

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran peserta didik yang diselenggarakan oleh pendidik dan pemerintah melalui pendidikan formal terdapat kasus yaitu peserta didik kesulitan memahami materi pelajaran yang diajarkan salah satunya mata pelajaran fisika. Fisika merupakan cabang ilmu yang di dalamnya mempelajari fenomena-fenomena alam yang dijelaskan dari segi konsep, teori, dan hukum fisika sehingga dapat diterima oleh nalar manusia (Kaniawati et al., 2016). Sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 69 tahun 2013 salah satu tujuan dari mempelajari fisika pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yaitu agar peserta didik mampu menguasai konsep fisika dengan baik. Maya Anggraeni, (2017) mengungkapkan bahwa sebelum mempelajari fisika, peserta didik sudah memiliki pengalaman terhadap peristiwa fisika dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, secara otomatis di benak siswa sudah terbentuk teorinya sendiri yang belum tentu benar. Apabila teori tersebut tidak sesuai dengan penjelasan ilmiah dan konsepsi para ahli yang sudah ditentukan secara universal, maka akan sulit diubah dan dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar selanjutnya. Karena secara konsisten teori yang salah tersebut akan dijadikan sebagai pegangan hidupnya. Ketidaksesuaian ini disebut sebagai miskonsepsi, miskonsepsi harus dikurangi atau bahkan harus diubah sesuai dengan konsep yang benar karena karena akan berbahaya jika tidak dengan segera dibenahi (Tayubi, 2005).

Miskonsepsi adalah struktur kognitif yang kuat dan stabil, berbeda dengan konsepsi para ahli, pemahaman terkait konsep yang dimiliki oleh peserta didik dari hasil pengalaman belajar di kehidupan sehari-hari membuat peserta didik kesulitan untuk menerima konsep baru yang sesuai dengan penjelasan ilmiah (Hammer, 1996). Salah satu materi yang dinilai sulit untuk diajarkan dan dipelajari adalah momentum dan impuls (Ergül, 2013). Maya Anggraeni, (2017) melakukan penelitian dan menemukan miskonsepsi yang terjadi pada materi momentum dan impuls yang dialami oleh peserta didik diantaranya momentum sama dengan

impuls, momentum hanya bergantung pada massa saja, momentum hanya bergantung pada besarnya saja, tanpa memperhitungkan arahnya dan tumbukan tidak lenting sama sekali terjadi ketika massa kedua benda yang bertumbukan adalah sama. Konsep materi momentum dan impuls sebenarnya dekat kegiatan kita sehari-hari, namun proses ilmiah dalam konsep ini terjadi dalam waktu singkat sehingga dengan demikian peserta didik tidak memahami konsep momentum dan impuls dengan benar (Ahmad Samsudin et al., 2020). Sehingga dengan adanya kesulitan tersebut dapat menyebabkan miskonsepsi maka dari itu sangat penting untuk membenahi miskonsepsi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh penulis disalah satu SMA Negeri di Banjarnegara, Jawa Tengah. Sebanyak 30 orang peserta didik kelas XI diberikan instrumen tes diagnostik berformat *Four-Tier Momentum dan Impuls open-ended* (FOTMI *open-ended*). FOTMI *open-ended* merupakan instrumen tes diagnostik berformat *four-tier* untuk mengidentifikasi miskonsepsi peserta didik pada materi Momentum dan Impuls dengan *tier* ketiganya merupakan pertanyaan terbuka mengenai alasan memilih jawaban pada *tier* pertama. Ditemukan terdapat masalah konsepsi yang dialami oleh peserta didik. Konsepsi tersebut dipetakan dalam 6 kategori *Sound Understanding* (SU) sebesar 4%, *Partial Positive* (PP) sebesar 2%, *Partial Negative* (PN) sebesar 38%, *Not Understanding* (NU) sebesar 15%, *Misconception* (MC) sebesar 41%, dan *No Coding* (NC) sebesar 0%. Kategori *Misconception* (MC) memiliki persentase terbesar hal ini menunjukkan bahwa *Misconception* menjadi masalah konsepsi terbesar yang dialami oleh peserta didik. Berdasarkan temuan tersebut peneliti melakukan kajian lebih dalam terkait miskonsepsi yang dialami oleh peserta didik pada materi Momentum dan Impuls dengan menganalisis jawaban peserta didik pada FOTMI *open-ended*.

