

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dari keterbatasan, maka sebagai generasi muda penerus peradaban dunia perlu memiliki wawasan dan pendidikan, baik itu pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia yang sangat besar artinya bagi suatu bangsa, dengan pendidikan suatu bangsa berusaha mencapai derajat yang sejajar dengan bangsa lainnya. Makin tinggi pendidikan dan pengetahuan suatu bangsa, makin tinggi juga nilai sumber daya manusia dari bangsa tersebut.

Sebagaimana firman Allah Swt pada QS. Al Mujaadilah ayat 11 sebagai berikut.

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُتُوا
الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Abudin Nata menjelaskan maksud ayat tersebut bahwa Allah Swt akan mengangkat derajat orang-orang mukmin yang berilmu dan melaksanakan

segala perintah-Nya serta Rasul-Nya dengan kedudukan yang khusus, baik dari segi pahala maupun keridhaan-Nya.¹

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat vital bagi pembentukan karakter sebuah peradaban dan kemajuan yang mengiringinya. Tanpa pendidikan, sebuah bangsa atau masyarakat tidak akan pernah mendapatkan kemajuan. Di samping itu, pendidikan adalah wahana untuk mencetak generasi muda yang sangat penting bagi masa depan negeri ini.² Pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam memiliki tujuan yang salah satunya adalah agar siswa mampu mengamalkan nilai-nilai yang mereka dapatkan dalam proses pendidikan, sehingga menjadi pemikir yang baik sekaligus pengamal ajaran Islam yang mampu berdialog dengan perkembangan kemajuan zaman.³

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam. Yang dimaksud dengan sejarah kebudayaan Islam ialah studi tentang riwayat hidup Rasulullah Saw, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial.⁴

¹ Abudin Nata, *Tafsir Ayat-ayat Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2002), h.154.

² Abdullah munir, *Menjadi Kepala Sekolah Efektif*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media,2010), h.5.

³ Ahmad Munjin Nasih dan Lilik Nur Kholida, *Metode Dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Refika Aditama, 2009), h.8.

⁴ Chabib Thoha, *et al. Eds. Metodologi Pengajaran Agama*, (Semarang: Pustaka Pelajar, cet II, 2004), h.215.

Sejarah merupakan bagian penting dari perjalanan sebuah umat, bangsa, Negara, maupun individu. Keberadaan sejarah merupakan bagian dari proses kehidupan itu sendiri. Oleh karena itu tanpa mengetahui sejarah, maka proses kehidupan tidak akan dapat diketahui. Melalui sejarah pulalah manusia dapat mengambil banyak pelajaran dari proses kehidupan suatu umat, bangsa, Negara dan sebagainya. Di antara pelajaran penting yang dapat diambil dari sejarah adalah mengambil sesuatu yang baik dari umat, bangsa dan negara untuk senantiasa dilestarikan dan dikembangkan. Sedangkan terhadap hal-hal yang tidak baik, sedapat mungkin ditinggalkan dan dihindari.⁵

Sejarah adalah silsilah atau asal-usul kejadian atau peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dipandang hanya mempelajari masa lalu, apalagi dalam pembelajaran guru selalu menggunakan metode yang sama yaitu ceramah. Banyak siswa yang merasa bosan, hanya duduk-duduk dan mendengarkan, ada yang mainan ponsel, dan ngobrol sesama teman. Anggapan itu timbul karena monotonnya pembelajaran yang diberikan guru. Ditambah pula terlalu banyak tahun untuk diingat, sehingga kesan sebagai pelajaran hafalan pun seolah-olah melekat pada pelajaran sejarah.

Akibatnya siswa semakin memberikan kesan “membosankan” dan membuat siswa merasa terpaksa mengikuti pembelajaran. Namun, harus

⁵ Fatah Syukur, *Sejarah Peradaban Islam*, (Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2011), h.32.

digaris bawahi, walau sejarah itu adalah masa lampau tetapi pada kenyataannya masa lalulah yang membentuk masa sekarang dan yang menjadi pandangan serta pondasi masa depan. Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.⁶

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah yang di dalamnya termuat berbagai sejarah-sejarah keislaman pada masa lampau yang mampu memotivasi peserta didik untuk meneladani kisah yang baik. Dari peristiwa-peristiwa tersebut, peserta didik dapat bercermin dan menilai perbuatan yang merupakan keberhasilan dan kegagalan. Dengan mengetahui sejarah, peserta didik akan lebih mempersiapkan diri untuk meraih keberhasilan dan akan lebih berhati-hati agar kegagalan itu tidak terulang kembali. Sejarah merupakan jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini, ia merupakan tempat belajar bagi para generasi penerus agar dapat memandang ke masa silam, melihat ke masa kini, dan menatap ke masa depan. Al- Qur'an adalah kitab suci yang merupakan pedoman hidup umat Islam yang telah memerintahkan umatnya untuk memperhatikan sejarah.

