

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Memanusiakan manusia adalah definisi dari pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu aspek yang dapat memberikan pengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha untuk mempersiapkan generasi-generasi penerus bangsa yang memberikan kontribusi ke arah kemajuan. Berkaitan dengan usaha yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan terhadap kualitas sumber daya manusia telah banyak dilakukan oleh para pakar-pakar pendidikan. Salah satunya perubahan kurikulum, kurikulum di Indonesia telah mengalami kemajuan dilihat dari dilakukannya evaluasi untuk mengatasi permasalahan pendidikan dengan perbaikan kurikulum. Dalam dunia Pendidikan saat ini peran siswa sangat diutamakan dibandingkan sebelumnya, hal ini sesuai dengan adanya perubahan kurikulum sebelumnya. Kurikulum yang saat ini digunakan dalam Pendidikan yakni KURTIAS (Kurikulum 2013). Dalam penerapan kurikulum ini sebagai pembelajaran bertujuan untuk menitik beratkan siswa sebagai pihak yang paling aktif dibandingkan dengan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum 2013 menekankan siswa untuk dapat mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan juga keterampilan sebagai dasar yang didapatkan di sekolah. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah membantu dan mendukung kemajuan dalam bidang pendidikan (Ramdhani,dkk , 2021, hlm.426). Pendidikan saat ini mendapat tantangan besar yang harus mencetak lulusan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Inovasi dan penemuan baru dari hasil kreativitas manusia sangat dibutuhkan oleh para generasi untuk menjawab tantangan jaman. Kreativitas dan juga keinginan bersaing serta berinovasi di dalam kurikulum 2013 sangat diutamakan dalam pembelajaran sebagai daya pikir mengembangkan sesuatu dari hasil pengetahuan yang di dapatkannya untuk menghasilkan karya yang bermanfaat

Pendidikan tidak terlepas dari adanya proses ataupun kegiatan dari siswa dan guru untuk melakukan belajar mengajar. Dalam proses ini setiap guru akan memberikan perannya sebagai fasilitator dengan targetnya siswa untuk diberikan pembelajaran yang sudah direncanakan. Proses pembelajaran dapat dikatakan tercapai jika ada perbaikan ataupun indikator tujuan yang diharapkan oleh guru kepada peserta didik tercapai, hal ini terlihat dari adanya perubahan pribadi siswa menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pastinya, pada saat memperoleh sarana belajar langkah selanjutnya diharuskan untuk mengetahui bagaimana melakukan pemanfaatan teknologi pada saat menggunakan sarana belajar agar bisa mendapatkan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif. Dengan terpenuhinya keinginan dalam mendapatkan sarana belajar yang memadai. Maka, peserta didik dapat melakukan pembelajaran dengan lebih baik yang sesuai tujuannya. Sarana belajar merupakan sebuah perangkat belajar yang akan melengkapi setiap kegiatan pembelajaran seperti, ruangan kelas, kursi, meja dan juga media pembelajaran (Mulayasana, 2012, hlm.49). Maka, hal ini akan dapat menjadikan guru untuk lebih mengembangkan sarana belajarnya terutama pengembangan media pembelajaran bagi siswa yang menarik dan disukai oleh mereka.

Dunia saat ini sedang dilanda oleh wabah yang dapat menular secara cepat. Wabah tersebut adalah *Covid-19* yang sudah menyebar ke Indonesia. Karena adanya *Covid-19* yang disusul dengan adanya wabah baru yaitu omicron maka pembelajaran sangat tidak efisien dan tidak efektif untuk peserta didik dalam pembelajaran secara bertatap muka. Mengenai adanya wabah *Covid-19* memberikan dampak yang besar bagi masyarakat, termasuk dengan ranah pendidikan. Secara total, pelaksanaan pembelajaran daring di Indonesia bahkan diseluruh Negara di dunia dimulai pada tahun 2020 (Popoh, 2020, hlm.3). Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan berbagai kegiatan menjadi terbatas, termasuk dengan pelaksanaan pembelajaran yang mengharuskan dilakukan secara jarak jauh.