Sebesar 54% menyatakan bahwa besar impuls yang dialami oleh suatu benda dipengaruhi oleh nilai perubahan massanya bukan momentumnya karena peserta didik menganggap momentum sama dengan impuls dan momentum hanya dipengaruhi oleh massa saja. Hal ini menunjukkan adanya miskonsepsi pada submateri momentum. Sebesar 50% menyatakan bahwa pada pertandingan judo

ketika pejudu dibanting di atas matras yang lebih tebal pejudo kurang merasakan sakit di punggungnya daripada dibanting di atas matras yang tipis karena selang waktu yang dihasilkan antara punggung pejudo dengan matras tebal lebih singkat jadi peserta didik banyak yang menyatakan bahwa selang waktu berbanding lurus dengan gaya impulsif. Hal ini menunjukkan adanya miskonsepsi pada submateri impuls. Sebesar 57% menyatakan bahwa hukum kekekalan momentum hanya berlaku pada tumbukan lenting sempurna. Hal ini menunjukkan adanya miskonsepsi pada submateri hukum kekekalan momentum. Selain itu, sebesar 50% menyatakan bahwa dua benda yang mengalami tumbukan tanpa melihat kondisi kedua benda sedang diam atau bergerak kondisi kedua benda setelah bertumbukan pasti akan bergerak saling menjauhi. Hal ini menunjukkan adanya miskonsepsi pada submateri tumbukan. Berdasarkan temuan hasil studi pendahuluan peneliti mengindikasikan bahwa masih pada materi Momentum dan Impuls. Miskonsepsi materi Momentum dan Impuls ditemukan pula dalam penelitian lain (Rizal Adimayuda et al., 2020)

Dapat dilihat pada Gambar 1.1, terlihat salah satu gambaran miskonsepsi yang dialami oleh peserta didik pada materi Momentum dan Impuls.

6.2 Tingkat keyakinan terhadap jawaban 6.1

1. Yakin

2. Tidak yakin

---

6.3 Alasan berdasarkan jawaban 6.1:

Imo kalo 2 benda di tabrakan maka otomatis 2 benda bakal bergerak saling berjauhan

---

6.4 Tingkat keyakinan terhadap jawaban 6.3

1. Yakin

2. Tidak yakin

Gambar 1.1 Salah satu contoh miskonsepsi yang dialami peserta didik

Terlihat pada Gambar 1.1 pada kolom alasan peserta didik menjawab bahwa jika dua benda ditabrakan maka otomatis 2 benda selalu bergerak saling berjauhan.

NOVIA WULANDARI, 2021

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN PDEODE BERBANTUAN LKPD BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MEREDUKSI MISKONSEPSI PESERTA DIDIK SMA PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS**

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

Padahal pada soal nomor 6 dua bola yang massanya sama memiliki keadaan awal yang berbeda, benda satu bergerak ke arah benda dua dan benda dua dalam keadaan diam Hal ini menyatakan peserta didik belum memahami materi pada bab Momentum dan Impuls. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan penelitian lain sebelumnya, cukup banyak miskonsepsi yang dialami peserta didik dalam mempelajari Momentum dan Impuls. Arianti et al., (2017) mengemukakan bahwa pembelajaran Fisika menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik. Tetapi, beberapa konsep dalam Fisika memiliki tingkat abstraksi yang tinggi termasuk Momentum dan Impuls, hal itu menyebabkan kesulitan tersendiri dalam penyampaiannya kepada peserta didik. Dengan adanya kesulitan tersebut berimplikasi pada rendahnya penguasaan konsep fisika peserta didik (Arianti et al., 2017). Oleh karena itu cara penyampaian materi kepada peserta didik harus menggunakan strategi pembelajaran yang tepat dan cocok agar dapat memudahkan peserta didik memahami materi.

Karena materi Momentum dan Impuls memiliki tingkat abstraksi yang tinggi maka mata pelajaran tersebut tidak cukup apabila pembelajaran yang disampaikan di kelas hanya menggunakan metode ceramah (Priane et al., 2019). Salah satu strategi pembelajaran bersiklus yang cocok diterapkan dalam pembelajaran saat ini adalah *Predict Discuss Explain Observe Discuss Explain* (PDEODE). Strategi pembelajaran PDEODE dapat menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan langkah-langkahnya sesuai dengan keterampilan proses sains (Bryce & MacMillan, 2009); (Costu, 2008). Menurut (Coştu et al., 2012) menyebutkan bahwa pembelajaran PDEODE dapat digunakan sebagai sarana untuk menelusuri pemahaman peserta didik tentang suatu konsep ilmu. Model pembelajaran PDEODE merupakan model pembelajaran yang berlandaskan atas teori konstruktivisme (Smith, dalam Costu, 2008: 3). Peneliti sebelumnya menyatakan bahwa strategi yang dapat mereduksi miskonsepsi pada peserta didik yaitu strategi pembelajaran PDEODE (R. Adimayuda, 2019). Selain itu beberapa peneliti juga pernah melakukan penerapan strategi PDEODE untuk mereduksi miskonsepsi diantaranya (Costu, 2008) tentang “*Improving students conceptions on fluid dynamics through peer teaching model with PDEODE (PTM-PDEODE)*”,

