

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fisika merupakan suatu ilmu yang berusaha untuk menggambarkan, memperkirakan, mengontrol, dan mengaplikasikan tentang benda-benda di alam serta fenomena alam tersebut¹. Salah satu ayat yang menyebutkan beberapa fenomena alam terdapat pada Q.S. ali Imran/3: 190.

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولَى الْأَلْبَابِ

Ayat di atas menjelaskan bahwa manusia diarahkan untuk berpikir dalam mengamati ciptaan-Nya, yaitu benda-benda angkasa seperti matahari, bulan, dan jutaan bintang pada sistem kerja langit yang sangat teliti dan peristiwa perputaran bumi pada porosnya sehingga terbentuk pergantian siang dan malam yang merupakan suatu tanda-tanda kemahakuasaan Allah bagi *ulul-albab*, yaitu orang-orang yang memiliki akal jernih².

Kaitan di sini adalah akal yang digunakan dalam merenungi segala peristiwa yang ada di alam raya merupakan suatu bentuk meningkatkan iman dan ketakwaan dan dapat mengambil hikmah dan pelajaran dari Allah SWT yang terdapat dalam alam raya³. Sehingga ketika kita melakukan kegiatan pembelajaran fisika yang mana pembelajaran fisika yaitu meneliti atau mengkaji fenomena-fenomena yang

¹ Herbert Druexes, Gernot Born, dan Fritz Siemsen, *Kompedium Didaktik Fisika* (Bandung: Remadja Karya, 1986), 12.

² M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Quran Jilid 2* (Jakarta: Lentera Hati, 2022), 370.

³ Ahmad Musthafa Al-Marghi, *Tafsir al-Maraghi* (Beirut: Pilar Religia, 2004), 39.

ada di alam raya ini merupakan bentuk rasa syukur dan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan atas segala ciptaan-Nya dan keagungan-Nya yang luar biasa.

Memahami materi fisika tidak hanya dengan membaca atau mendengarkan penjelasan saja. Tetapi diperlukan juga proses pembelajaran yang dilakukan untuk memecahkan dan menemukan suatu pengetahuan tersebut⁴. Proses memecahkan dan menemukan suatu pengetahuan tersebut menuntut peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik tersebut mendorong peserta didik untuk berfikir dalam menganalisa sampai menyimpulkan suatu penemuan pengetahuan dan penggabungan ide baru dengan ide lama yang dimiliki peserta didik⁵. Pembentukan keaktifan perlu adanya lingkungan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif sehingga diperlukan model pembelajaran yang mendukung keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan model pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi yang disampaikan oleh guru⁶.

Model pembelajaran yang sesuai dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, bertanggung jawab dan berinisiatif dalam menemukan sumber-sumber informasi, menemukan solusi dari masalah kebutuhan belajarnya, serta menjelaskan informasi sesuai masalah berdasarkan sumber-sumber informasi yang

⁴ Albertus D Lesmono, Sri Wahyuni, dan Fitriya S, "Pengembangan Petunjuk Praktikum Fisika Berbasis Laboratorium Virtual (Virtual Laboratory) Pada Pembelajaran Fisika di SMP/MTS," *Jurnal Pembelajaran Fisika* 1, no. 3 (2012): 272, <https://doi.org/10.19184/jpf.v1i3.23170>

⁵ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Efektif, Menarik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 76.

⁶ Kristina Herliana Inde, Melkyanus B.U. Kaleka, dan Ilyas, "The Effect Of Discovery Learning Model on Learning Outcome of Grade-VII Students of SMPN 5 Nagapanda," *Journal Of Science Education Research* 4, no. 1 (2020): 11, <https://doi.org/10.21831/jser.v4i1.34233>

didapatkan merupakan penerapan dari model pembelajaran *Discovery Learning*⁷. Berdasarkan penelitian meta - analisis yang menyatakan bahwa model *discovery learning* memberikan dampak yang signifikan dalam proses pembelajaran fisika dengan nilai ukuran rata-rata sebesar 0,852⁸. Model Pembelajaran *Discovery Learning* sesuai dengan kriteria dalam pembelajaran aktif, yaitu: 1) Mendorong pemikiran agar mengerti terhadap informasi baru. 2) Merangkai informasi yang baru didapat hingga menemukan pengetahuan yang sebenarnya⁹. Pembelajaran *discovery learning* peserta didik dituntut hingga kepada kesimpulan dalam mencari informasi sesuai dengan kegiatan dan pengamatan pembelajaran oleh mereka sendiri¹⁰.

