

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan dan masa depan suatu bangsa. Tujuan pendidikan adalah untuk memberikan setiap individu kesempatan untuk mengembangkan potensi alaminya, tanpa diarahkan pada kepentingan kelompok tertentu. Tujuan pendidikan ini dapat dicapai jika kurikulum yang digunakan sebagai acuan sesuai dan selaras dengan tujuan pendidikan itu sendiri.¹

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa :

"Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana sadar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara".²

Tujuan utama pendidikan adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang lebih baik kepada individu.³ Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, diperlukan proses pembelajaran yang efektif. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran.

¹ Moh A'rijul Ulya dan Muh Khaerul Ummah BK, "Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe NHT Berbantuan Media Baamboozle Terhadap Hasil Belajar Matematika di SD," *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika* 10, no. 3 (2025): 1002.

² Sidiknas, "Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Bandung : Citra Umbara, 2014*, t.t., 2.

³ Suyatno, *Dasar-dasar Pendidikan* (Bumi Aksara, 2024), 70.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting karena berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya adalah sarana bagi guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa sebagai penerima. Jika lingkungan pembelajaran dirancang secara sistematis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa.⁴

Sebagai pendidik, guru dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik harus bersifat dua arah, sehingga guru perlu secara aktif melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Lebih jauh lagi, guru harus mampu melibatkan siswa dan mengajak mereka berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media yang tepat, pembelajaran akan lebih berkualitas, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.⁵

Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2):31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt memberikan keistimewaan kepada Nabi Adam (as) dengan mengajarkannya nama-nama seluruh benda yang ada di

⁴ Media Pembelajaran, t.t., 6–12, diakses 11 Januari 2026,

⁵ Duta Anggoro dkk., “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an Dan Hadist,” *Journal of Student Research* 1, no. 5 (2023): 187.

bumi. Pengetahuan ini mencakup kemampuan untuk mengenali, memahami, dan menyebutkan nama serta fungsi berbagai hal. Setelah itu, Allah Swt memperlihatkan benda-benda tersebut kepada para malaikat dan meminta mereka menyebutkan namanya. Namun, para malaikat tidak mampu melakukannya karena pengetahuan mereka terbatas pada apa yang Allah Swt ajarkan kepada mereka.

Ayat ini menyatakan bahwa setelah mengajarkan kepada Nabi Adam (as) nama-nama segala sesuatu di bumi, Allah Swt memberi tugas kepada para malaikat untuk menyebutkan hal-hal itu, meskipun para malaikat tidak menyadarinya. Allah Swt memberikan perintah untuk barang-barang yang ditentukan oleh Nabi Adam (as). Tentu saja, Allah Swt telah memberi mereka gambaran tentang bentuk mereka.

Terdapat dua poin kunci mengenai media pembelajaran, yaitu: 1). terdapat kata kunci “الْأَسْمَاءُ” yang berarti nama-nama benda-benda semuanya. Dalam artian benda-benda tersebut apabila disangkutpautkan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang mana seperti media pembelajaran audio visual, media audio dan media visual. 2). Semua (benda) ini بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ Hal ini dijelaskan sebutlah kepadaku nama semua benda ini jika kamu yang benar.⁶ Melalui ayat ini, dipahami bahwa pendidik didorong untuk memaksimalkan segala benda di lingkungan sekolah sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran yang bergam dan berbeda-beda dalam setiap pertemuan.

⁶ Anggoro *dkk.*, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadist,” 295.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 menyatakan bahwa guru harus terampil menggunakan media dan sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran yang diajarkan untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang komprehensif. Oleh karena itu, guru, sebagai pendidik, perlu menyediakan alat dan media belajar sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah. Melalui media pembelajaran, siswa dapat memanfaatkan berbagai indra mereka. Semakin banyak indra yang mereka gunakan, semakin mudah mereka memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Namun, pada kenyataannya, aspek ini masih belum mendapat cukup perhatian dari para guru.⁷

Berdasarkan hasil observasi awal di MIN 5 Kota Banjarmasin pada kelas III A tanggal 12 Februari 2026, terdapat informasi bahwa guru di sana masih banyak yang belum menggunakan media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran. Dimana guru kebanyakan hanya mengajar dengan metode ceramah yang membuat kebanyakan siswa merasa bosan, oleh karna inilah hasil belajar mereka sedikit tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari sekitar 26 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang aktif memperhatikan penjelasan guru, sedangkan sebagian besar siswa tampak kurang fokus, berbicara dengan teman sebangku, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keaktifan siswa dalam pembelajaran masih rendah, khususnya dalam kegiatan bertanya dan menjawab pertanyaan. Saat guru

⁷ Felia Fitri, "Analisis Kebijakan Pada Peraturan Menteri Pendidikan No 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru," *IJAM-EDU (Indonesian Journal of Administration and Management in Education)* 1, no. 3 (2024): 276–77.

memberikan pertanyaan, hanya 8-10 siswa yang secara sukarela mengangkat tangan untuk menjawab, sementara siswa lainnya cenderung pasif dan menunggu arahan dari guru. Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana, dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada buku paket dan papan tulis.

