BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bagian terpenting dalam pembangunan nasional. Kemajuan suatu bangsa dipengaruhi oleh kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan yang baik dapat tercapai apabila keseriusan dalam mengelolanya diperhatikan dengan baik ditinjau dari serangkaian proses komponen pendidikan yang ada. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan bangsa yang cerdas dan bermartabat. Oleh karena itu, diperlukan kontribusi dari seluruh pihak terutama pemerintah dalam membangun sistem pendidikan yang sesuai dengan nilai-nilai dan tuntutan sains dan teknologi.[1]

> *Education is known as a deliberate activity process done to input according to the predetermined goal. As a process, the results must be evaluated to find out the effectiveness of the teaching and learning process that has been implemented.*[2]

Sesuai dengan pengertian pendidikan di atas, bahwa pendidikan merupakan serangkaian proses aktivitas input (memberikan pengajaran) yang dilakukan berdasarkan tujuan yang telah ditentukan. Sebagai sebuah proses, hasil yang didapatkan perlu dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dari proses belajar mengajar tersebut.

---

[1] Supadi, *Manajemen Mutu Pendidikan* (Jakarta Timur: UNJ Press, 2020), h. 16

[2] I Nyoman Gunung dan I Ketut Darma, "The Effectiveness and Constraints of Learning in Polytechnic Education", dalam *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan,* Vol. 23 No. 2 December, 2019, h. 171.

Pentingnya mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri manusia seperti pendengaran dan penglihatan sehingga perlu dilaksanakannya pendidikan disebutkan dalam firman Allah Swt pada Q.S. An-Nahl/16: 78 berikut:

وَٱللَّهُ أَخۡرَجَكُم مِّنۢ بُطُونِ أُمَّهَٰتِكُمۡ لَا تَعۡلَمُونَ شَيۡـٔٗا وَجَعَلَ لَكُمُ ٱلسَّمۡعَ وَٱلۡأَبۡصَٰرَ وَٱلۡأَفۡـِٔدَةَ لَعَلَّكُمۡ تَشۡكُرُونَ ٧٨

Pendidikan juga merupakan sektor penting dalam mencapai tujuan negara Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sebagaimana yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, yang berbunyi:

> Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[3]

Kesuksesan proses belajar mengajar ditentukan oleh berbagai hal, salah satunya adalah media pembelajaran. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran juga ikut mengalami perkembangan. Pembelajaran yang awalnya hanya menggunakan buku teks, gambar atau bagan kini telah mulai menggunakan beberapa aplikasi dalam bidang komputer.[4]

---

[3]Departemen Pendidikan Nasional, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Thun 1945 Disertai Amandemen*(Jakarta: Gramedia, 2018), h. 33.

[4] Irawati dan Lisa Rokhmani, "Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 7 Malang Pokok Bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran" dalam jurnal *JPE* Vol. 9 No. 1 2016, h. 31-32. (Tanggal akses 24 November 2020, 19:38)

Salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah kualitas tenaga pendidik dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran. Keterampilan pendidik dalam mendesain, mengembangkan, dan memanfaatkan media pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam upaya meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Pendidik berperan bukan hanya sekadar memberikan pengetahuan kepada peserta didik namun juga sebagai fasilitator, perancang pembelajaran, mediator, dan manajer di ruang kelas. [5]

Pembelajaran menggunakan media merupakan hal yang penting agar penjelasan dapat lebih mudah dipahami. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sarana atau penunjang kegiatan belajar mengajar yang dirancang manusia untuk kemudahan. Hal ini sesuai dengan surah Az-Zumar (39):9 yang berbunyi :

أَمَّنْ هُوَ قَٰنِتٌ ءَانَآءَ ٱلَّيْلِ سَاجِدًا وَقَآئِمًا يَحْذَرُ ٱلْءَاخِرَةَ وَيَرْجُواْ رَحْمَةَ رَبِّهِۦ ۗ قُلْ هَلْ
يَسْتَوِى ٱلَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَٱلَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُوْلُواْ ٱلْأَلْبَٰبِ ﴿٩﴾

Pembelajaran perlu didukung dengan penggunaan media dan teknologi yang tepat. Oleh karena itu, pendidik harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu terutama di masa yang serba digital. Namun beberapa kendala kerap terjadi seperti sulitnya menghadirkannya media yang tepat. Hal ini disebabkan kurangnya kemampuan untuk membuatnya. Selain itu, fasilitas yang dibutuhkan pun terkadang relatif mahal atau sulit diopersiakan. Melalui penelitian ini, peneliti menawarkan

[5] Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 13

media pembelajaran berupa media pembelajaran komik yang dalam bentuk non fisiknya sering disebut sebagai *e-comic*. Aplikasi *Ibis Paint X* merupakan aplikasi editing yang akan digunakan untuk pembuatan media *e-comic* ini dan dapat digunakan melalui ponsel android. Aplikasi ini tentu akan memudahkan dalam pembuatan komik karena tidak perlu menggunakan komputer serta tidak membutuhkan cukup banyak ruang untuk mengunduhnya. Melalui kecanggihan dan kemudahan teknologi ini, penulis berharap media pembelajaran dapat dibuat dan digunakan seoptimal mungkin serta variatif meski dalam kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran secara daring.