(Demircioğlu, 2017) tentang “*Effect of PDEODE teaching strategy on Turkish students' conceptual understanding: Particulate nature of matter*”, (A. Samsudin et al., 2019) tentang “*Unveiling students' misconceptions through computer simulation-based PDEODE learning strategy on dynamic electricity*”, dan (Priane et al., 2019) tentang Model PDEODE Untuk Meminimalisir Miskonsepsi Pada Materi Momentum dan Impuls Bagi Siswa Kelas X Di SMAN 2 KS Cilegon”. Penulis memilih strategi pembelajaran PDEODE karena dapat mempengaruhi kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dalam pembelajaran fisika, selain itu cocok diterapkan pada kurikulum 2013 karena berpusat pada peserta didik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif di dalam proses belajar. Namun hanya dengan penerapan strategi PDEODE saja tidak cukup untuk membantu memudahkan peserta didik dalam memahami konsep Momentum dan Impuls.

Materi Momentum dan Impuls memiliki tingkat abstraksi yang tinggi karena konsep ini terjadi dalam waktu singkat sehingga dengan demikian peserta didik tidak memahami konsep momentum dan impuls dengan benar (Ahmad Samsudin et al., 2020). Pengamatan secara langsung dapat mempengaruhi pada pemahaman konsep peserta didik. Sesuai dengan pernyataan (Wibowo et al., 2017) bahwa konsep yang abstrak memerlukan visualisasi untuk membantu pemahaman konsep peserta didik. Selain itu, dengan melakukan pratikum dalam pembelajaran fisika dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep fisika (Sarjono, 2018). Dengan adanya praktikum dalam pembelajaran fisika yaitu pada materi Momentum dan Impuls, peserta didik dapat melakukan pengamatan secara langsung sekaligus dapat memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep Momentum dan Impuls. Dalam masa pandemi *Coronavirus Disease* (COVID-19) pemerintah Indonesia melakukan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat atau disingkat PPKM. Dampak dari kebijakan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Pendidikan formal yaitu pembelajaran di sekolah diubah menjadi pembelajaran *online* (Toharudin et al., 2021). Oleh karena itu, peserta didik tidak dapat melakukan pembelajaran di sekolah sehingga tidak dapat menggunakan fasilitas yang ada di sekolah salah satunya adalah laboratorium fisika dan tidak bisa

melakukan praktikum. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi semakin canggih sehingga dalam dunia pendidikan pun tak luput dari pemanfaatan teknologi.

Pemanfaatan teknologi berupa simulasi dan visualisasi merupakan salah satu sarana pembelajaran untuk mendapatkan informasi lebih nyata dari informasi yang bersifat abstrak (Husein et al., 2017). Salah satu kontribusi teknologi digital yang dapat digunakan dalam pendidikan adalah aplikasi *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang seolah-olah dibuat *real* atau dengan kata lain virtualisasi dari dunia *real*. AR juga telah diakui sebagai teknologi yang dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan tugas di dunia nyata seperti praktikum dengan dukungan dari sistem digital (Chittaro & Ranon, 2007). Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik dalam memvisualisasikan konsep Momentum dan Impuls ke dalam kehidupan nyata yang dikemas dalam bentuk praktikum, maka penulis membuat aplikasi berbasis *Augmented Reality* yang diberi nama “ARMOULS” yaitu singkatan dari *Augmented Reality Momentum Impuls* beserta LKPDnya yang disusun agar memudahkan peserta didik dalam memahami konsep Momentum dan Impuls. ARMOULS beserta LKPDnya juga dapat diakses secara fleksibel. Praktikum yang dirancang pada aplikasi ARMOULS belum ada di virtual laboratorium yang sudah ada sebelumnya seperti PhET, selain itu aplikasi ARMOULS menggunakan teknologi *Augmented Reality* dan untuk PhET berbasis *website*. Aplikasi ARMOULS dirancang oleh penulis dengan inovasi baru yang belum pernah ada sebelumnya, perbedaannya diantaranya pada aplikasi ARMOULS data yang dimasukkan ke dalam *coding* didapat berdasarkan hasil praktikum nyata yang dilakukan oleh penulis dan datanya diolah menggunakan *tracker* dan pada aplikasi ARMOULS terdapat praktikum tumbukan pada benda gerak jatuh bebas sedangkan di laboratorium virtual yang ada di internet belum ada yang menciptakan praktikum dengan teknologi tersebut, serta aplikasi ARMOULS dan LKPDnya dirancang khusus oleh penulis untuk mereduksi miskonsepsi peserta didik.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Predict Discuss Explain Observe Discuss Explain (PDEODE)* berbantuan LKPD berbasis