Kegiatan pembelajaran daring memberikan tantangan bagi semua bidang pendidikan melakukan berbagai upaya untuk tetap melaksanakan pembelajaran semestinya. Hal ini menjadikan guru dan siswa harus beradaptasi memanfaatkan

teknologi untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Pembelajaran jarak jauh ini menjadi awal baru bagi dunia Pendidikan yang masih memiliki kendala dari berbagai pihak. Maka dalam pembelajaran sejarah saat inipun menuntut guru dan siswa untuk dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang dalam memafisilitasi pembelajaran sejarah. Dikarenakan dengan adanya pandemi *covid-19* , maka dalam pembelajaran guru serta murid mengharuskan pembelajaran secara jarak jauh ataupun daring. Melihat perkembangan zaman yang semakin modern, maka dalam pembelajaran daring ini bisa dilakukan dengan pemanfaatan beberapa teknologi yang berkembang. Sebagai bukti adanya jaringan internet , *handphone* dan juga beberapa alat canggih seperti aplikasi, maka hal ini dapat menjadikan pembelajaran secara jarak jauh bisa dilakukan.

Perkembangan teknologi saat ini sangat maju, maka segala aspek di kehidupan juga mengalami perubahan yang besar. Dimana segala kehidupan membutuhkan peran dari teknologi untuk membantu meringankan beban dan juga pekerjaan. Sebagai halnya untuk berkomunikasi melalui berbagai media dan juga aplikasi yang beredar digunakan oleh masyarakat di kehidupannya sehari-hari. Pendidikan saat ini mengalami dampak dari perkembangan teknologi terutama dalam hal pembelajaran dari siswa maupun guru. Menurut Hamalik (1994) bahwa guru sebagai pembelajar dalam proses pembelajaran harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup dalam media pembelajaran (Sumantri,2015, hlm.303). Guru saat ini mendapatkan tantangan yang sangat besar terutama harus beradaptasi di tengah adanya virus yang mengharuskan segala aktivitas pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Hal ini memberikan tugas yang harus diselesaikan oleh para guru untuk memberikan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka segala perkembangan teknologi saat ini digunakan untuk membantu aktivitas pembelajaran jarak jauh dapat dilaksanakan dengan baik. Melalui berbagai inovasi dan juga pemanfaatan aplikasi serta media banyak dilakukan oleh para pendidik agar hasil yang didapatkan dalam pembelajaran maksimal. Secara tidak langsung adanya pembelajaran jarak jauh ini memberikan penyesuaian kebiasaan yang dialami oleh pendidikan dan juga siswa. Maka mereka akan terbiasa dan menjadi ketergantungan terhadap teknologi yang mereka gunakan

dikehidupan sehari-harinya. Hal ini menjadikan peran teknologi sangat besar berpengaruh dalam proses pendidikan saat ini.

Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan sesuai kebijakan masing-masing sekolah. Menurut Saputra (2020) dalam (Herdiati, 2021, hlm.112) menyebutkan bahwa kini dengan pembelajaran daring guru mempunyai tuntutan baru, yaitu menguasai penggunaan teknologi guna menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Maka para pendidikan harus mengembangkan segala proses pembelajaran yang menarik dan efektif di berikan kepada siswa. Berdasarkan pra-observasi di SMA Negeri 1 Serang Panjang, pembelajaran yang dilakukan di masa pembelajaran jarak jauh ini memanfaatkan *platform* dan juga media teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Pihak sekolah memfasilitasi pembelajaran dengan memanfaatkan *platform* seperti *whatsapp*, *googlemeet* dan juga *platform* lainnya yang dikembangkan oleh masing-masing pendidik. Pembelajaran jarak jauh ini diberikan kebebasan kepada guru untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, maka guru dapat dengan leluasa untuk memanfaatkan teknologi dan berinovasi saat melakukan pembelajaran secara jarak jauh.

Saat dilakukannya pra-observasi peneliti mendapatkan permasalahan selama pembelajaran memanfaatkan teknologi. Sebagian siswa merasakan penugasan yang diberikan oleh guru tidak mereka pahami dan juga tidak begitu jelas. Hal ini dirasakan oleh siswa saat memanfaatkan media yang diberikan oleh guru dirasa membosankan dan tidak efektif dikerjakan. Sebagai halnya guru memberikan tugas untuk merangkum ataupun membuat artikel hanya sebatas pemberitahuan melalui *chat* di grup *whatsapps*. Dari hal tersebut kebanyakan siswa mengerjakan tapi tidak memahami apa yang ditugaskan oleh guru tersebut. Ada sebagian siswa yang meniru tugas temannya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Penugasan yang diberikan oleh guru tersebut berdampak kepada banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan. Berdasarkan pra-observasi yang dilakukan peneliti mendapatkan gambaran bahwa pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan membosankan dan tidak efektif digunakan bagi siswa. Guru pun merasakan hal yang sama bahwa keterbatasan dari pembelajaran daring agar siswapun mendapatkan pembelajaran yang maksimal menjadi tantangan bagi