⁶ Republik Indonesia, "Undang-undang dan Peraturan Pemerintah R.I No. 20 Tahun 2003, Tentang Pendidikan (Dirjen Pendidikan Islam Depag RI, Jakarta, 2006), h.5.

Mengingat begitu pentingnya mata pelajaran SKI bagi perkembangan peserta didik, ternyata ditemukan fakta lapangan bahwa Dalam proses pembelajaran di kelas, Sejarah Kebudayaan Islam menjadi mata pelajaran yang membosankan bagi peserta didik. Sehingga banyak peserta didik yang kurang antusias/pasif dalam mengikuti mata pelajaran SKI. Dengan isi materi yang hanya mengulas tentang sejarah mengakibatkan para guru kurang memiliki kreatifitas dalam mengemas penyampaian materi tersebut.

Menyajikan bahan ajar yang mudah untuk dipahami dan dimengerti oleh peserta didik tidak lepas dari tanggung jawab seorang pendidik yang memegang mata pelajaran yang bersangkutan. Sebagai tuntutan kerja, seorang pendidik dituntut untuk menjadi pendidik yang profesional. Sebagaimana Undang-undang Guru dan Dosen Pasal 8 sebagai berikut :

“Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi sebagaimana dimaksud dalam pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.”⁷

Dengan kondisi yang seperti itu, guru yang dalam kegiatan pembelajaran berperan sebagai fasilitator, hendaknya secara terus menerus berupaya mencari jalan keluar agar tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal.

⁷ Undang-undang RI No.14 Tahun 2005, *Tentang Guru dan Dosen*, (Bandung: Citra Umbara, 2006), h.8-9.

Selain itu sebagai dampak dari globalisasi pendidikan dan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik, sebagai pendidik yang profesional dituntut terampil dalam mengelola pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta mampu menggunakan teknologi pembelajaran semaksimal mungkin. Sehingga dapat menunjang proses pembelajaran berjalan baik dan lancar. Karena menurut Hamzah B. Uno salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki suatu negara adalah kemampuan dalam penguasaan teknologi.⁸

Teknologi pembelajaran yang ramai digunakan oleh sekian banyak orang khususnya para dosen maupun pendidik yaitu teknologi komputer atau laptop dengan alat bantu proyektor berupa *Liquid Crystal Display* (LCD).

Teknologi komputer merupakan sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus, yaitu hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam sehingga pembelajaran akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan pengajar atau guru merupakan orang yang akan mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan pengajar tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program komputer.

⁸ Hamzah B. Uno Dkk, *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), h.10.

Maka pemecahan permasalahan tersebut dan jalan keluarnya adalah dengan merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam program komputer dengan menggunakan Multimedia interaktif, sehingga dengan demikian para pengajar akan dengan mudah merealisasikan ide-ide pengajarannya.

Program multimedia interaktif ini adalah salah satu software (perangkat lunak) yang ada dalam komputer atau laptop. Media ini merupakan media presentasi pembelajaran yang digunakan melalui penggabungan dua media, yakni media komputer dan media *Liquid Crystal Display* (LCD).

Penggunaan *Liquid Crystal Display* (LCD) dalam proses pembelajaran sangat efisien digunakan karena dengan LCD, waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak akan terbuang sia-sia hanya untuk menulis di papan tulis dan membuat catatan. Selain itu, kualitas visual akan lebih nyaman dengan materi yang didapat terlihat dengan jelas dibandingkan dengan hanya menulis di papan tulis. Hal inilah yang membuat waktu belajar lebih efektif dan suasana belajar menjadi lebih efisien.

Selain itu, penggunaan LCD juga ramah lingkungan serta membiasakan peserta didik dengan teknologi. Penggunaan LCD hanya menggunakan tenaga listrik maka dapat dikatakan sangat ramah lingkungan dari pada mengajar di papan tulis. Secara tidak langsung menggunakan LCD dapat mendidik siswa agar lebih bisa mengeluarkan ide-ide kreatif dalam penggunaan teknologi yang dapat berguna bagi perkembangan dirinya di era modernisasi yang semakin berkembang.⁹

Selain sangat bermanfaat bagi guru, media pembelajaran tersebut juga sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik dalam proses pembelajaran.