Melihat dari perkembangan era digital yang sudah maju, proses belajar mengajar kini telah dilakukan secara daring baik melalui sarana video call maupun room chat. *E-comic* merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat karena dapat diaplikasikan secara digital baik melalui layar power point komputer maupun ponsel selama pembelajaran daring. Alasan kedua peneliti memilih media pembelajaran *e-comic* karena peneliti telah memiliki pengetahuan baik dalam pembuatan maupun pengoperasian aplikasi *Ibis Paint X*.

Kegiatan pembelajaran secara daring yang dilaksanakan di kelas VII MTsN 2 Banjarmasin dilakukan menggunakan *google meet*, *whatsapp* dan *google classroom.* Siswa akan diberikan link melalui grup *whatsapp* untuk masuk ke *google meet* dan meminta siswa untuk mengisi absen daring. Melalui *google meet* guru akan menampilkan materi ajar yang dijelaskan dengan metode ceramah. Siswa mencermati penjelasan guru hingga selesai. Apabila ada pertanyaan guru akan mempersilakan siswa untuk bertanya. Berdasarkan observasi, siswa yang hadir di

google meet lebih sedikit daripada jumlah siswa keseluruhan. Siswa juga terkadang terkendala jaringan internet yang lambat. Siswa juga terlihat kurang aktif yang ditunjukkan dengan lambatnya respon yang diberikan ketika guru bertanya.

MTs Negeri 2 Banjarmasin merupakan sekolah yang peneliti pilih sebagai tempat penelitian karena peneliti memiliki pengalaman mengajar selama melaksanakan praktik pengalaman (PPL) II di bulan Agustus lalu. Sekolah juga telah bersedia memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan syarat telah memberikan surat riset. Peneliti telah melaksanakan proses belajar mengajar bersama para siswa dan berinteraksi dengan guru mata pelajaran matematika sehingga memperoleh hasil observarsi bahwa diketahui selama kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring, guru dominan menggunakan metode ceramah yang disampaikan melalui video atau google meet.

Peneliti memperoleh informasi hasil wawancara bahwa terdapat beberapa kendala yang terjadi. Berdasarkan wawancara dengan siswa diketahui bahwa proses pembelajaran dilakukan secara daring dan tatap muka secara bergantian dimana pembelajaran tatap muka hanya menghadirkan 50% dari jumlah siswa dalam satu kelas. Kendala yang sering terjadi saat pembelajaran daring yaitu beberapa siswa tidak mempelajari video yang diberikan sehingga akan membuat siswa tersebut ketinggalan materi. Sedangkan hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa kendala yang juga terjadi yaitu kurangnya tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan sehingga hasil belajar siswa yang tidak mengerjakan pun rendah.

Berdasarkan kendala-kendala tersebut, peneliti menawarkan media *e-comic* untuk dapat diterapkan pada pembelajaran matematika. Mengacu pada penelitian terdahulu, yaitu penelitian oleh Nuriza bahwa media *e-comic* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika digunakan pada pembelajaran matematika. Media ini dapat diterapkan secara fleksibel dan mudah diakses baik secara daring maupun tatap muka sehingga memudahkan siswa ketika menggunakannya. Peneliti berharap dengan digunakannya media ini, dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Materi pembelajaran yang peneliti pilih yaitu materi segi empat. Alasan yang mendasarinya yaitu berdasarkan penelitian dari Isan dan Nelly bahwa siswa masih kesulitan pada materi segi empat diantaranya yaitu kesulitan menentukan panjang dan lembar segi empat, kesulitan menerapkan teorema pythagoras, kesulitan menghubungkan materi segitiga dan segi empat, kesulitan menganalisis permasalahan kontekstual yang berhubungan dengan segitiga dan segi empat, dan kesulitan dalam membandingkan luas dua bangun segi empat.[6] Adanya kesulitan-kesulitan tersebut maka peneliti memilih untuk menggunakan materi segi empat di dalam penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan rumusan judul penelitian **"Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* pada**

[6] Isna Sani Hidayah & Nelly Fitriani, "Analisis Kesulitan Siswa SMP Kelas VII Dalam Memahami Materi Segiempat dan Segitiga Dalam Pembelajaran Daring", dalam *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif,* Vol. 4 No. 3 Mei, 2021, h. 635-636.

Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggnunakan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran matematika menggunakan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin?
3. Apakah penggunaan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran matematika materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara nilai post test kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pembelajaran matematika menggunakan

media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin.

3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* pada pembelajaran matematika materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil dari penelitian yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media *E-Comic* Berbasis Aplikasi *Ibis Paint X* pada Pembelajaran Matematika Materi Segi Empat di Kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi :

1. Peserta Didik :
   a. Meningkatkan motivasi serta membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam mempelajari matematika.
   b. Meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi segi empat.
   c. Membantu peserta didik untuk dapat memahami konsep dan permasalahan kontekstual pada materi segi empat.
2. Pendidik :
   a. Memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran *e-comic* serta bagaimana pengaplikasiannya dalam pembelajaran.

b. Memberikan informasi kepada pendidik agar mampu membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik namun juga lebih kreatif dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

c. Sebagai ragaman untuk langkah pendekatan dalam menyampaikan pokok bahasan terutama segi empat.

3. Peneliti :

a. Menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pemanfaatan teknologi sebagai bekal menjadi guru matematika yang profesional.

b. Untuk mengetahui apakah *e-comic* dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika yang efektif.

E. Definisi Operasional

Agar lebih mudah dalam memahami dan mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini serta menghindari kesalahpahaman dalam menginterpretasikan judul dan permasalahan yang akan diteliti, maka peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional, yaitu :

1. Efektivitas

Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian perlu memenuhi dua kriteria. Pertama, pembelajaran dikatakan efektif jika hasil keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh melalui lembar observasi terlaksana minimal telah memenuhi kategori baik.[7]

[7] Arie Anang Setyo, dkk., *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning,* (Makassar: Yayasan Barcode, 2020) h. 45

Kedua, menurut Sugiono, “Kalau terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok control, maka perlakuan yang diberikan berpengaruh secara sginifikan.”[8]

Jadi, efektivitas menurut penelitian ini adalah jika keterlaksanaan pembelajaran minimal memenuhi kategori baik dan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *post test* kelas eksperimen dan kontrol maka pembelajaran menggunakan media *e-comic* dinyatakan efektif.

2. Media Pembelajaran *E-Comic*

Komik adalah media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan gambar, teks atau informasi visual lainnya. Komik sering mengambil bentuk urutan panel yang disandingkan. *E-comic* merupakan bentuk elektronik dari komik atau biasa disebut sebagai *e-comic* (*electronic comic*). Perbedaan antara komik dan *e-comic* adalah media atau cara mengaksesnya dimana komik menggunakan media kertas sedangkan *e-comic* dapat diakses secara digital menggunakan alat elektronik.

E-comic yang akan digunakan di dalam materi penelitian ini, nantinya akan berbentuk komik strip sederhana yang akan menjelaskan informasi mengenai konsep segi empat di kelas VII, yaitu berupa percakapan sehari-hari dua atau lebih tokoh yang berkaitan dengan permisalan segi empat. Komik strip yang dimaksud merupakan suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom atau panel yang berisi cerita.

---

[8] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualittatif dan R&D,* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2019) h. 115

Jadi, media pembelajaran yang akan dipakai di dalam penelitian ini adalah media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* yang akan di terapkan pada pembelajaran matematika materi segi empat.

3. Aplikasi *Ibis Paint X*

Aplikasi *Ibis Paint X* yang dimaksud di dalam penelitian ini adalah aplikasi editor gambar yang dapat diunduh dari *Play Store* melalui *smartphone*. Aplikasi *Ibis Paint X* merupakan alat yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran *e-comic*. Aplikasi ini dapat digunakan selayaknya program komputer seperti *Adobe Photoshop* dengan hanya menggunakan *smartphone*.

4. Segi Empat

Segi empat adalah suatu bidang datar yang dibentuk/dibatasi oleh empat garis lurus sebagai sisinya. Bangun datar segi empat yang akan dibahas meliputi persegi panjang, persegi, jajargenjang, belah ketupat, layang-layang, dan trapesium. Meteri segi empat yang akan disampaikan di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin akan berfokus pada sifat-sifat, keliling, dan luas bangun datar jajargenjang dan belah ketupat.