pendidik. Penugasan yang diberikan merupakan tuntutan yang harus diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan-tujuan yang diharapkan sebelumnya. Media yang digunakan oleh guru dalam memberikan tugas memang hanya sebatas memberikan pemberitahuan di dalam grup Whatsapps yang diberikan deskripsi serta batas pengerjaan tugas tersebut. Guru merasakan dari penerapan tugas yang diberikan memang tidak bisa mencapai tujuan yang diinginkan dan banyak siswa yang tidak mengerjakan tugas tersebut. Dalam hal ini walaupun guru sudah memanfaatkan teknologi untuk melakukan pembelajaran tetapi masih belum tepat untuk memberikan pembelajaran yang maksimal dan mengharuskan guru mencari alternatif lain agar pembelajaran dapat maksimal dilakukan.

Pembelajaran yang harus dikembangkan oleh guru menggunakan beberapa model yang tepat guna memberikan pembelajaran yang efektif. Project based learning merupakan model yang berpusat terhadap peserta didik untuk dapat menghasilkan suatu produk dari pengemasan materi yang didapatkannya. Menurut Rohana (2017) dalam Wahyuni & Rahayu (2021, hlm. 315) menyebutkan bahwa pembelajaran *project based learning* merupakan pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dari masalah yang diselesaikan. Dalam hal ini penerapan project based learning mulai dikembangkan oleh guru sejarah diharapkan memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Penerapan dari *project based learning* ini diterapkan dengan bantuan dari pemanfaatan teknologi sebagai inovasi abad 21. Guru sejarah SMAN 1 Serang Panjang menerapkan model *project based learning* ini sebagai tugas bagi siswa dengan memanfaatkan media sosial yang populer yaitu aplikasi TikTok. Tiktok merupakan aplikasi yang saat ini menjadi media mayoritas terbanyak digunakan oleh kalangan siswa dengan fitur-fitur menariknya. Potensi dari hal tersebut digunakan oleh guru sejarah SMAN 1 Serang Panjang untuk memberikan pembelajaran lebih menarik yang disesuaikan dengan jaman dan kesenangan dari siswa dengan menerapkan model *project based learning* memanfaatkan TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah.

Para pendidik mulai mengembangkan inovasi yang dilakukan untuk membantu proses pembelajaran agar efektif dengan memanfaatkan segala media

dan juga *platform* yang berkembang di masyarakat. Sama halnya dengan guru sejarah di SMA Negeri 1 Serang Panjang guru AAZ yang telah dipaparkan sebelumnya dengan memanfaatkan TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah. Mengenai hal tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti adanya pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah berbasis daring. Peneliti juga menjadikan beberapa alasan mengenai potensi dari aplikasi TikTok sebagai berikut :

Pertama, aplikasi TikTok merupakan sebuah *platform* yang banyak digunakan oleh masyarakat di dunia terutama Indonesia dari berbagai kalangan usia. Aplikasi TikTok ini masih jarang digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Aplikasi TikTok saat menjadi menjadi aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat terutama para siswa yang banyak menggunakan TikTok sebagai media hiburan. Secara tidak langsung maka TikTok menjadi hal yang sangat di minati dan disenangi oleh siswa. Setelah dilakukan pra-observasi terkait aplikasi TikTok, mayoritas dari siswa banyak yang menyukai aplikasi ini sebagai media informasi dan juga hiburan. Aplikasi ini banyak di gunakan oleh siswa dan di akses setiap hari di kehidupan sehari-harinya. Aplikasi TikTok ini dapat menjadi sebuah media yang digunakan sebagai pembelajaran sejarah yang efektif mengikuti minat mereka dalam menggunakan aplikasi TikTok. Melihat dari penggunaan yang dilakukan oleh siswa terkait aplikasi TikTok ini sangat berdampak terhadap aktivitas yang dilakukan oleh siswa dan informasi yang didapatkan dari konten-konten yang terdapat di aplikasi ini. Konten-konten yang terdapat di aplikasi ini kebanyakan konten bersifat hiburan, hal ini menjadikan inovasi baru dalam pembelajaran sejarah melalui aplikasi TikTok. Aplikasi TikTok yang diharapkan dapat memberikan edukasi dan juga pembelajaran bagi siswa untuk lebih bersemangat lagi dalam minat belajarnya melalui kesenangan mereka menggunakan aplikasi TikTok. Selain dari itu, jika video karya yang dibuat oleh siswa viral akan menumbuhkan rasa berkeinginan untuk terus berkarya agar dapat bermanfaat bagi masyarakat terutama pengguna TikTok lainnya. Hal ini dapat menjadikan media TikTok ini sebagai media edukasi.

