

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogie* berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa. Selanjutnya, pendidikan diartikan sebagai usaha yang dijalankan oleh seseorang atau kelompok orang lain agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup atau penghidupan yang lebih tinggi dalam arti mental.¹

Rasulullah telah mengajarkan tentang pendidikan dapat tercapai tujuannya harus dimulai dari kemauan/ minat pada anak itu sendiri. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw:

إِذَا أَرَدْتَ أَمْرًا فَعَلَيْكَ بِالتَّوَدُّدِ، حَتَّى يُرِيكَ اللَّهُ مِنْهُ الْمَخْرَجَ. رواه البخارى

Berdasarkan Al Banna, Hasan, Imam Nawawi menyatakan “segala amal perbuatan itu bergantung pada niatnya termasuk dalam mencari ilmu itu adalah dasar niat dan keinginan yang kuat dari anak didik. Salah satu faktor utama dalam pencapaian tujuan pendidikan adalah faktor niat, minat/ kemauan dari siswa yang

¹Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Banjarmasin: Raja Grafindo Persada, 1996), h. 1.

timbul dari hati bukan berasal dari orang lain atau bahkan paksaan dari orang lain.²

Pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental, yang juga mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Karena itulah kita dituntut untuk mampu mengadakan refleksi ilmiah tentang pendidikan tersebut, sebagai pertanggungjawaban terhadap perbuatan yang dilakukan, yaitu mendidik dan dididik.

Dalam konteks ini, kita tidak boleh mencampuradukkan antara pengertian pendidikan sebagai tindakan manusia dalam usahanya membimbing manusia yang lain, dengan pengertian ilmu pendidikan sebagai ilmu pengetahuan.

Secara historis, pendidikan jauh lebih tua dari ilmu pendidikan, sebab pendidikan telah ada sejak adanya manusia. Sedangkan ilmu pendidikan baru lahir kira-kira pada abad ke-19. Sebelum adanya ilmu pendidikan, manusia melakukan tindakan mendidik didasarkan atas pengalaman, intuisi dan kebijaksanaan.³

Pendidikan sebagai suatu bentuk kegiatan manusia dalam kehidupannya juga menempatkan tujuan sebagai sesuatu yang hendak dicapai, baik tujuan yang dirumuskan itu bersifat abstrak sampai pada rumusan-rumusan yang dibentuk secara khusus untuk mempermudah pencapaian tujuan yang lebih tinggi. Begitu juga dikarenakan pendidikan merupakan bimbingan terhadap perkembangan manusia menuju ke arah cita-cita tertentu, maka yang merupakan masalah pokok bagi pendidikan ialah memilih arah atau tujuan yang ingin dicapai.

²Al Banna, Hasan, Imam Nawawi, *Al-Maksturat dan Hadist Arba'in*, (Jakarta: Gema Insani, 2010), h. 53.

³Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan...*, h. 6.

Cita-cita atau tujuan yang ingin dicapai harus dinyatakan secara jelas, sehingga semua pelaksana dan sasaran pendidikan memahami atau mengetahui suatu proses kegiatan seperti pendidikan, bila tidak mempunyai tujuan yang jelas untuk dicapai, maka prosesnya akan mengabur. Oleh karena tujuan tersebut tidak mungkin dapat dicapai secara sekaligus, maka perlu dibuat secara bertahap, misalnya tujuan umum, tujuan institusional, tujuan kurikuler dan tujuan instruksionalnya ditetapkan secara jelas dan terarah.⁴

Salah satu faktor utama yang menentukan mutu pendidikan adalah guru. Gurulah yang berada di gerbang terdepan dalam menciptakan kualitas sumber daya manusia. Guru berhadapan langsung dengan peserta didik di kelas melalui proses belajar mengajar.

Rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa tidak semata-mata, disebabkan kurang berhasilnya guru dalam mengajar. Salah satu tugas guru adalah sebagai pelajar, yang lebih menekankan kepada tugas dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran. Dalam hal ini guru dituntut memiliki seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis mengajar, disamping menguasai ilmu atau bahan yang akan diajarkan.⁵

Perlunya perubahan sistem pengajaran ini dapat dikaitkan dengan pendapat Tyson dan Canoll, bahwa mengajar adalah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dan guru sama-sama aktif melakukan kegiatan, dan menurut Nasution mengajar adalah suatu aktifitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak,

⁴Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan...*, h. 10-11.

