah yang dihadapi oleh pembelajar dalam mempelajari bahasa asing adalah tata bahasa. Pengajaran tata bahasa selama ini adalah masalah sentral dalam pengajaran bahasa. Tata bahasa merupakan landasan untuk dapat menguasai empat keterampilan berbahasa. Dan yang lebih penting lagi, tata bahasa perlu

**Jihan Ade Daties, 2013**

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dipandang sebagai komponen dari empat keterampilan berbahasa, bukan sebuah keterampilan berbahasa yang terlepas dari kemampuan-kemampuan itu.

Pada kenyataannya, walaupun ada pembelajar yang sudah menguasai kaidah-kaidah tata bahasa, tapi bila pelajar tersebut tidak bisa menafsirkan, menghubungkan dan mengaplikasikannya saat berbicara atau menulis dalam bahasa Jepang, maka pengetahuan tata bahasanya menjadi kurang berguna atau kurang fungsional.

Faktor-faktor yang menjadi kendala dalam menguasai tata bahasa Jepang diantaranya yaitu adanya faktor budaya dalam bahasa ibu pembelajar yang sering mempengaruhi dalam penggunaan bahasa Jepang. Tidak sedikit pula pengajar yang memberikan contoh kalimat hanya berpatokan pada aturan gramatikalnya saja, tanpa memperhatikan layak-tidaknya penggunaan kalimat tersebut dalam kehidupan sehari-hari (secara fungsionalis) dan kurang memperhatikan keterampilan berbahasa yang lainnya.

Oleh sebab itu, cara-cara tradisional yang hanya mengandalkan buku pelajaran dan penjelasan yang hanya terbatas kepada penjelasan gramatikalnya saja dirasa belum cukup. Perlu adanya metode atau media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang khususnya pada tingkat dasar yang juga tetap dapat meningkatkan keterampilan berbahasa lainnya. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan dapat menunjang pembelajaran itu sendiri agar memudahkan pengajar dalam menyampaikan materi ajar. Media pembelajaran dapat berfungsi juga untuk mengatasi sifat pembelajar yang pasif yang memungkinkan adanya interaksi dan merangsang terjadinya belajar secara individu maupun kelompok.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media audio visual. Media audio visual memiliki kelebihan dibandingkan dengan media audio maupun media visual, diantaranya yaitu dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar. Video juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan siswa dan mengamati dan menirukan langkah-langkah

**Jihan Ade Daties, 2013**

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suatu prosedur yang harus dipelajari. Dapat menyajikan model ucapan dan percakapan yang perlu ditiru siswa secara berulang-ulang tanpa distorsi yang berarti.

Salah satu bentuk media audio visual adalah video, dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dalam pembelajaran tatabahasa Jepang. Video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* ini berupa video animasi dengan gambar ilustrasi sederhana yang dibuat oleh orang Jepang bernama Tama Tamako dan dapat dilihat serta diunduh melalui situs *minna no kyouzai*. Video ini dibuat untuk membantu para pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar untuk mempelajari huruf kana, kosakata, berbagai macam ekspresi dan juga tatabahasa dengan animasi sederhana. Dengan melihat video ini dapat membantu para pembelajar tingkat dasar untuk mempelajari bahasa Jepang sekaligus membayangkan bagaimana kehidupan di Jepang. Durasi dari masing-masing video ini hanya sekitar tiga menit, yang berisi tentang satu pola kalimat bahasa Jepang beserta contohnya. Sehingga tidak membuat siswa merasa bosan karena durasi video tidak lama. Di akhir video juga terdapat kesimpulan yang dapat membantu pembelajar untuk dapat membuat kesimpulan dari tatabahasa yang telah dipelajari sehingga pembelajar dapat lebih mengerti apa makna dari tatabahasa itu sendiri.

Dengan berbagai contoh yang ada di dalam video yang menggambarkan kehidupan sehari-hari serta mudah untuk dipahami, pembelajar dapat lebih mudah mengaplikasikannya dan akan lebih paham serta tidak mudah lupa. Hal ini dapat membantu pembelajar dalam meningkatkan pemahaman tatabahasa Jepang tingkat dasar.

Hasil penelitian juga membuktikan bahwa siswa-siswa yang lebih muda lebih menyukai gambar ilustrasi yang sederhana. Walaupun siswa-siswa yang lebih besar dan orang-orang dewasa lebih menyukai gambar yang rinci, namun demikian ternyata visualisasi yang sederhana biasanya lebih efektif bagi orang dari semua lapisan umur.