*Augmented Reality* yang dilaksanakan secara *online* menjadi sebuah alternatif untuk mereduksi miskonsepsi yang dialami oleh peserta didik di tengah masa pandemi COVID-19. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan judul:

**“Penerapan Strategi Pembelajaran PDEODE Berbantuan LKPD  
Berbasis *Augmented Reality* Untuk Mereduksi Miskonsepsi Peserta Didik  
SMA Pada Materi Momentum dan Impuls”.**

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penerapan strategi pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* dalam mereduksi miskonsepsi peserta didik SMA pada materi Momentum dan Impuls?”. Pertanyaan penelitian diuraikan berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls?
- 2) Bagaimana pengaruh PDEODE berbantuan LKPD LKPD berbasis *Augmented Reality* dalam mereduksi miskonsepsi peserta didik SMA pada materi Momentum dan Impuls?
- 3) Bagaimana profil miskonsepsi peserta didik setelah pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls?
- 4) Bagaimana perubahan konsepsi peserta didik setelah diterapkan pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian terdiri dari tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umumnya adalah untuk mengidentifikasi pengaruh PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* dalam mereduksi miskonsepsi peserta didik SMA pada materi Momentum dan Impuls. Sedangkan tujuan khususnya adalah menyatakan

keterlaksanaan pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls, menyatakan pengaruh PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* dalam mereduksi miskonsepsi peserta didik SMA pada materi Momentum dan Impuls, menyatakan profil miskonsepsi peserta didik setelah pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls, dan menyatakan perubahan konsepsi peserta didik setelah diterapkan pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi Momentum dan Impuls.

#### 1.4 Manfaat/signifikansi Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Dari segi praktis, penelitian ini menghasilkan inovasi produk berupa LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi momentum dan impuls yang dapat digunakan untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pada kegiatan eksperimen.
- 2) Dari segi teoritis dapat memberikan sumber pustaka baru tentang miskonsepsi pada materi momentum dan impuls. Selain itu dapat memberikan kontribusi dalam penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* yang dapat dijadikan sebagai literatur oleh peneliti lain dalam penelitiannya.

#### 1.5 Definisi Operasional

Terdapat variabel-variabel yang digunakan oleh peneliti sebagai batasan pengertian dalam melaksanakan penelitian ini. Definisi operasionalnya adalah sebagai berikut:

- 1) PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* merupakan penggabungan strategi pembelajaran dengan LKPD berbasis *Augmented Reality*. PDEODE terdiri dari enam tahap yaitu tahap memprediksi (*Prediction*), tahap diskusi I (*Discuss I*), tahap menjelaskan I (*Explain I*), tahap observasi (*Observe*), tahap Diskusi II (*Discuss II*), dan tahap menjelaskan II (*Explain II*) (Costu, 2008). Pada tahap *Observe* peserta didik melakukan praktikum dengan

menggunakan aplikasi *Augmented Reality* sesuai LKPDnya. Penerapan strategi pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) diukur dengan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dan diolah dalam bentuk persentase rata-rata keterlaksanaan pembelajaran.