Selain model pembelajaran yang digunakan, bahan ajar dan media juga merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran¹¹. Bahan ajar merupakan macam-macam bahan yang disusun secara berurutan dengan menggambarkan keseluruhan dari kompetensi yang ingin dikuasai peserta didik dan bertujuan untuk rancangan dan analisis dalam penerapan pembelajaran¹². Proses pembelajaran peserta didik yang baik merupakan suatu pencapaian dari tujuan pendidikan

⁷ Komang Wisnu Baskara Putra, I Made Agus Wirawan, dan Gede Aditra Pradnyana, "Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Untuk Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 3 Singaraja," *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 14 no. 1 (2017): 41, <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i1.9880>

⁸ Hanifah Roihana Labibah dan Mukhayyaritun Niswati Rodliyatul Jauhariyah, "Meta-Analysis Of *Discovery Learning Model In Physics Learning*," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika* 5, no. 3 (2021): 325, <https://doi.org/10.20527/jipf.v5i3.4035>

⁹ Mardiah Hi. Rahman, "Using *Discovery* to Encourage Creative Thinking," *International Journal of Social Sciences & educational Studies* 4, no. 2 (2017): 99, doi: 10.23918/ijsses.v4i2sip98

¹⁰ Ali Gunay Balim, "The Effects Of *Discovery Learning* On Students' Success And Inquiry Learning Skills," *Eurasian Journal Of Educational Research, Issue* 35, (2009): 2,

¹¹ Nita Sunarya Herawati dan Ali Muhtadi, "Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif pada Materi Pelajaran Kimia Kelas XI SMA," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 5, no. 2 (2018): 182, <http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>

¹² Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2014)

nasional¹³. Realisasi dari tujuan pendidikan perlu ketelitian dan kesesuaian guru dalam memilih media dan bahan ajar dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran dan bahan ajar yang tepat dapat meningkatkan ketertarikan dan minat dalam proses pembelajaran¹⁴. Salah satu bahan yang dapat dikembangkan yaitu *e-modul* interaktif.

E-Modul Interaktif adalah bahan ajar yang dirancang sama dengan modul pada umumnya yang memiliki beberapa karakteristik atau ciri yaitu *self instruction*, *self contained*, *stand alone*, adaptif dan *user friendly*. Bahan ajar *e-modul* interaktif menggunakan format elektronik yang tersusun runtut pada setiap sub unit materi. Akses *e-modul* interaktif menggunakan tautan / *link* untuk masuk dalam kegiatan pembelajaran¹⁵. Penyajian *e-modul* interaktif dilengkapi animasi, teks, video, audio dan gambar memudahkan peserta didik dalam memahami materi ketika pembelajaran¹⁶.

Perangkat yang digunakan dalam pengembangan *e-modul* interaktif *Flip Pdf Professional*. *Flip Pdf Professional* merupakan media interaktif yang memiliki fitur penambahan media animatif dengan berbagai macam variasi jenis ke dalam *flipbook*. *Flipbook* dapat disisipkan video *youtube*, *hyperlink*, teks animasi, audio, gambar, dan *flash* dengan cara drop, drag atau mengklik file yang ingin disisipkan

¹³ Isjoni Ishaq, *Memajukan Bangsa dengan Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012), 10.

¹⁴ Sungkono, "Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Pembelajaran* 4, no. 1 (2008): 71-72, <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/view/6878>

¹⁵ Kemendikbud, *Panduan Praktis Penyusunan E-Modul Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017), 3.

¹⁶ Made Sri Astika Dewi dan Nyoman Ayu Putri Lestrai, "E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 4, no. 3 (2020): 435, <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28035>

dalam *Flip Pdf Professional*. Penggunaan berbagai macam jenis fitur *Flip Pdf Professional* dapat memberikan kesan menarik pada peserta didik sehingga meningkatkan motivasi dan pola pikir peserta didik menjadi kritis dan kreatif¹⁷.