⁵Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), h. 15.

sehingga terjadi proses belajar, dalam hal ini lingkungan yang dimaksud salah satunya adalah media pembelajaran.⁶

Penggunaan media manfaatnya telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas. Seperti, penyampaian media menjadi lebih baku, penyajian bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.⁷ Sebagai media yang meletakkan cara berpikir konkret dalam kegiatan belajar mengajar, pengembangan diserahkan kepada guru. Guru dapat mengembangkan media sesuai dengan kemampuannya. Mengenai penggunaan media ini, Allah Swt berfirman dalam Q.S Al-‘alaq, sebagai berikut.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (۳) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (۴) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (۵)

Ayat di atas terdapat perintah untuk “membaca”, membaca dalam pengertiannya yang tanpa batas yang membaca ayat-ayat yang tertulis tetapi juga ayat-ayat yang tercipta yang berupa alam semesta ini, yang dengan membaca itu orang akan mendapatkan ilmu dan dengan ilmunya itu orang kemudian akan

⁶Muhibbin, Syah, *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 182.

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), h. 21-22.

memahami makna dan tujuan penciptaanya, dan dari situlah dia akan menjadi berbeda dalam pandangan Allah.

Menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsur-unsur psikologi yang ada dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi, dan perkembangan kepribadian mereka. Sikap jiwa mereka yang tenang dengan minat belajar yang besar sangat potensial sekali di tumbuhkan sebagai dasar materi keimanan, ibadah, sikap sosial, pembentukan akhlak karimah dan sebagainya.⁸ Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan, agar proses dalam belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat. Juga mempermudah bagi guru maupun pendidik dalam menyampaikan informasi materi, pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, mengajar akan lebih bervariasi lagi dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Hal itu sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S. al-Mujadilah/58:

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ اٰنْشُرُوا فَاٰنْشُرُوا لِلّٰهِ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿٥٨﴾

Berdasarkan ayat-ayat di atas mengisyaratkan kepada kita akan pentingnya ilmu pengetahuan dan keharusan untuk mencarinya serta kemuliaan orang-orang yang berilmu di sisi Allah, sehingga Allah memerintahkan orang beriman untuk

⁸Amiruddin dan Darhim Rosyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral, 1996), h. 59.

memperluas kajian-kajian ilmu dan gigih dalam memperjuangkannya karena Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu.⁹

Media boneka jari adalah boneka yang dimasukkan ke jari tangan, bentuknya kecil seukuran jari tangan orang dewasa. Jenis boneka yang digunakan adalah boneka jari yang terbuat dari potongan kain flanel. Boneka jari adalah media yang dapat dimasukkan ke jari tangan yang memiliki karakter dan bentuk yang tertentu. Tujuan permainan boneka jari yaitu untuk mengembangkan bahasa anak, mempertinggi keterampilan dan kreativitas anak, mengajak anak belajar bersosialisasi, dan bergotong royong disamping melatih keterampilan jari jemari tangan.¹⁰

Untuk mengupayakan pendidikan yang berkualitas, guru seringkali menemukan kesulitan dalam memberikan materi pembelajaran, siswa yang kurang semangat belajar, media adalah alat bantu untuk mempermudah guru melakukan proses belajar, apalagi guru yang dapat memotivasi siswanya agar pandai belajar, cepat memahami dan meningkatkan kemampuan dalam belajar.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang dilaksanakan di MI Nurul Islam Gambut khususnya pada siswa kelas I tidak lepas dari masalah dan hambatan, baik yang datang dari siswa itu sendiri maupun faktor-faktor lain. Masalah yang muncul dari siswa kelas I di MI Nurul Islam Gambut saat belajar Al-Qur'an Hadits adalah kurangnya minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran Al-Qur'an

⁹Juwariyah, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak dalam Al-Qur'an*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h.59.