⁹ <http://smansamakale.sch.id/berita-41/peranmediaLCDprojektordalampembelajaran.html>
diakses tanggal 10/01/2018.

Selain dapat membangkitkan keinginan dan minat, media pembelajaran juga bermanfaat untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran. Selain yang telah dijelaskan di atas media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data maupun mendapatkan informasi.

Selain itu, Azhar juga menjelaskan pentingnya media pembelajaran bagi para siswa. Dia mengatakan bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang serta gembira bagi murid-murid, juga memperbaharui semangat mereka serta membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa dalam menghidupkan pelajaran.¹⁰

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَابْتَغُوا إِلَيْهِ الْوَسِيلَةَ وَجَاهِدُوا فِي سَبِيلِهِ

لَعَلَّكُمْ تَفْلِحُونَ ﴿٢٥﴾

Oleh karena itu alat-alat yang dihasilkan oleh kemajuan teknologi semakin maju dan meningkat, maka tidak semestinya jika penyampaian pembelajaran masih secara verbal atau dengan kata-kata belaka, karena

¹⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), h.15-

pendidikan harus sejalan dengan kemajuan zaman agar proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih efektif sehingga tercapainya tujuan pendidikan.

Berdasar peninjauan awal yang dilakukan oleh penulis pada saat observasi di Mts Al Huda Banjarmasin, penulis melihat guru memanfaatkan hasil dari penggabungan dua media yakni media komputer dengan media *Liquid Crystal Display* (LCD). Hasil dari penggabungan kedua media tersebut guru terapkan melalui presentasi aplikasi program Multimedia interaktif. Pada saat menerapkan aplikasi program multimedia interaktif bentuk stimulus berupa hubungan atau interaksi manusia, realita, gambar bergerak, atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Sepengatahuan penulis, penerapan *macromedia flash* di Mts Al Huda Banjarmasin sudah dilaksanakan namun jarang untuk diterapkan dalam materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Selain itu penulis masih belum mengetahui secara mendalam bagaimana *macromedia flash* ini diterapkan.

Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai hal tersebut penulis merasa tertarik untuk meneliti lebih mendalam mengenai rangkaian proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dengan menerapkan *macromedia flash* yang dilakukan di Mts Al Huda Banjarmasin. Penelitian ini diberi judul **“Penerapan Program Macromedia Flash Player 8.0 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Mts Al Huda Banjarmasin”**.

B. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman dan kekeliruan terhadap judul penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah tentang judul dalam penulisan Skripsi ini sebagai berikut :

1. Penerapan

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia, penerapan artinya “proses, pembuatan menerapkan, perihal mempraktekkan atau mengenakan”.¹¹

Penerapan yang dimaksud di sini adalah menerapkan *macromedia flash* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mts Al Huda Banjarmasin.

2. Program *Macromedia Flash Player 8.0*

Macromedia Flash Player 8.0 merupakan gabungan teknologi *audio-visual* seperti teks, gambar, sound, animasi dan lainnya sehingga dapat menghasilkan presentasi berbasis multimedia yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.¹² Penerapan media Flash dipandang mampu membantu untuk mencegah terjadinya *miscommunication* atau kegagalan dalam proses komunikasi. Karena itu penggunaan *Macromedia Flash Player 8.0* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam cocok digunakan selain pembelajarannya lebih menarik *Macromedia Flash Player 8.0* juga dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas guru dalam mengajar.

¹¹ Tim dari pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.1056.

¹² Lukmanatul Hakim, *Tekhnik Jitu Menguasai Flash MX*,(Jakarta: PT Elex Media Komputindo,2013), h.2.

3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Kata dasar “pembelajaran” adalah belajar,”pembelajaran diartikan adanya kegiatan mengajar dan belajar dimana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang bertitik pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan atau dalam arti sempit pembelajaran adalah suatu proses atau cara yang dilakukan kegiatan belajar.¹³ Kegiatan belajar yang dimaksud adalah kegiatan belajar materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Mts Al Huda Banjarmasin.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, secara umum masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan *Macromedia Flash* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di Mts Al Huda Banjarmasin.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan *Macromedia Flash* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di Mts Al Huda Banjarmasin ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini bertujuan untuk :

¹³ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Departemen Agama RI, 2009), h.9.

