

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Karena ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan cepat, kualitas pengetahuan dan keterampilan guru sangat penting. Sistem pendidikan harus mengikuti perkembangan ini dengan cepat. Selain itu, guru harus berhati-hati dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan agar proses belajar mengajar menjadi efektif.

Teknologi pendidikan adalah bentuk media yang muncul dari revolusi teknologi komunikasi dan dapat digunakan untuk mengajar sebagai pengganti guru, buku, dan papan tulis.¹ Teknologi dengan berbagai media bisa membantu siswa dalam proses belajar dan dapat meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa, sehingga kompetensi belajar tercapai.²

Matematika adalah bidang ilmu yang mendorong perkembangan bidang lain, dan peran pentingnya dalam mendefinisikan berbagai konsep dan kesimpulan sangat besar. Anak-anak yang belajar dapat berhitung dan bernalar, yang memungkinkan mereka mengembangkan cara berpikir yang sistematis, ilmiah,

¹ Endang Switri, *Teknologi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran* (Surabaya: Qiara Media, 2019).

² Tuti Fatma Rahmawati, *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi* (Yogyakarta: UAD Press, 2021).

logis, dan kreatif.³ Sikap siswa dapat dipengaruhi oleh minat, sehingga apabila siswa berminat dalam belajar maka dia akan termotivasi untuk belajar lebih maksimal daripada mereka yang kurang berminat.⁴ Media pembelajaran adalah alat pembantu dalam memberikan materi kepada siswa, supaya siswa bisa memahami bisa memanfaatkan pengembangan teknologi, sehingga menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan efisien berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi).⁵

Peluang adalah salah satu materi matematika yang diajarkan di sekolah. Salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan kepada siswa kelas VIII SMP/MTs semester genap adalah peluang. Penggunaan peluang sangat sering muncul dalam permasalahan sehari-hari karena materi peluang tidak hanya ada di sekolah tetapi juga sangat terikat dengan aktifitas masyarakat, khususnya lingkungan siswa. Contohnya pada perkiraan cuaca dan kemungkinan terjadinya suatu kejadian, termasuk peluang keluar gambar saat pelemparan uang koin, peluang terpilihnya dalam arisan, dadu, kartu, dan lain-lain. Keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi materi ini akan sangat mendukung keberhasilannya menguasai kompetensi materi berikutnya.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti kepada guru dan siswa yang berada di MTsN Barito Utara sistem pembelajaran di sekolah adalah

³ Feby Tiani Putri, *Matematika sebagai Pemecah Masalah dalam Kehidupan* (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2020).

⁴ Oleggius Jiran Dores, Fatkhan Amrul Huda, dan Rusita Riani, "Analisis Minat Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 4 Sirang Setambang Tahun Pelajaran 2018/2019," *J-PIMat*, 39, 1 (2019): no.1, <https://doi.org/10.31932/j-pimat.v1i1.408>.

⁵ Tuti Fatma Rahmawati, *Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*, 208.

dengan penjelasan langsung oleh gurunya dengan buku paket saja. *LCD proyektor* yang disediakan oleh sekolah tidak dipakai karena pembelajaran menggunakan papan tulis. Pendidik selalu mendidik menggunakan metode ceramah, yang tetap fokus pada guru dan mengharuskan banyak materi yang disampaikan tetapi terkadang terbatas oleh waktu. Ditemukan beberapa permasalahan oleh peneliti yaitu kurangnya pemahaman dasar siswa terhadap materi, kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap belajar, kebosanan siswa dalam pembelajaran karena pembelajaran masih monoton dan kurang menarik, serta banyak siswa yang kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru. Masalah lainnya adalah kurangnya pemanfaatan fasilitas sekolah berupa *LCD proyektor*.

Allah Swt., Berfirman dalam Q.S. Al-Anbiya/21:80.

وَعَلَّمَنَّهُ صِنْعَةَ لُبُوسٍ لَّكُمْ لِيُحَصِّنْكُمْ مِنْ بَأْسِكُمْ ۗ فَهَلْ أَنْتُمْ شَاكِرُونَ ﴿٨٠﴾

Ayat diatas menunjukkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu Allah Swt. Sudah menganjurkan untuk membuat dan mengembangkan sesuatu sesuai dengan kebutuhan. Setiap zaman memiliki kebutuhannya dan cara untuk memenuhi kebutuhan tersebut, tidak terkecuali di zaman yang sudah modern seperti ini.