¹⁰Badru Zaman, dkk, *Media Dan Sumber Belajar TK*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), h. 9.

Hadits sehingga siswa kurang menguasai mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada mata pelajaran huruf-huruf Hijaiyah.

Berdasarkan gambaran di atas, penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari Dan Media Audio Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Materi Huruf-Huruf Hijaiyah Siswa Kelas I Mi Nurul Islam Gambut” ini dilaksanakan dalam rangka memotivasi siswa agar memberikan semangat, tidak membuat cepat bosan, juga lebih menarik dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di kemukakan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Penerapan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut?
2. Apakah Penggunaan media tiga dimensi boneka jari dan media audio berpengaruh terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah diatas adalah:

1. Mengetahui Penerapan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.
2. Mengetahui pengaruh Penggunaan media tiga dimensi boneka jari dan media audio terhadap hasil belajar Al-Qur'an Hadits materi huruf-huruf hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.

D. Definisi Operasional

Untuk memperjelas maksud judul dan ruang lingkup penelitian ini, maka ditegaskan secara operasional sebagai berikut.

1. Media tiga dimensi. Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka.¹¹ Media ini sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/lebar. Pada penelitian ini, media tiga dimensi yang saya gunakan adalah media boneka jari yang bentuknya seukuran jari tangan orang dewasa dengan masing-masingnya ada huruf hijaiyah.
2. Media Audio. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.¹² Media audio disini yang akan membantu peserta didik, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

¹¹Nana Sudjana, Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), h. 156.

¹²Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), h. 49.

3. Pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Pembelajaran atau proses belajar mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif dan efisien.¹³ Pembelajaran Al-Qur'an Hadits ini bagian dari upaya untuk mempersiapkan sejak dini agar peserta didik memahami, terampil melaksanakan dan mengamalkan Al-Qur'an Hadits.
4. Huruf-huruf hijaiyah. Huruf hijaiyah terdiri dari dua kata yaitu huruf dan hijaiyah. Huruf adalah bentuk jamak dari al-harfu (الحرف) yang berarti bagian terkecil dari lafal yang tidak dapat membentuk makna tersendiri kecuali harus dirangkai dengan huruf lain.¹⁴ Sebelum peserta didik bisa membaca al-qur'an, pastinya mereka terlebih dahulu mempelajari uruf-huruf hijaiyah, jadi penelitian saya disini materi huruf-huruf hijaiyah, mengenal huruf-huruf hijaiyah pun belum lengkap kalau pelafalannya belum fasih dan lancar.
5. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afekif, dan psikomotorik.

Tolak ukur keberhasilan siswa biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah siswa melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir.¹⁵

¹³B. Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 57.

¹⁴Hesti Putri Setianingsih, "Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Tilawati Pada Anak Kelompok B6 Di Tk Aba Karangjaten Yogyakarta", Skripsi S1 Universitas Negeri Yogyakarta, 2016, h. 28.

¹⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 123.

E. Alasan Memilih Judul

Adapun alasan penulis dalam memilih judul diatas pada penelitian ini adalah:

1. Penulis ingin mengetahui lebih mendalam tentang Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.
2. Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah terlihat aktif, kreatif, dan bersemangat.
3. Belum pernah ada yang meneliti Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah

F. Tinjauan Pustaka

Berdasarkan hasil penelusuran (*review*) terhadap bahan-bahan pustaka, baik yang berisi konseptual atau bahan yang memuat hasil-hasil penelitian terdahulu terkait dengan masalah yang diteliti. Di dalam beberapa karya ilmiah banyak pembahasan yang menyinggung tentang pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang ditulis oleh Fathimatuz Zahra, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin 2015, dengan judul *pengaruh penggunaan media realia*

terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran IPA di MIN Pandak Daun Kecamatan Daha Utara.

Penelitian yang dilakukan Fathimah Zahra merupakan penelitian yang lebih difokuskan pada masalah hasil belajar siswa yang menggunakan media realia, sedangkan yang saya teliti juga masalah hasil belajar menggunakan media.