Kedua, TikTok memiliki fitur-fitur menarik yang dapat mempengaruhi keterampilan pengguna terutama siswa untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan jaman yang harus memiliki kemampuan di abad 21. Fitur yang tersedia adalah dalam aplikasi TikTok ini adalah fitur edit video, upload video, *fitur live*, *fitur coment* dan *serta effect-effect* menarik. Hal ini menjadikan pembelajaran yang dilakukan akan lebih mudah di awasi dengan guru akan dapat melihat seberapa antusias siswa membuat video TikTok berkreasi dan mengomentari sebagai bentuk apresiasi karya TikTok temannya yang dibuat. Dalam aplikasi ini siswa akan menampilkan hasil tugasnya untuk membuat konten TikTok yang dimana guru akan melihat minat serta kreativitas yang dihasilkan siswa saat mengemas materi dengan menarik. Hal ini akan terlihat bagaimana proses pembuatan yang dilakukan oleh siswa untuk membuat konten TikTok agar dapat mengemas materi dengan sangat baik dan menarik sebagai hasil karya dibuatnya. Fitur TikTok juga memiliki berbagai konten dan juga informasi dari pengguna lain yang disebarkan melalui berandanya yang memungkinkan siswa akan memiliki keinginan menampilkan karya terbaiknya agar dapat tampil di beranda pengguna lainnya. Aplikasi TikTok ini dapat diakses secara gratis dan mudah untuk digunakan.

Ketiga, TikTok dapat mempengaruhi dan juga dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah yang menarik bagi proses pembelajaran siswa. Peneliti mengamati proses pembelajaran melalui TikTok ini dengan mengamati siswa berpikir dan juga menghasilkan ide untuk membuat konten yang dapat di tampilkan di TikTok. Siswa sangat berantusias untuk membuat konten TikTok yang menjadi kesenangan mereka untuk dapat memberikan kebermanfaatan positif melalui karya yang dihasilkannya. TikTok ini akan berpengaruh dan berperan sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat mengembangkan keterampilan di kurikulum 2013. Selain dari itu keterampilan abad 21 juga akan dapat dikembangkan dalam pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi TikTok ini. Siswa akan dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan seperti, keterampilan 4C. Kemampuan yang dibutuhkan ini akan menjadi *skill* yang di butuhkan bagi siswa agar dapat beradaptasi dengan perkembangan jaman serta memiliki keinginan bersaing di masyarakat lainnya. Hal ini menjadi tantangan dunia Pendidikan agar

dapat mengembangkan pembelajaran dari media, model dan juga fasilitas lainnya yang menunjang keterampilan tersebut.

Berdasarkan dengan informasi yang telah didapatkan saat pra-observasi dan juga alasan yang dipaparkan peneliti. Maka, peneliti semakin tertarik untuk menggali lebih jauh mengenai Penerapan *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah untuk siswa kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Serang Panjang. Karena hal ini diharapkan dari hasil pemanfaatan tersebut menghasilkan ide-ide kreatif oleh siswa saat membuat konten TikTok dengan mengemas materi sejarah. Peran guru dalam menentukan sarana belajar yang tepat juga menjadi suatu nilai tambah karena ketika memilih sarana belajar yang tepat, dapat membuat peserta didik termotivasi dan juga semangat untuk melakukan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian secara langsung di lapangan untuk melihat dan mendapat data-data terkait “Penerapan *project based learning* memanfaatkan TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah (Studi Deskriptif siswa kelas XII IPS 4 SMA Negeri 1 Serang Panjang)”.

1.2 Identifikasi masalah penelitian

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan apa saja yang dirasakan oleh guru dalam pembelajaran sebelum memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah. Temuan dari permasalahan tersebut diantaranya mengenai (1) Tantangan guru memilih media pembelajaran yang tepat memanfaatkan teknologi bagi siswa (2) siswa merasakan media yang diberikan sebagai tugas tidak jelas dan tidak memahami isi yang ditugaskan (3) beberapa siswa banyak yang tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru (4) ada beberapa siswa yang menyelesaikan tugas hanya mencontek tugas temannya.