Berdasarkan observasi dengan guru kelas III A, diperoleh informasi bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih belum optimal. Hal ini terlihat dari nilai harian beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi tersebut diperkuat dengan temuan awal bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi ketika pembelajaran melibatkan unsur permainan dan teknologi. Saat guru sesekali menggunakan media berbasis digital atau aktivitas permainan sederhana, siswa terlihat lebih antusias, aktif berpartisipasi, dan berani mengemukakan pendapat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa.

Situasi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui penggunaan media interaktif dan menarik. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah *baamboozle*. *Baamboozle* merupakan media pembelajaran berbasis permainan (*game*) yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas kuis secara kelompok, sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama dalam belajar.

Bamboozle adalah platform yang menyerupai permainan kuis daring dan tidak mengharuskan siswa untuk membuat akun. Penggunaannya dapat melibatkan siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Platform ini menawarkan berbagai macam permainan, memungkinkan guru untuk membuat tugas yang kemudian dapat dikerjakan langsung oleh siswa. *Bamboozle* adalah pilihan yang tepat untuk pembelajaran di kelas dan tugas-tugas. Selain itu, siswa dapat belajar sambil bermain kapan saja dan di mana saja, karena dapat diakses melalui perangkat mereka.

Dalam penelitian ini, *baamboozle* digunakan sebagai media untuk kuis kelompok di dalam kelas. Kuis ini ditampilkan melalui proyektor LCD sehingga memungkinkan seluruh kelas untuk melihat dan berpartisipasi secara bersamaan. Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan arahan dan mengatur jalannya kuis, serta mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan.⁸

Beberapa penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pemanfaatan media *baamboozle* terbukti mampu mendorong peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Akan tetapi, kajian-kajian tersebut pada umumnya hanya berfokus pada mata pelajaran tertentu, seperti Pendidikan Agama Islam dan Geografi, serta terbatas pada jenjang pendidikan menengah. Di samping itu, sebagian besar penelitian lebih banyak

⁸ Sinta Ari Susanti *dkk.*, "Pemanfaatan Bamboozle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Kelas XI SMKN 2 Surakarta," *Journal Sains Student Research* 2, no. 3 (2024): 933–34.

menyoroti aspek motivasi belajar, sementara hasil belajar pada ranah kognitif belum mendapat perhatian yang seimbang.

Berdasarkan hal tersebut, masih ditemukan celah penelitian (*research gap*), yakni minimnya kajian yang secara khusus meneliti sejauh mana keefektifan pemanfaatan media *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, khususnya pada siswa kelas III. Hal ini menjadi penting mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang umumnya lebih tertarik pada kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret serta menyenangkan, sehingga dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin. Diharapkan melalui penggunaan media ini, pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih hidup, bermakna, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesalahpahaman, maka penulis menyampaikan interpretasi tentang judul di atas sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah perantara atau pengantar pesan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media sangat dibutuhkan untuk

mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media yang tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.⁹

2. Media *Baamboozle*

Media pembelajaran *baamboozle* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis permainan (*game*) yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas III A MIN 5 Kota Banjarmasin. Media ini digunakan dalam bentuk kuis interaktif yang dimainkan secara berkelompok, di mana siswa menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi hak dan kewajiban.

Penggunaan media *baamboozle* dalam penelitian ini diukur melalui keterlaksanaan pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, partisipasi dalam menjawab pertanyaan, serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa kelas III A di MIN 5 Kota Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang hak dan kewajiban. Hasil belajar diukur melalui tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan media *baamboozle*.

Indikator hasil belajar meliputi kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) terkait materi hak dan kewajiban. Nilai hasil belajar diperoleh dari skor jawaban siswa yang kemudian dianalisis untuk mengetahui peningkatan

⁹ Fitra Ramadani *dkk.*, "Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa," *Jurnal Binagogik* 10, no. 2 (2023): 99.

hasil belajar.

4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam penelitian ini adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siswa kelas III MIN 5 Kota Banjarmasin dengan materi hak dan kewajiban. Pembelajaran ini dilaksanakan dengan menggunakan media *baamboozle* sebagai alat bantu dalam penyampaian materi. Proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirancang oleh peneliti, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media *baamboozle* di MIN 5 Kota Banjarmasin?
2. Apakah penggunaan media *baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum penggunaan media *baamboozle* di MIN 5 Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin.