2. Skripsi yang ditulis oleh Siti Anita, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin 2016, dengan judul *pengaruh penggunaan media interaktif oleh guru terhadap hasil belajar Bahasa Arab pada siswa kelas V MIN Sungai Lulut Kabupaten Banjar.*

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang difokuskan kepada peningkatan hasil belajarnya yang menggunakan media interaktif juga pengaruhnya pada media tersebut. Penelitian saya pun juga meneliti bagaimana pengaruh media yang akan saya gunakan ini.

3. Skripsi yang ditulis oleh Hj. Yusida, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Antasari Banjarmasin 2016, dengan judul *penggunaan media wayang kartun dalam pembelajaran aqidah akhlak pada siswa kelas IV di MI Sullamut Taufiq Banjarmasin Tahun Ajaran 2015/2016.*

Penelitian ini menggunakan media wayang kartun dan menggunakan metodeologi penelitian kuantitatif. Dalam skripsi yang saya teliti juga

penggunaan media dan skripsi Hj. Yusida ini menggunakan 3 ranah, dan saya juga memakai 3 ranah tersebut.

Berangkat dari hal di atas, maka bahan pustaka ini akan dikomparasikan dengan beberapa sumber yang dipilih dan hasil penelitian yang ada di lapangan, dan penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang di mana penelitian ini merupakan penelitian lapangan dan bersifat kuantitatif eksperimen sebagaimana penelitian yang penulis angkat.

G. Hipotesis Penelitian

Menurut Mohammad Ali dan Muhammad Asrori dalam buku yang berjudul *Metodeologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, definisi hipotesis adalah “Jawaban terhadap masalah riset yang masih memerlukan pengujian menggunakan data empiris.”¹⁶

Berdasarkan asumsi ini serta pengamatan empiris, maka dapat peneliti kemukakan hipotesis sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi boneka jari dan media audio terhadap hasil belajar pada mata pelajaran al-qur'an hadits materi huruf-huruf hijaiyah siswa Kelas I.

H_o = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi boneka jari media audio terhadap hasil belajar pada mata pelajaran al-qur'an hadits materi huruf-huruf hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.

¹⁶Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodeologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), cet ke-1, h. 221.

H. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya berguna, antara lain sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Menjadi bahan informasi tentang perkembangan ilmu dan teknologi penggunaan media dalam proses belajar mengajar.

2. Secara praktis

- a. Guru

- 1) Untuk memberikan pengetahuan kepada guru mengenai Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio terhadap Hasil Belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.
- 2) Untuk memberikan dorongan bagi guru untuk senantiasa memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah.
- 3) Untuk bahan informasi bagi guru-guru Al-Qur'an Hadits dan siswa tentang Penggunaan Media Tiga Dimensi Boneka Jari dan media audio terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits materi Huruf-huruf Hijaiyah siswa Kelas I MI Nurul Islam Gambut.

b. Siswa

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar dan kreativitas bagi siswa dengan penggunaan media tiga dimensi boneka jari dan media audio, siswa lebih aktif, kreatif, dan bersemangat.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan penggunaan media tiga dimensi boneka jari dan media audio.

c. Sekolah

- 1) Hasil penelitian ini sebagai umpan balik untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kualitas sekolah melalui prestasi belajar siswa dan kinerja guru khususnya guru Al-Qur'an Hadits.

I. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dapat diuraikan melalui sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, alasan memilih judul, tinjauan pustaka, hipotesis penulisan, signifikansi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, yang berisikan media pembelajaran, media tiga dimensi, pengertian boneka jari, media audio, huruf-huruf Hijaiyah, pembelajaran Al-Qur'an Hadits, hasil belajar dan Faktor yang mempengaruhi pembelajaran dengan media tiga dimensi boneka jari dan media audio.

BAB III Metode Penelitian, yang berisikan tentang pendekatan dan metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sample penelitian, variabel penelitian,

tempat dan waktu penelitian, data pokok dan data penunjang, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, desain pengukuran, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Penyajian Data dan Analisis Data, yang berisikan gambaran singkat lokasi penelitian, penyajian data penelitian, analisis data dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang simpulan dan saran-saran.