**Jihan Ade Daties, 2013**

Penggunaan Media Video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese* Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian mengenai **“PENGGUNAAN MEDIA VIDEO TAMA TAMAKO’S NIHONGO LEARNING ANIMATIONS - LET’S LEARN JAPANESE! DALAM UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN TATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR” (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013).**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang masalah di atas, agar penelitian ini lebih terarah dan sistematis, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan antara kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan video *Tama Tamako’s Nihongo Learning Animations - Let’s Learn Japanese!* (nilai *pretest*)?
2. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman tatabahasa setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan video *Tama Tamako’s Nihongo Learning Animations - Let’s Learn Japanese!* pada kelas eksperimen (nilai *posttest*)?
3. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan video *Tama Tamako’s Nihongo Learning Animations - Let’s Learn Japanese!?*
4. Apakah media video *Tama Tamako’s Nihongo Learning Animations - Let’s Learn Japanese!* ini efektif dalam meningkatkan pemahaman tatabahasa tingkat dasar?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini lebih jelas dan tidak meluas, maka penulis membatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Peneliti hanya akan meneliti apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar tata bahasa menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dengan siswa yang belajar tata bahasa tanpa menggunakan video tersebut.
2. Peneliti hanya akan meneliti bagaimana efektivitas video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar.
3. Penelitian ini hanya akan dilakukan pada siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung tahun ajaran 2012-2013.
4. Peneliti hanya akan membahas beberapa tata bahasa Jepang tingkat dasar yang terdapat dalam video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, yaitu:

1. Mengetahui kemampuan pembelajar bahasa Jepang yang menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dalam pembelajaran tata bahasa tingkat dasar.
2. Mengetahui kemampuan pembelajar bahasa Jepang yang tidak menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dalam pembelajaran tata bahasa tingkat dasar.
3. Mengetahui perubahan kemampuan dalam memahami tata bahasa tingkat dasar setelah diberikan perlakuan menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dengan sebelum menggunakan video.
4. Mengetahui efektivitas video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dalam meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar.

Jihan Ade Daties, 2013

Penggunaan Media Video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese* Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)

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

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini ialah:

1. Memberikan alternatif media lain dalam mempelajari tata bahasa Jepang tingkat dasar yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan tata bahasa Jepang pembelajar.
2. Membantu pembelajar dalam mempelajari tata bahasa Jepang dengan cara yang lebih menyenangkan.
3. Membantu pengajar bahasa Jepang untuk menemukan media yang lebih efektif dan menyenangkan dalam mengajar tata bahasa.

## 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*

Video ini terdapat dalam situs *minna no kyouzai* yang dibuat oleh Tama Tamoko yang dapat digunakan untuk mempelajari tata bahasa tingkat dasar. Terdapat 34 video yang berisi animasi sederhana yang membahas satu pola kalimat beserta contohnya di setiap video. Durasi dari setiap video ini hanya sekitar 3 menit dengan kesimpulan di bagian akhir.

2. Meningkatkan

Dalam Kamus Bahasa Indonesia meningkatkan berarti: [v] (1) menaikkan (derajat, taraf, dsb); mempertinggi; memperhebat (produksi dsb); (2) mengangkat diri. Yang dimaksud dengan meningkatkan dalam penelitian ini adalah bertambahnya kemampuan siswa terhadap penguasaan tata bahasa Jepang tingkat dasar setelah belajar menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*.

Jihan Ade Daties, 2013

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese  
 Peningkatan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen  
 Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3. Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya (1) pengertian; pengetahuan yang banyak, (2) pendapat, pikiran, (3) aliran; pandangan, (4) mengerti benar (akan); tahu benar (akan); (5) pandai dan mengerti benar. Apabila mendapat imbuhan me- i menjadi memahami, berarti : (1) mengerti benar (akan); mengetahui benar, (2) memaklumi. Dan jika mendapat imbuhan pe- an menjadi pemahaman, artinya (1) proses, (2) perbuatan, (3) cara memahami atau memahamkan (mempelajari baik-baik supaya paham) (Depdikbud, 1994) dalam Ian (2010). Sehingga dapat diartikan bahwa pemahaman adalah suatu proses, cara memahami cara mempelajari baik-baik supaya paham dan pengetahuan banyak.

Hasil belajar pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi dibandingkan tipe belajar pengetahuan (Nana Sudjana, 1992) dalam Ian (2010) menyatakan bahwa pemahaman dapat dibedakan kedalam 3 kategori, yaitu : (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan dan menerapkan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang tidak pokok dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat pemaknaan ekstrapolasi.

#### 1.7 Anggapan Dasar

Agar pembelajaran tatabahasa dapat lebih menarik dan menyenangkan maka diperlukan adanya media pembelajaran yang menunjang. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media audio visual. Media audio visual yang digunakan oleh penulis adalah video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*. Video ini terdapat dalam situs *minna no kyouzai* yang dibuat oleh orang Jepang bernama Tama Tamako yang diperuntukkan bagi pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar untuk mempelajari tatabahasa Jepang dengan lebih menyenangkan.

**Jihan Ade Daties, 2013**

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Media video ini dapat meningkatkan pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar dan merupakan salah satu bentuk alternatif serta inovasi baru dalam pengajaran bahasa Jepang. Dalam video ini terdapat animasi sederhana yang menarik dengan pola kalimat-pola kalimat sederhana beserta contohnya yang diambil dari kehidupan sehari-hari.