Usaha dalam meningkatkan motivasi peserta didik juga dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman - pengalaman yang sering dialami oleh peserta didik sendiri¹⁸. Pengalaman – pengalaman tersebut bisa seperti pengalaman bermain dan yang lainnya. Konsep pembelajaran yang didapatkan dengan menemukan sendiri atau dari pengalaman yang sudah dialami sendiri akan mudah dipahami dan konsep tersebut akan bertahan lama¹⁹.

Zaman yang semakin berkembang menimbulkan era globalisasi yang memberikan banyak pengaruh kepada bangsa itu sendiri. Pengaruh dari era globalisasi bisa secara positif maupun negatif. Pengaruh positif yang diberikan oleh era globalisasi adalah meningkatnya teknologi yang dapat memudahkan manusia dalam melakukan kegiatannya. Lalu pengaruh negatif dari era ini adalah mulai hilangnya jati diri bangsa itu sendiri dikarenakan lemahnya dalam menyaring kebudayaan asing yang masuk ke dalam bangsa tersebut sehingga kebiasaan atau tradisi setempat secara tidak langsung mulai terganti dengan kebiasaan atau tradisi asing yang masuk ke bangsa tersebut²⁰. Upaya dalam menjaga kearifan lokal atau

¹⁷ Angjela Ellysia dan Dedy Irfan, " Pengembangan E-Modul dengan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika* 9, no. 3 (2021): 92, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i3.113525>

¹⁸ Suharni dan Purwanti, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Bimbingan dan Konseling* 3, no. 1 (2018): 141, <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>

¹⁹ Aulia Marisya dan Elfia Sukma, "Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 4, no. 3 (2020): 2191, <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/697>

²⁰ Ahmad Al Yakin, Abdul Latif, dan Ronal Ronal, "Pengaruh Masuknya Teknologi Modern Terhadap Budaya Lokal Masyarakat di Desa Suppiran," *Prosiding Seminar Nasional* 3, no. 1 (2017): 163-164, <https://journal.uncp.ac.id/index.php/proceeding/article/view/835>

tradisi tersebut tetap ada maka dapat diterapkan dalam praktik pendidikan²¹. Penerapan kearifan lokal tersebut diwujudkan dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kearifan lokal berupa permainan tradisional. Hal ini dilakukan agar kelestarian tradisi setempat tetap ada di tengah perkembangan zaman²².

Berdasarkan hasil pengamatan ketika pra penelitian dalam proses pembelajaran *online* yang dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik XI MIA MA Raudhatussyubban dinilai kurang tanggap atau kurang aktif saat pembelajaran. Hasil dari pengamatan tersebut dapat dilihat pada lampiran 1. Selanjutnya sesuai dengan hasil pengamatan dan pernyataan-pernyataan yang disebutkan peneliti berinisiatif membuat *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* bermuatan kearifan lokal pada materi elastisitas.

B. Definisi Operasional

1. E-Modul Interaktif Berbasis Discovery Learning

E-modul interaktif berbasis *discovery learning* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang dirancang secara interaktif menggunakan video pembelajaran, gambar dan sebagainya dengan langkah-langkah model pembelajaran *discovery learning* dengan lima langkah yaitu langkah pemunculan masalah, langkah identifikasi masalah, langkah pengumpulan informasi,

²¹ Zakaria, "Integrasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Tematik SD/MI," *Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Dasar Islam* 5, no. 2 (2022): 96, <https://doi.org/10.51476/dirasah.v5i2.405>

²² Azmi Asra, Festiyed Festiyed, Fatni Mufit, dan Asrizal Asrizal, "Pembelajaran Fisika Mengintegrasikan Etnosains Permainan Tradisional," *Jurnal Fisika dan Pendidikan Fisika* 6, no. 2 (2021): 68, <https://doi.org/10.20414/konstan.v6i2.67>

pengolahan informasi, langkah pembuktian informasi, dan langkah penarikan kesimpulan. Bahan ajar dinilai kelayakan berdasarkan standar kelayakan BSNP.

2. Kearifan Lokal

E-Modul Interaktif yang dikembangkan berisikan kearifan lokal yang berupa permainan tradisional. Permainan tradisional tersebut seperti permainan tradisional basumpitan dan permainan tradisional ketapel.