Oleh karena itu, penting untuk menyediakan materi dengan alat pembelajaran menarik yang memenuhi kebutuhan siswa. Menanggapi permasalahan yang disebutkan diatas, peneliti memutuskan untuk menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran dengan membuat *e-modul* berbasis aplikasi *canva*. Media pembelajaran dengan

membuat *e-modul* berbasis aplikasi *canva* adalah salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan baik dalam pembelajaran *offline* ataupun *online*. *E-modul* berbasis aplikasi *canva* disajikan dalam bentuk *e-modul* yang merupakan penggabungan dari *ilustrasi*, *desain grafis*, dan animasi yang menarik. Dengan demikian *e-modul* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Karena belajar sudah tidak lagi bergantung pada jarak dan waktu, *e-modul* berbasis aplikasi *Canva* dapat membantu guru dan siswa belajar dengan lebih mudah. Proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan siswa dapat belajar secara mandiri. Alat bantu *liquid crystal display*, juga dikenal sebagai proyektor *LCD*, adalah perangkat yang akan digunakan untuk menampilkan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* kepada siswa. Sekolah memberikan fasilitas ini kepada guru untuk digunakan di kelas mereka. *E-modul* berbasis aplikasi *canva* ini juga dapat diunggah menjadi file dan disebarluaskan kepada siswa untuk diulangi. Peneliti tertarik melakukan penelitian di sekolah MTsN Barito Utara karena sekolah tersebut merupakan sekolah yang dapat mendukung perkembangan produk penelitian. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan agar fasilitas di sekolah tersebut dapat digunakan secara optimal.

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah di paparkan di atas maka peneliti akan memfokuskan penelitian ini pada pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang. Peneliti mengembangkan bahan ajar dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis Aplikasi *Canva* pada Materi Peluang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN Barito Utara”.

B. Definisi Operasional

Tujuan adanya definisi operasional adalah untuk mendapatkan gambaran yang jelas, mudah dipahami, mencegah persepsi yang salah, mencegah kekaburan objek sehingga sesuai dengan arah dan tujuan yang dimaksud.

Definisi operasional merupakan penjelasan variabel yang akan diamati dalam sebuah penelitian.⁶ Mencegah adanya penafsiran yang berbeda antara penulis dan pembaca, maka dari itu berikut akan disajikan beberapa definisi yang dapat mewakili poin-poin penting mengenai penelitian ini sesuai judul yang dituliskan diatas, sebagai berikut.

1. Pengembangan

Pengembangan disebut sebagai proses atau dan perbuatan mengembangkan. Pengembangan adalah suatu tindakan yang menghasilkan terciptanya suatu alat atau metode baru, dengan syarat kegiatan tersebut meliputi evaluasi untuk meningkatkan perbaikan terhadap alat atau metode tersebut.⁷ Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan berupa bahan ajar *e-modul* berbasis aplikasi canva pada materi peluang.

2. E-Modul

E-Modul adalah alat sarana pembelajaran yang mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Mereka memiliki materi, metode, batasan, dan teknik evaluasi yang dirancang secara

⁶ Maryam B. Gainau, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: PT Kanisius, 2016).

⁷ Zuhri, *Convergentive Design Kurikulum Pendidikan Pesantren (Konsepsi dan Aplikasinya)* (Yogyakarta: Deepublish, 2016).

sistematis dan menarik. Tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik pada hard disk, disket, CD, atau flashdisk disebut modul elektronik atau e-modul. Informasi ini dapat dibaca dengan komputer atau alat pembaca buku elektronik lainnya.

Pada dasarnya semua langkah-langkah, tujuan, karakteristik, komponen, dan kriteria modul elektronik (*e-modul*) sama dan relevan dengan pengembangan modul cetak yang berbeda terletak pada kelebihan dan kekurangannya saja. Kelebihan dan kekurangannya dipaparkan sebagai berikut:

1) Kelebihan *E-Modul*

- a) Salah satu media yang mengutamakan kemandirian peserta didik sehingga menjadikan *e-modul* lebih efisien dan efektif.
- b) Ditampilkan menggunakan layar monitor baik monitor komputer maupun smartphone.
- c) Lebih praktis dan fleksibel untuk dibawa kemana-mana, karena tidak membutuhkan ruang yang besar untuk membawa dan menyimpannya.
- d) Penyimpanannya menggunakan CD, USB *flashdisk*, atau memory card sehingga lebih simple dan sederhana.
- e) Biaya produksinya lebih murah dibanding dengan modul cetak karena tidak diperlukan biaya tambahan untuk memperbanyaknya, hanya perlu *copy* antar *user* satu dengan yang lainnya. Proses distribusipun bisa dilakukan dengan melalui *e-mail*.