### 1.8 Hipotesis

Furchan, 2007:12 mengatakan “hipotesis dapat dirumuskan secara tepat sebagai suatu pernyataan sementara yang diajukan untuk memecahkan suatu masalah, atau untuk menerangkan suatu gejala”. Dalam bentuk sederhana hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan antara variabel-variabel di dalam suatu persoalan.

Dalam penelitian ini hipotesis yang dapat dirumuskan, yaitu Hipotesis Kerja (H<sub>k</sub>) untuk hipotesis yang diterima yaitu kemampuan pemahaman siswa yang diajarkan dengan menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* lebih baik daripada siswa yang diajarkan tanpa menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*. Selain itu terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemahaman siswa yang diberikan latihan dengan menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dengan yang tidak menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!*.

### 1.9 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi eksperimental. Penelitian eksperimen menurut Iskandar (2009:64) adalah:

Merupakan suatu penelitian yang menuntut peneliti memanipulasi dan mengendalikan satu atau lebih variabel bebas serta mengamati variabel terikat, untuk melihat perbedaan sesuai dengan manipulasi variabel bebas (*independent*) tersebut atau penelitian yang melihat hubungan sebab akibat kepada dua atau lebih variabel dengan memberi perlakuan lebih (*treatment*) kepada kelompok eksperimen.

Jihan Ade Daties, 2013

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah proses belajar mengajar dengan menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* yang berisi materi tata bahasa tingkat dasar yang dilakukan selama tiga kali pertemuan. Sedangkan variabel terikatnya adalah penguasaan materi setelah diberikan perlakuan (*treatment*), hal ini berguna untuk mengukur apakah siswa dapat memahami materi tersebut. Untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahaman siswa, maka dilakukan dengan melaksanakan *post test*.

Tujuan metode ini yaitu untuk menguji efektivitas dan efisiensi dari suatu pendekatan, sehingga hasilnya dapat diterapkan jika memang baik, atau tidak digunakan jika memang tidak baik, dalam pengajaran yang sebenarnya (Sutedi, 2011:64).

### **1.9.1. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah semua anggota dari kesatuan, kejadian atau benda yang akan kita jadikan sasaran generalisasi penelitian (Arikunto, 1998:68). Kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasinya adalah siswa SMA Pasundan 3 Bandung.

Sampel adalah bagian dari populasi yang dianggap dapat mewakili. Teknik penyampelan yang digunakan secara purposif yaitu pengambilan sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri, dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2011:181).

Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah 2 kelas dari siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung.

### **1.9.2. Teknik Pengumpulan Data**

Pemerolehan data diambil dari beberapa instrumen pengumpulan data yaitu:

#### **1. Studi Literatur**

Penulis mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan digarap. Baik diperoleh melalui bahan pustaka maupun internet.

**Jihan Ade Daties, 2013**

Penggunaan Media Video Tama Tamako's Nihongo Learning Animations-Lets Learn Japanese Dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar (Studi Eksperimen Terhadap Siswa SMA Pasundan 3 Kelas XI Tahun Ajaran 2012-2013)  
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## 2. Tes

Tes yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua tahap, yaitu:

- a. *PreTest*, tes yang dilakukan di awal penelitian untuk mengetahui kemampuan awal siswa akan pemahamannya terhadap tata bahasa Jepang tingkat dasar.
- b. *PostTest*, tes yang dilakukan di akhir penelitian, untuk mengetahui apakah melalui video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* ini siswa dapat lebih memahami tata bahasa Jepang tingkat dasar. Juga untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dengan yang tidak.

### 1.9.3. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan statistik untuk mengolah data *pretest* dan data *posttest*. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik komparasional. Statistik komparasional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti (Sutedi, 2009:228).

Penelitian ini berusaha untuk menemukan persamaan dan perbedaan variabel yang ada, apakah terdapat perbedaan yang berarti (signifikan) antara pembelajaran yang menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* dengan pembelajaran tanpa menggunakan video *Tama Tamako's Nihongo Learning Animations - Let's Learn Japanese!* terhadap pemahaman tata bahasa Jepang tingkat dasar siswa kelas XI SMA Pasundan 3 Bandung.

### 1.10 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan penelitian.

b. **BAB II LANDASAN TEORITIS**

BAB II ini berisi cakupan teori-teori yang berhubungan dengan masalah atau teori yang melandasi kegiatan penelitian ini.

c. **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab yang memuat penjabaran yang lebih rinci tentang metode penelitian yang secara garis besar telah disinggung pada BAB I. Membahas tentang metode yang digunakan, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, variabel penelitian dan prosedur-prosedur serta tahap-tahap penelitian mulai dari persiapan hingga berakhirnya penelitian.

d. **BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian dan pembahasannya. Pada dasarnya bab ini memuat pengolahan atau analisis data dari penelitian yang dilakukan. Pengolahan data dalam penelitian ini akan dilakukan menurut prosedur penelitian kuantitatif.

e. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

BAB V memuat kesimpulan yang didapat dari penelitian yang dilakukan serta berisi saran dari penulis mengenai hasil penelitian ini.