E. Signifikan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang pendidikan, terkait penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian teoritis tentang efektivitas penggunaan media *baamboozle* dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan dan inspirasi bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti *baamboozle*, untuk

meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Bagi Siswa

Melalui penggunaan media *baamboozle*, diharapkan siswa menjadi lebih termotivasi, antusias, dan aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi Pendidikan Pancasila dapat meningkat dan berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan bagi sekolah dalam mengembangkan metode pembelajaran inovatif dan menyediakan fasilitas pendukung yang kreatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Selanjutnya penelitian ini dapat menjadi referensi dan dasar bagi penelitian-penelitian berikutnya yang ingin mengkaji lebih lanjut tentang penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di berbagai mata pelajaran lainnya.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Untuk menghindari plagiasi dalam penelitian ini, peneliti memamparkan beberapa karya ilmiah yang memiliki ranah pembahasan serupa dengan penelitian ini. Adapun rinciannya sebagai berikut :

1. Skripsi yang ditulis oleh Sitti Fatimah (Tahun 2025) Dengan Judul “Penggunaan Media *Baamboozle* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Peserta didik Kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang”

Hasil : Berdasarkan hasil perhitungan uji Paired sample t-test, besarnya Lower dan Upper yang bernilai negatif. Sig. (2-tailed) memperlihatkan angka 0,000 yang berarti $< 0,05$, sehingga H_a diterima yang berarti penggunaan media *baamboozle* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI materi Meyakini Allah Maha Esa dan Maha Pemberi peserta didik kelas III UPT SD Negeri 229 Pinrang.

Adapun relevansi antara skripsi yang ditulis oleh Sitti Faimah dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas III sekolah dasar. Sedangkan penelitian saya berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, meskipun sama-sama pada jenjang sekolah dasar, penelitian saya dilakukan di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah (MIN 5 Kota Banjarmasin) yang memiliki karakteristik berbeda dengan sekolah dasar umum. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian pada aspek variabel yang diteliti serta konteks mata pelajaran yang digunakan, sehingga penelitian ini hadir untuk mengkaji efektivitas media *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Skripsi yang ditulis oleh Wakinah Bangol (Tahun 2022) Dengan Judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Baamboozle* Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas X SMK Negeri Kotamobagu”

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *baamboozle* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan analisis N-Gain, nilai rata-rata 0,54, yang termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *baamboozle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa..

Adapun relevansi antara skripsi yang ditulis oleh Wakinah Bangol dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada mata pelajaran dan jenjang sekolah, sedangkan penelitian saya dilakukan pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (kelas III A) dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaan jenjang pendidikan ini menunjukkan adanya perbedaan karakteristik peserta didik, di mana siswa sekolah dasar cenderung membutuhkan pembelajaran yang lebih konkret dan menyenangkan. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan penelitian pada penerapan media *baamboozle* di jenjang sekolah dasar, sehingga penelitian ini penting untuk menguji efektivitasnya pada tingkat tersebut.

3. Skripsi yang ditulis oleh Nur Irna Sahira (Tahun 2023) Dengan Judul “Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran *Baamboozle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAN 1 Kbu Babussalam”

Hasil : Hasil uji-t pada posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari tingkat signifikansi 5% ($0,000 < 0,05$), sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut. Jika dilihat dari perhitungan persentase menggunakan uji N-Gain, nilai yang diperoleh adalah 0,5767 atau 58%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran *baamboozle* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Adapun relevansi antara skripsi yang ditulis oleh Nur Irna Sahira dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian ini berfokus pada pengaruh media *baamboozle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Geografi di jenjang SMA dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan penelitian ini meneliti efektivitas media *baamboozle* pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Ketiga penelitian terdahulu tersebut memberikan kontribusi penting dalam memahami penggunaan media pembelajaran *baamboozle* dalam meningkatkan motivasi maupun hasil belajar siswa. Namun, penelitian ini memiliki kekhasan tersendiri karena lebih menitikberatkan pada efektivitas penggunaan media *baamboozle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di MIN 5 Kota Banjarmasin, yang belum banyak diteliti secara mendalam dalam penelitian sebelumnya. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan

dapat memperkaya kajian dalam bidang penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, serta memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

G. Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan penelitian ini disajikan secara sistematis dengan tujuan memudahkan pembaca dalam memahami dan mengkaji permasalahan yang dibahas. Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan yang memuat Latar Belakang Masalah, Definisi Operasional, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Penelitian Terdahulu yang Relevan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pikir yang memuat kajian teoritik.

Bab III Metode Penelitian yang memuat Jenis dan Pendekatan Penelitian, Lokasi Penelitian, Subjek Penelitian, Objek Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penilaian, Teknik Analisis data, Teknik Validitas dan Keabsahan Data.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian Yang memuat Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Hasil Penelitian dan Analisis Data.

Bab V Penutup, yang memuat Simpulan dan Saran-Saran.