- f) Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau laptop untuk mengoperasikannya. Tahan lama dan handal tidak lapuk dimakan waktu.
- g) Naskah dapat disusun secara linier maupun nonlinier, serta dapat dilengkapi audio dan video dalam satu paket penyajiannya.

2) Kekurangan *E-Modul*

Salah satu kelemahan e-modul adalah bahwa hanya dapat diakses melalui perangkat elektronik, seperti komputer atau Android. Jika perangkat tersebut tidak dapat diakses, e-modul tidak dapat digunakan.

Jadi, *E-modul* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *e-modul* yang bagaimana dapat membuat siswa dapat memahami pelajaran yang diberikan oleh guru dengan menyerap dan menerima informasi yang telah dilaksanakan saat pembelajaran melalui *e-modul* yang berbasis *canva*. Sehingga *e-modul* ini disusun secara sistematis, dan menuntut siswa agar dapat memecahkan masalah sendiri secara mandiri.

3. Aplikasi Canva

Aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang diciptakan sebagai alat bantu desain dan publikasi secara online yang bertujuan memudahkan untuk membuat berbagai macam desain grafis secara online.¹⁸ Aplikasi yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflata, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama,

kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, template, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul *facebook*. Aplikasi canva yang dimaksud pada penelitian ini adalah alat bantu dalam membuat bahan ajar yang menggunakan teknologi untuk memudahkan guru dan siswa dalam menggunakannya.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar yang diperoleh saat sudah mencapai waktu tertentu melalui evaluasi pembelajaran yang telah dilakukan. Data hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh dari nilai matematika saat melakukan evaluasi pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara.

5. Peluang

Peluang adalah suatu pokok pembahasan pada mata pelajaran matematika yang ada dikelas VIII semester 2 (genap). Peluannng pada kelas VIII membahas tentang titik sampel, ruang sampel, peluang empirik, peluang teoritik, dan hubungan peluang empirik dan peluang teoritik.⁸ Peluang yang akan peneliti bahas dalam *e-modul* adalah ruang sampel, titik sampel, dan hubungan peluang empirik dan teoritik. Jadi penelitian ini adalah mengembangkan *e-modul* yang berupa *e-modul* berbasis aplikasi canva, pokok bahasan pada mata pelajaran matematika di SMP/MTs untuk kelas VIII MTsN Barito Utara.

⁸ Abdur Rahman As'ari dan dkk, *Matematika* (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, timbul sebagian kasus permasalahan yang bisa diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara?
2. Bagaimana kevalidan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara?
3. Bagaimana kepraktisan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara?
4. Bagaimana keefektifan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui proses pengembangan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara.
2. Mengetahui kevalidan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara.
3. Mengetahui kepraktisan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara.

4. Mengetahui keefektifan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang kelas VIII MTsN Barito Utara.

E. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian dalam pengembangan *e-modul* yang menggunakan aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa pada materi peluang adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan informasi sehingga menjadi sebuah kontribusi dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika terkait pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* terhadap hasil belajar siswa .

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari produk pengembangan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang sebagai berikut:

- a. Bagi Guru; sebagai bahan masukan informasi untuk memperoleh serta memperbaiki proses pembelajaran dengan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa; dapat memberikan pemahaman lebih dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar saat proses pembelajaran serta meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran.
- c. Bagi sekolah; hasil penelitian ini sebagai pemikiran dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan yang berstandar nasional. Dan merupakan

masuk dan sumbangsih pandangan agar tingkatkan mutu pembelajaran matematika lewat pengajaran matematika yang menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi *canva*.

- d. Bagi Peneliti; Menambah pengalaman, meningkatkan wawasan, pengetahuan dan keterampilan terkait dengan penelitian yang menggunakan media pembelajaran yang berbasis desain grafis yang dituangkan dalam pembelajaran.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian Reshita Novita Sari, Tatag Yuli Eko Siswono (2020)⁹

Penelitian Reshita Novita Sari dan Tatag Yuli Eko Siswono (2020), judul "*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran Di SMP*". Dari hasil dalam penelitian ini yaitu telah menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis media sosial Instagram pada materi Lingkaran. Adapun proses pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap sesuai tahapan ADDIE. Tahap pertama yakni tahap *analysis*, Tahapan yang kedua yakni tahap *design*, tahap desain dilakukan dengan menetapkan materi, menyusun RPP, merancang identitas, dan membuat serta mengumpulkan konten. Selanjutnya, tahap *development*, dilakukan pengembangan media pembelajaran. Adapun

