

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengajaran berfungsi selaku dimensi strategis dalam membentuk kepribadian serta memperluas wawasan secara terarah. Dalam penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, Pendidikan Pancasila menempati posisi yang signifikan karena memiliki peranan krusial dalam menginternalisasikan nilai-nilai kewarganegaraan, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman dan pola pikir siswa terhadap hak dan kewajiban mereka dalam kehidupan bermasyarakat dan warga negara. Namun, pada praktiknya, proses pembelajaran seringkali dijumpai berbagai kendala seperti kurangnya minat siswa, metode pengajaran yang monoton, dan hasil belajar yang belum memuaskan. Kemajuan teknologi yang semakin maju memberikan pengaruh besar terhadap kehidupan, terutama bidang akademik.

Di era digital masa kini, cara belajar dan mengajar tidak lagi terbatas hanya pada metode konvensional yang bertumpu pada guru, tetapi telah bertransformasi menjadi pembelajaran yang interaktif yang memusatkan pada keterlibatan siswa. Pendidikan di era modern dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi supaya perjalanan belajar mengajar terlaksana lebih efektif, menarik, serta relevan dengan apa yang dibutuhkan siswa masa kini. Pemanfaatan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran tidak hanya membantu, tetapi juga dapat membangkitkan

semangat dan partisipasi aktif siswa pada proses belajar sehingga akan menimbulkan pengaruh yang bagus terhadap capaian belajar siswa.¹

Media pembelajaran merupakan perangkat dan fasilitas penyampaian informasi dari pengajar kepada murid agar terciptanya kondisi belajar yang optimal, yang berfungsi untuk memudahkan siswa memahami pelajaran melalui tampilan visual, audio, maupun interaktif. Dalam penyelenggaraan pembelajaran di sekolah dasar, media yang menarik dan menyenangkan menjadi faktor penting karena siswa pada jenjang ini cenderung lebih tertarik dengan kegiatan yang bersifat permainan dan eksploratif. Oleh sebab itu, pendidik perlu melakukan inovasi dalam menentukan media pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Salah satu alternatif yang mendukung yakni media *Wordwall*, yang mana merupakan media digital online yang memuat beraneka macam permainan mendidik seperti teka-teki silang atau roda putar dan sejenisnya yang dapat di akses dengan mudah dan disesuaikan dengan berbagai materi ajar, termasuk Pendidikan Pancasila. Melalui *Wordwall*, pendidik dapat menghadirkan konten penyajian materi Pendidikan Pancasila dalam bentuk permainan yang interaktif, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. Hasil penelitian oleh Syafitri dan Alfarizi (2022) dalam Jurnal Teknologi Pendidikan, mereka mengungkap bahwa media digital interaktif mampu merangsang keaktifan dan motivasi belajar siswa meningkat pada pelajaran

¹ Lisnanda Putri dkk., "Pengaruh Media Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PPKn pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 di SDN Jayagiri," *Journal of Citizen Research and Development* 1, no. 2 (2024): 178–91, <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3210>.

IPS dan PPKn, terutama pada jenjang sekolah dasar. *Wordwall* mempercepat pemahaman konsep abstrak seperti nilai demokrasi, hak dan kewajiban.²

Landasan pendidikan di Indonesia di atur melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa agar tujuan pendidikan tercapai, maka penting untuk pendidik menggunakan metode pengajaran yang efektif. Pasal 3 Undang-Undang tersebut menegaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa untuk menjadi individu yang taat, mempunyai moral yang baik, sehat, berilmu, terampil, inovatif, dan menjadi anggota masyarakat yang madani serta memiliki tanggung jawab.³ Maka dari itu, pembelajaran yang efektif dan inovatif, termasuk dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, merupakan tuntunan yang harus dipenuhi oleh setiap pendidik.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah mengarahkan bahwa proses belajar harus dilakukan dengan pendekatan yang dinamis, inovatif, produktif dan menyenangkan. Pendidikan berbasis teknologi seperti yang dianjurkan dalam Peraturan Nomor 25 Tahun 2017 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia tentang Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan, juga menunjukkan pentingnya pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan alat bantu pembelajaran yang sesuai seperti

² Andrian Rizal Maulana dkk., *Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025*, 8 (2024).

³ Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003*, Pasal 3.

Wordwall diharapkan mampu meningkatkan kegemaran dan semangat belajar sehingga pencapaian belajar mereka meningkat menjadi lebih baik.⁴

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sesuai dengan ajaran Islam yang mendorong dan menuntun umatnya agar terus belajar dan memanfaatkan sarana terbaik dalam menyampaikan ilmu. Dalam Al-Qur'an, Allah SWT berfirman dalam surah Thaha ayat 114, hal ini ditegaskan sebagai berikut.