1.3 Rumusan masalah dan pertanyaan penelitian

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, peneliti membatasi permasalahan ke dalam beberapa pertanyaan penelitian berikut ini:

1. Mengapa guru menggunakan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah ?

2. Bagaimana perencanaan guru menerapkan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah ?
3. Bagaimana hasil penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah?
4. Bagaimana hambatan dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan yang hendak dicapai untuk menjawab permasalahan penelitian yang berhubungan dengan penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah, tujuan tersebut di antaranya:

1. Menjabarkan alasan guru tentang penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah
2. Mendeskripsikan dan mendapatkan gambaran mengenai perencanaan guru dalam menerapkan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah
3. Memaparkan hasil dari penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah
4. Mendapatkan gambaran dari hambatan dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi hambatan yang dihadapi dalam penerapan model *project based learning* memanfaatkan aplikasi TikTok sebagai tugas pembelajaran sejarah.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti membedakan dari manfaat penelitian yang dipaparkan menjadi dua manfaat, yakni manfaat teoritis dan praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat dari hasil penelitian ini yang digunakan menggunakan metode deskriptif kualitatif diharapkan bagi peneliti dapat menjadi sebuah sumber referensi tambahan bagi peneliti selanjutnya mengenai penelitian pembelajaran sejarah. Kajian dari penelitian ini terfokus dari penerapan *project based learning* dengan memanfaatkan teknologi yaitu aplikasi TikTok sebagai tugas bagi siswa. Dalam hal

ini diharapkan manfaat yang didapatkan dari penelitian ini akan memberikan wawasan mengenai penelitian, perenapan project based learning memanfaatkan TikTok, keefektifan dari penerapannya bagi siswa maupun guru. Hal ini diharapkan dapat menjadikan referensi untuk penelitian selanjutnya yang lebih baik.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini peneliti mendapatkan pengetahuan, ilmu baru, dan keterampilan dalam mendapatkan gambaran pemanfaatan aplikasi TikTok sebagai media tugas pembelajaran sejarah di SMAN 1 Serang Panjang bagi siswa kelas XII IPS 4 serta menjadi salah satu pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan memanfaatkan teknologi untuk membantu pembelajaran yang efektif.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian mengenai tugas pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi TikTok ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas siswa, minat belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran sejarah dan juga memberikan inovasi baru dalam pembelajaran sejarah yang menarik dan mudah di pahami.

3. Bagi guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan gambaran informasi baru mengenai inovasi pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi TikTok yang akan memberikan referensi untuk memberikan pembelajaran memanfaatkan media-media yang berkembang agar pembelajaran lebih menarik dan lebih baik lagi.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Dari adanya penelitian ini akan dapat dijadikan sumber peneliti selanjutnya dalam pemanfaatan media pembelajaran sejarah yang lebih menarik dan inovatif lagi.

1.6 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika dalam penulisan yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Dalam Bab ini peneliti memaparkan terkait temuan – temuan masalah yang dijadikan dasar penelitian. Bab ini memiliki sub bab yang terdapat dari latar belakang, rumusan masalah, dan manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Dalam Bab ini akan menyajikan mengenai landasan sumber kajian pustaka dan teori menyesuaikan dengan penelitian yang dilakukan. Hal ini berguna untuk dijadikan dasar referensi bagi peneliti saat penelitian dilakukan.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini memaparkan terkait perencanaan serta metodologi dalam penelitian. Dalam sub bab ini terdapat metode penelitian, desain penelitian, subjek serta lokasi, desain penelitian, teknik pengumpulan data, alat – alat pengumpulan data dan pengolahan data.

Bab IV Hasil Penelitian & Pembahasan. Dalam Bab ini akan dipaparkan hasil penelitian oleh peneliti berdasarkan dari data, fakta dan informasi yang dituangkan dengan sumber yang didapatkan dari penelitian sebelumnya.

Bab V Simpulan & Rekomendasi. Bab ini menjelaskan dari hasil kesimpulan keseluruhan penelitian yang menjadi jawaban peneliti menjawab permasalahan yang ditentukan sebelumnya. Selain dari itu, dalam bab ini peneliti memberikan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya bagi berbagai pihak.