Kompetensi dasar yang akan digunakan dalam materi ini yaitu:

a. KD 3.11 Mengaitkan rumus keliling dan luas untuk berbagai jenis segi empat (persei, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.
b. KD 4.11 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan luas dan keliling segi empat (persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajargenjang, trapesium, dan layang-layang) dan segitiga.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan beberapa pencarian sumber yang telah saya lakukan, ditemukan beberapa kesesuaian dengan penelitian yang akan dilakukan, diantaranya:

1. Nuriza S dengan judul Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmetika Sosial Kurikulum 2013. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pengembangan media *e-comic* yang telah dikembangkan layak dan efektif dipergunakan dalam pembalajaran matematika. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis angkat adalah menggunakan media yang sama yaitu media *e-comic*. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian Nuriza berfokus untuk memvalidasi dan mengembangkan sebuah produk yaitu media *e-comic* pada materi aritmetika sosial. Sedangkan penelitian yang peneliti angkat lebih berfokus untuk menguji efektivitas terhadap keterlaksanaan media *e-comic* tersebut pada materi segi empat.[9]
2. Muh. Dihyah dengan judul Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak Tahun 2021. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa media komik strip yang dikembangkan oleh Muh. Dihyah telah diuji melalui dua kali proses validasi dengan hasil yang valid/layak secara konten/materi untuk diimplementasikan. Media tersebut kemudian diujicobakan pada

[9] Nuriza S, "Pengembangan *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2018, h. 93.

pembelajaran akidah akhlak dan dievaluasi berdasarkan respon peserta didik melalui angket. Hasil evaluasi menunjukkan skor dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan media komik srip yang telah dikembangkan merupakan media yang praktis dan layak digunakan. Persamaan penelitian dari Muh. Dihyah dengan penelitian yang penulis angkat yaitu media pembelajaran yang digunakan peneliti juga merupakan media pembelajaran komik srip yang dibuat menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Adapun perbedaannya yaitu media pembelajaran *e-comic* merupakan komik elektronik yang dapat diakses menggunakan media digital sedangkan komik srip pada penelitian Muh. Dihyah menggunakan komik yang umumnya dicetak di atas kertas.[10]

3. Durotun Nasikhah dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III di MI Nashrul Fajar Mateseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. Pengumpulan data di dalam penelitian ini menggunakan metode angket untuk meperoleh data tentang kondisi cara penggunaan media oleh guru. Hasil data angket kemudian dianalisis sehingga diperoleh data nilai. Berdasarkan nilai rata-rata angket yang telah dianalisis di dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar siswa dapat diterima. Persamaan penelitian Durotun Nasikhah dengan penelitian yang peneliti angkat yaitu media yang

[10] Muh. Dihyah, "Pengembangan Media Komik Strip Menggunakan Aplikasi *Ibis Paint X* untuk Pembelajaran Akidah Akhlak", *Skripsi,* Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare, 2021, h.100.

digunakan merupakan media pembelajaran komik. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penelitian Durotun Nasikhah, hal yang diteliti berfokus pada ada atau tidaknya pengaruh terhadap minat belajar siswa ketika komik digunakan sebagai media pembelajaran.[11]

G. Asumsi Dasar dan Hipotesis

1. Asumsi Dasar

Dalam penelitian ini, peneliti mengasumsikan bahwa:

a. Peneliti memiliki pengetahuan tentang media *e-comic* serta mampu menggunakan media *e-comic* dalam pembelajaran matematika.
b. Peneliti memiliki pengetahuan tentang aplikasi *Ibis Paint X* serta mampu menggunakannya dalam membuat media *e-comic*.
c. Setiap siswa memiliki kemampuan dasar, tingkat intelektual dan usia yang relatif sama.
d. Alat evaluasi yang digunakan memenuhi kriteria alat ukur yang baik.

2. Hipotesis

Hipotesis nol (H_0): "Penggunaan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* tidak efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022".

[11] Durotun Nasikhah, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, 2019, h. 89

Hipotesis alternatif (H_a): “Penggunaan media *e-comic* berbasis aplikasi *Ibis Paint X* efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi segi empat di kelas VII MTs Negeri 2 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022”.

H. Sistematika Penulisan

Secara umum, gambaran dalam penelitian ini telah penulis buat dalam sistematika penulisan berikut:

1. Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, penelitian terrdahulu, asumsi dasar dan hipotesis, dan sitematika penulisan.
2. Bab II Kajian Teori dan Kerngka Pikir, berisi definisi teoritik, tinjauan teoritik, dan kerangka piker..
3. Bab III Metode Penelitian, meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, desain pengukuran, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi hasil penelitian dan pembahasan.
5. Bab V Penutup, berisi simpulan dan rekomendasi.