3. Materi Elastisitas

Materi elastisitas merupakan materi yang ada pada pembelajaran fisika kelas XI kurikulum 2013. Pada materi ini memuat tentang elastisitas bahan dan hukum hooke serta susunan pegas yang terdiri dari dua susunan yaitu susunan seri dan paralel.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* yang bermuatan kearifan lokal pada materi elastisitas ?
2. Bagaimana kepraktisan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* yang bermuatan kearifan lokal pada materi elastisitas?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* yang bermuatan kearifan lokal pada materi elastisitas
2. Mengetahui kepraktisan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* yang bermuatan kearifan lokal pada materi elastisitas

E. Signifikansi Penelitian

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* bermuatan kearifan lokal dan juga dapat menjadi sarana rujukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

2. Secara Praktis

a. Bagi peserta didik

Menambah pemahaman dan ketertarikan peserta didik terhadap materi elastisitas.

b. Bagi guru

Mempermudah guru sebagai pengajar dalam mengajarkan materi elastisitas kepada peserta didik dan menambah bahan ajar yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Berguna untuk menambah khazanah ilmu pengetahuan dan juga dapat menjadi bahan masukan terhadap calon pendidik.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil penelitiannya	Perbedaan
1	Nurmiyati dengan judul "Pengembangan Modul Fisika Materi Keseimbangan Dan Dinamika Rotasi, Elastisitas, dan Fluida Statik Kelas XI SMA/MA Berbasis Kearifan Lokal" ²³	R&D dengan Borg and Gall	Persentase penilaian modul fisika XI berbasis kearifan lokal mendapat nilai baik dan layak digunakan dengan melalui berbagai macam validasi dengan beberapa ahli.	perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan yaitu bahan ajar berbentuk modul cetak
2	Maisulthani Hermin dengan judul "Pengembangan <i>E-Modul</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> Menggunakan <i>Software Exe-Learning</i> Pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X di SMA/MA" ²⁴	Penelitian terdahulu menggunakan R&D dengan model 4D	Modul elektronik dan mendapat nilai valid dari pakar. Dan hasil praktik menggunakan aplikasi <i>exe-learning</i> untuk pembelajaran modul elektronik menunjukkan hasil yaitu sangat praktis.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut: 1. Aplikasi <i>Exe-Learning</i> 2. Materi momentum dan impuls
3	Kiki Andila dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbentuk <i>E-Modul</i> Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi <i>Exe-Learning</i> Pada	Penelitian terdahulu menggunakan R&D dengan model ADDIE	Bahan ajar modul elektronik yang layak digunakan dan diujikan kepada kelompok kecil yaitu dari respon peserta didik bahwa modul elektronik ini mudah dimengerti,	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut: 1. Aplikasi <i>exe-learning</i>

²³ Nurmiyati, "Pengembangan Modul Fisika Materi Keseimbangan dan dinamika Rotasi, Elastisitas, dan Fluida Statik Kelas XI SMA/MA Berbasis Kearifan Lokal," *Skripsi*, FST UIN Walisongo Semarang, 2017

²⁴ Maisulthani Hermin, "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan *Software Exe-Learning* pada Materi Momentum dan Impuls Kelas X di SMA/MA," *Skripsi*, FTK IAN Batusangkar, 2020

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil penelitiannya	Perbedaan
	Materi Usaha Dan Energi" ²⁵		membantu belajar secara mandiri dan memotivasi untuk belajar. Dan hasil uji coba mendapat kategori baik	2. model pembelajaran kontekstual 3. Materi usaha dan energi
4	Trie Wydia Astuti dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Berdasarkan Hambatan Belajar Siswa Pada Materi Elastisitas Benda dan Hukum Hooke Kelas X SMA " ²⁶	Penelitian terdahulu menggunakan R&D dengan model dari Borg and Gall	Pada penelitian terdahulu ini menghasilkan kelayakan bahan ajar modul dengan persentase 95,83% dengan kategori sangat layak untuk penilaian ahli materi, dan persentase 82,96% dengan kategori sangat layak untuk penilaian ahli media, dan persentase 80,00% dengan kategori layak untuk penilaian ahli pembelajaran. Kesimpulan dari ketiga penilaian adalah layak digunakan dalam pembelajaran. Penilaian dari tanggapan peserta didik didua sekolah memperoleh masing-masing 88,92% dan	Penelitian terdahulu mengembangkan bahan ajar berbentuk modul cetak

²⁵ Kiki Andila, "Pengembangan Bahan Ajar Fisika Berbentuk *E-Modul* Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi *Exe-Learning* Pada Materi Usaha dan Energi," *Skripsi*, FTK IAN Palangka Raya, 2020