⁹ Reshita Novita Sari dan Tatag Yuli Eko Siswono, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran Di Smp" 9, no. 1 (2020).

untuk tahap setelah development yaitu tahap *implementation*, pada tahap ini media pembelajaran diujicobakan kepada 21 subjek uji coba, Dan yang terakhir merupakan tahap *evaluation*, dilakukan untuk mengevaluasi hasil pengembangan media pembelajaran matematika berbasis media sosial Instagram berdasarkan kriteria valid, praktis, efektif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa, media berbasis e-learning dapat mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran yang disajikan dalam bentuk media sosial.

2. Hasil Penelitian Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa¹⁰

Hasil penelitian yang berjudul “*Media Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*”. Berdasarkan hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran di SMP Islam Al Azhaar kecamatan Kedungwaru kabupaten Tulungagung. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid 19, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi *Canva*, disini lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, yang kreatif dan inovatif. Berdasarkan hasil penelitian tersebut bahwa kita disarankan di era sekarang ini dibutuhkan pembelajaran

¹⁰ Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva,” 2020.

yang berbasis daring dengan memanfaatkannya maka proses belajar agar lebih optimal dan berkualitas.

3. Hasil Penelitian Rahma Elvira Tanjung, Delsina Faiza¹¹

Hasil Penelitian yang berjudul “*Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*”. Berdasarkan hasil penelitian penerapan media pembelajaran canva dinyatakan valid dan praktis untuk diterapkan pada kelas eksperimen. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan uji validitas, reliabilitas dan praktikalitas media tersebut. Media canva juga dapat diimplementasikan pada mata pelajaran lain karena juga sudah dilakukan uji validitas media yang diberikan kepada guru mata pelajaran lain yaitu sistem instalasi tata udara di SMK Negeri 3 Pariaman. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah keduanya sama-sama menggunakan berbasis canva.

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Perbedaan
1	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Media Sosial Instagram Pada Materi Lingkaran di SMP	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian yang berbeda. • Variabel penelitian berbeda, dimana peneliti tidak menggunakan hasil belajar siswa. • Jenis media pembelajaran berbasis media sosial <i>Instagram</i> sedangkan peneliti menggunakan jenis media pembelajaran berbasis aplikasi <i>canva</i>.

¹¹ Rahmah Elvira Tanjung dan Delsina Faiza, “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika” 7 (2 Juni 2019): 80.

2	Media Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi <i>Canva</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi penelitian yang berbeda. • Jenis media pembelajaran berfokus pada audio visual sedangkan peneliti berfokus pada <i>e-modul</i>. • Peneliti tidak menggunakan variabel terkait hasil belajar matematika.
3	<i>Canva</i> Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Eklektronika	<ul style="list-style-type: none"> • Lokasi Penelitian yang berbeda. • Peneliti tidak menggunakan variabel terkait hasil belajar matematika. • Jenis metode penelitian menggunakan model IDI (<i>Instruksional Development Institute</i>).

G. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antar siswa yang belajar menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak belajar menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII (kelas kontrol).

H_1 : Ada terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antar siswa yang belajar menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII (kelas eksperimen) dengan siswa yang tidak belajar menggunakan *e-modul* berbasis aplikasi *canva* pada materi peluang kelas VIII (kelas kontrol).

H. Batasan Ilmiah

Batasan penelitian agar penelitian ini terarah adalah sebagai berikut.

1. Bahan ajar yang dikembangkan dibatasi pada bentuk *e-modul* berbasis aplikasi *canva*.

2. *E-Modul* berbasis aplikasi *canva* dibatasi pada materi peluang nagian titik sampe, ruang sampel, menentukan ruang sampel dengan tabel, peluang empirik dan peluang teoritik.
3. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTsN Barito Utara.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran awal tentang penulisan ini, maka penyusunan secara garis besar ini terdiri dari lima bab pembahasan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisi Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikasi Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, Hipotesis Penelitian, Asumsi Dasar dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang terdiri dari Tinjauan Teoritik dan Kerangka Pikir.

Bab III Metode Penelitian yang terdiri dari Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Setting Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian dan Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil/Pengembangan dan Pembahasan yang terdiri dari Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian.

BAB V Penutup yang terdiri dari Simpulan dan Saran.