1. Mengetahui Penerapan *Macromedia Flash* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di Mts Al Huda Banjarmasin.
2. Mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan *Macromedia Flash* pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas VIII di Mts Al Huda Banjarmasin.

E. Alasan Memilih Judul

Alasan dari peneliti mengangkat judul ini adalah :

1. Kepedulian dan rasa keprihatinan peneliti terhadap peserta didik yang merasa tidak memiliki semangat belajar dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sehingga ingin membangkitkan semangat belajar tersebut.
2. Sepengetahuan penulis masalah ini belum ada yang meneliti secara sistematis dalam bentuk skripsi terutama pada lokasi yang dipilih.
3. Mengingat penggunaan media dalam proses belajar mengajar di dalam kelas merupakan salah faktor penunjang bagi tercapainya tujuan pendidikan.

F. Signifikasi Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua hal yang ingin penulis capai, yaitu kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah dan wawasan keilmuan dalam pendidikan yang dikembangkan dengan penerapan *Macromedia Flash*.

2. Secara Praktis

Hasil penelitian pengembangan ini dapat bermanfaat bagi para guru SKI untuk lebih meningkatkan lagi mutu belajar para peserta didiknya di kelas, dan dapat pula dijadikan acuan bagi para peneliti selanjutnya untuk meneliti dan mengembangkan hingga materi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang lainnya.

Manfaat teoritis dari pengembangan bahan ajar ini adalah untuk pengembangan ilmu Sejarah Kebudayaan Islam. Sedangkan manfaat praktis yang dapat diperoleh adalah dapat memberikan manfaat :

1. Bagi guru, sebagai bahan yang membantu guru dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Bagi siswa, sebagai bahan pembelajaran yang mendukung siswa sehingga dapat menumbuhkan minat serta motivasi untuk mempelajari dan meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Bagi peneliti, sebagai suatu pengalaman baru untuk mengetahui kualitas bahan ajar yang dibutuhkan dan masukan untuk mengembangkan bahan ajar selanjutnya.
4. Bagi sekolah, sebagai bahan informasi ilmiah dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan keterampilan siswa, terutama

dalam memberikan strategi dan media pembelajaran disekolah, khususnya pada Mts Al Huda Banjarmasin.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa kajian jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Norlatifah (IAIN Antasari Banjarmasin 2014)	Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan Menggunakan Adobe Flash CS4 pada Materi Kesebangunan di SMP/MTS Kelas IX	Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) dengan menggunakan Adobe Flash CS4 pada materi kesebangunan di SMP /MTS kelas IX yang layak untuk

			digunakan sebagai media pembelajaran.
	Perbedaan : penelitian yang dilakukan Norlatifah bertujuan menghasilkan produk dalam bentuk pengembangan sedangkan peneliti menggunakan produk yang sudah ada dan meneliti penerapannya.		
2.	Istiqomah (IAIN Antasari Banjarmasin 2014)	Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Min Pemurus dalam Kecamatan Banjarmasin Selatan	Berdasarkan data yang ditemukan dilapangan, seluruh guru menyatakan selalu memotivasi siswa, upaya guru dalam memotivasi belajar melalui membuat perencanaan pembelajaran, menggunakan metode bervariasi, menggunakan media/alat pembelajaran, memberikan ganjaran dan hukuman, memberikan tugas dan hasil tugas
	Perbedaan : penelitian terdahulu menggunakan media/alat sebagai salah satu upaya guru dalam motivasi belajar siswa, sedangkan peneliti menggunakan multimedia interaktif sebagai tolak ukur penelitian.		

H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memahami pembahasan ini maka penulis menggunakan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab, yakni sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Fokus Masalah, Tujuan Penelitian, Alasan Memilih Judul, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu, Sistematika Penulisan.

Bab II merupakan landasan teori/tujuan pustaka yang terdiri dari pengertian penerapan dan media pembelajaran, pengenalan Multimedia Interaktif, faktor-faktor yang mempengaruhi penerapan Multimedia Interaktif, kelebihan dan kekurangan *Macromedia Flash Player 8.0*, serta sejarah kebudayaan islam,

Bab III Merupakan metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, Subjek dan Objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab IV laporan hasil penelitian dan pembahasan, meliputi : paparan data hasil temuan penelitian, dan pembahasan.

Bab V merupakan penutup yang berupa simpulan dan saran.

Bagian akhir terdiri dari Daftar rujukan, lampiran-lampiran