²⁶ Trie Wydia Astuti, "Pengembangan Bahan Ajar Berupa Modul Berdasarkan Hambatan Belajar Siswa Pada Materi Elastisitas Benda dan Hukum Hooke Kelas X SMA," *Skripsi*, FTK UIN Raden Intan Lampung, 2018

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil penelitiannya	Perbedaan
			83,92% dengan kategori sangat baik dan guru mata pelajaran 97,20% kategori sangat baik.	
5	Dyah Sakinah Ika Putri dengan judul "Pengembangan Modul STEM Terintegrasi Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Gelombang Bunyi SMA Kelas XI" ²⁷	Penelitian terdahulu menggunakan R&D dengan model ADDIE	Pada penelitian terdahulu menghasilkan modul yang divalidasi oleh tiga aspek yaitu berdasarkan materi, desain pembelajaran dan ahli media. Nilai ahli materi 95%, ahli desain pembelajaran 93%, dan ahli materi 95%. Produk yang dikembangkan dinilai efektif dengan nilai 80%. Hasil belajar meningkat sebesar 37,4%. Dan uji kepraktisan mendapat nilai untuk respon siswa dengan 76% dan respon guru 86,5% dan mendapat kesimpulan bahwa modul sangat praktis.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikembangkan sebagai berikut: 1. Modul cetak 2. Materi gelombang bunyi 3. Menggunakan pendekatan pembelajaran STEM

²⁷ Dyah Sakinah Ika Putri, "Pengembangan Modul STEM Terintegrasi Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Materi Gelombang Bunyi SMA Kelas XI," *Skripsi*, FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020

Berdasarkan tabel 1.1 menunjukkan hasil penelitian, metode dan perbedaan dari kelima penelitian terdahulu. Masing-masing penelitian memiliki persamaan dan perbedaan dari penelitian yang dikembangkan ini. Perbedaan yang umum di antara kelima penelitian terdahulu ini adalah seperti metode penelitian yang digunakan, model pembelajaran, aplikasi yang digunakan dalam pengembangan *e-modul*, dan materi yang dimuat dalam *e-modul* atau modul cetak yang dikembangkan. Karena beberapa perbedaan itulah yang menjadi ide peneliti untuk mengembangkan *e-modul* interaktif berbasis *discovery learning* bermuatan kearifan lokal materi elastisitas.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi:

1. Bab I, pendahuluan berisikan latar belakang sebuah masalah, digambarkan secara umum penyebab dan alasan-alasan yang mendasari peneliti untuk meneliti, lalu definisi operasional untuk menghindari kerancuan dan mempermudah dalam pembahasan dalam penelitian, selanjutnya rumusan masalah secara sistematis adalah masalah yang akan disajikan oleh peneliti sehingga lebih terarah. Kemudian, dilanjutkan dengan tujuan serta signifikan penelitian untuk mengetahui mengapa penelitian ini penting untuk diangkat lalu asumsi serta batasan penelitian selanjutnya penelitian terdahulu untuk membandingkan dan mengembangkan penelitian terdahulu dan terakhir sistematika penulisan.
2. Bab II, kajian teori dan kerangka berpikir berisikan kajian teori yang membahas tinjauan secara teoritik yang berkaitan dengan variabel dan kerangka berpikir.

3. Bab III, metode penelitian berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian yang menjelaskan mengenai tahap-tahap penelitian, lalu setting penelitian yang menunjukkan tempat penelitian dilaksanakan. Selain itu, ada populasi dan sampel dalam penelitian, lalu data dan sumber data beserta subjek dan objek penelitian. Pada bab ini juga menjelaskan, teknik pengumpulan data serta instrumen penelitian, selanjutnya teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti. Dan yang terakhir teknik validitas dan keabsahan data.
4. Bab IV, hasil penelitian dan pembahasan berisikan tentang hasil penelitian berupa produk dan analisis data terhadap produk tersebut. Lalu pembahasan yang menjawab rumusan masalah.
5. Bab V, penutup berisikan kesimpulan terhadap permasalahan yang dikemukakan dengan hasil yang didapat pada penelitian, kemudian diakhiri dengan saran-saran yang sifatnya membangun dan memperbaiki isi skripsi pada penelitian ini.