- 2) Pengaruh PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) merupakan pengaruh yang ditimbulkan ketika dalam pembelajaran PDEODE berlangsung menggunakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam mereduksi miskonsepsi. Pengaruh PDEODE berbantuan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) diukur dengan pemberian skor miskonsepsi untuk setiap level konsepsi. Penskorannya adalah *Sound Understanding* (SU) diberikan skor '0' karena peserta didik dapat menjawab dengan benar di *tier* pertama, *tier* ketiga dan yakin pada kedua *tier* tingkat keyakinan. Untuk *Partial Positive* (PP) diberikan skor '0' karena peserta didik menjawab benar pada *tier* pertama dan *tier* ketiga, namun mereka masih tidak yakin di salah satu tingkat keyakinannya. Untuk *Partial Negative* (PN) diberi skor '1' karena peserta didik dapat menjawab dengan benar pada *tier* pertama atau *tier* ketiga. Untuk *Not Understanding* (NU) diberi skor '3' karena peserta didik tidak dapat menjawab dengan benar di *tier* pertama dan *tier* keempat. Untuk *Misconception* (MC) diberikan skor '4' karena peserta didik menjawab tidak tepat pada *tier* pertama dan *tier* ketiga namun memiliki tingkat keyakinan yakin terhadap jawabannya. Dan untuk *No Coding* (NC) tidak diberi skor karena peserta didik tidak menjawab di salah satu *tier* atau lebih. Hasil penskoran diolah menggunakan Microsoft Excel berdasarkan persamaan *effect size cohen's d*.
- 3) Profil miskonsepsi peserta didik merupakan gambaran miskonsepsi yang dialami oleh peserta didik pada materi Momentum dan Impuls. Profil miskonsepsi ini diukur menggunakan instrumen tes diagnostik *Four-Tier* Momentum dan Impuls (FOTMI). Profil level konsepsi ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan instrumen *Four-tier* Momentum Impuls (FOTMI). Pembahasan profil level konsepsi bertujuan untuk memperoleh gambaran profil miskonsepsi sebagai pokok pembahasan. Konsepsi peserta didik pada penelitian ini

dikategorikan pada level konsepsi yang terdiri dari enam tingkat. Tingkatan tersebut adalah *Sound Understanding (SU)*, *Partial Positive (PP)*, *Partial Negative (PN)*, *No Understanding (NU)*, *Misconception (MC)*, and *No Coding (NC)*. Jawaban *pretest* dan *posttest* peserta didik yang telah diperoleh dipetakan berdasarkan kategori level konsepsi dan diolah dalam bentuk persentase profil level konsepsi peserta didik pada materi Momentum dan Impuls.

- 4) Perubahan konsepsi merupakan proses perubahan konsepsi yang dialami oleh peserta didik dari yang awalnya tidak sesuai dengan konsepsi para ahli menjadi sesuai dengan konsepsi para ahli sehingga dengan begitu peserta didik dapat memahami materi secara benar. Perubahan kategori konsepsi peserta didik dikategorikan menjadi 3 kategori yaitu *Accepted Change (AC)*, *Not Change (NC)*, dan *Unacceptable Change (UC)*. Hasil pengelompokan perubahan kategori miskonsepsi peserta didik diolah dalam bentuk persentase perubahan konsepsi.

## 1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini mengacu pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia Nomor 7867/UN40/HK/2019 Tentang Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI 2019 (Saripudin et al., 2019).

- 1) BAB I PENDAHULUAN, berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat/signifikansi penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi. Latar belakang penelitian mencakup hasil analisis dari berbagai sumber pustaka dan hasil studi pendahuluan yang melatar belakangi penulisan skripsi Penerapan Strategi Pembelajaran PDEODE Berbantuan LKPD Berbasis *Augmented Reality* Untuk Mereduksi Miskonsepsi Peserta Didik SMA Pada Materi Momentum dan Impuls. Selanjutnya rumusan masalah berisi pertanyaan-pertanyaan yang diuraikan dari rumusan masalah. Tujuan penelitian berisi target yang akan dicapai dalam penelitian ini yang mengacu pada rumusan masalah. Manfaat penelitian berisi manfaat dari segi praktis dan dari segi teoritis. Definisi operasional berisi pemaparan variabel yang digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat membatasi pembahasan

penelitian. Dan struktur organisasi skripsi berisi pemaparan singkat dari susunan skripsi.

- 2) BAB II KAJIAN PUSTAKA, berisi tentang berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian ini dari berbagai rujukan.
- 3) BAB III METODE PENELITIAN, berisi tentang metode penelitian, desain penelitian, partisipan, instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil penelitian sampai kepada cara menganalisis data hasil penelitian.
- 4) BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN, berisi tentang pembahasan yang ditemukan dalam penelitian ini secara keseluruhan dimulai dari tahapan pelaksanaan sampai analisis data yang ditemukan dalam penelitian ini.
- 5) BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI, berisi tentang simpulan akhir untuk menjawab setiap pertanyaan penelitian dalam rumusan masalah, implikasi dari hasil penelitian ini, dan rekomendasi-rekomendasi dari penulis bagi pembaca dan penelitian selanjutnya.