فَتَعَلَىٰ لِلَّهِ الْمَلِكُ الْحَقُّ ۖ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَىٰ إِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا ﴿١١٤﴾

Syeikh Abdurrahman bin Nashir As-Sa'di menjelaskan dalam tafsirnya bahwa seorang penuntut ilmu sebaiknya mendengarkan penjelasan secara tenang dan penuh kesabaran hingga pengajar menyelesaikan pemaparannya. Sikap tergesa-gesa dalam mengajukan pertanyaan ataupun memotong penjelasan guru tidak dianjurkan, karena perilaku tersebut dapat menjadi penghalang bagi seseorang untuk memperoleh pemahaman ilmu secara optimal.⁵ Berdasarkan ayat di atas menegaskan bahwa sesungguhnya maha tinggi Allah yang sebenar-benarnya raja di atas segalanya. Allah menegur nabi Muhammad saw agar tidak terburu-buru menghafal atau membacakan Al-Qur'an sebelum wahyu selesai disampaikan oleh Jibril. Dalam menerima

⁴ Rani Mahareka Dan Mujazi Mujazi, "Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Kebon Jeruk 04", *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*. 10.2 (2024).

⁵ Abdurrahman bin Nashir As-Sa'di. *Taysir Al-Karim Ar-Rahman Fi Tafsir Kalam Al-Mannan*. (Riyadh: Dar Ibn al-Jauzi, 2002), 507.

ilmu atau mempelajari apapun, kita harus bersikap sabar dan tenang. Menuntut ilmu adalah perintah Allah SWT dan manusia harus selalu berusaha meningkatkan pengetahuannya.

Dalam konteks pendidikan modern, upaya meningkatkan hasil belajar siswa harus dilakukan dengan pendekatan yang efektif, termasuk melalui penggunaan teknologi seperti *Wordwall* yang mampu membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik. Selain itu, dalam Hadits riwayat Muslim No. 2699 disebutkan, Rasulullah SAW bersabda:

مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا، سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ ۖ (رواه مسلم)

Dalam sebuah Hadits yang diriwayatkan oleh Muslim ibn al-Hajjaj nomor 2699 dijelaskan bahwa “siapa saja yang menempuh suatu jalan dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. Hadits ini menegaskan bahwa menuntut ilmu merupakan kewajiban dan jalan menuju keberkahan. Dalam dunia pendidikan modern, penggunaan teknologi dalam pembelajaran seperti *Wordwall*, dapat menjadi alat bantu yang mempermudah kegiatan menuntut ilmu.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V masih menggunakan buku sebagai media utama pada tiap pembelajaran dengan menyisipkan contoh atau cerita dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun secara umum pembelajaran dianggap berjalan dengan lancar, namun terdapat beberapa tantangan yang menjadi permasalahan. Pertama, media

pembelajaran yang kurang kreatif menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang interaktif sehingga membuat siswa merasa cepat jenuh dan bosan serta dapat mempengaruhi hasil belajar mereka, terlebih di zaman digital masa sekarang di mana siswa lebih menyukai dan tertarik dengan pendekatan visual dan teknologi. Kedua, materi Pendidikan Pancasila yang luas dan bersifat abstrak menuntut guru untuk terus belajar dan mencari cara baru dalam penyampaian materi ajar agar lebih efektif dan kreatif serta memastikan semua siswa aktif terlibat dalam pembelajaran.

Melihat kondisi yang demikian, diperlukan inovasi alat media pembelajaran yang dapat menindaklanjuti tantangan tersebut. SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin memiliki sarana dan infrastruktur yang sesuai untuk mendukung penerapan pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah ini dilengkapi dengan fasilitas proyektor atau LCD dan akses internet yang stabil, sehingga memungkinkan guru untuk mengintegrasikan media digital dalam proses belajar mengajar. Ketersediaan fasilitas tersebut menjadi faktor pendukung penting dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall*. Sehingga terjadinya keberlangsungan pembelajaran secara interaktif, menarik, dan tepat dengan tuntutan perkembangan teknologi pendidikan.

Oleh karena itu, dilakukannya penelitian ini penting guna memberikan solusi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang masih banyak dilakukan dengan cara konvensional seperti penggunaan buku dan metode ceramah. Metode ini cenderung kurang menarik dan kreatif sehingga siswa cepat

merasa bosan. Penelitian ini ingin memberikan solusi terhadap pembelajaran yang monoton dengan memperkenalkan media interaktif berbasis teknologi.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti menetapkan judul penelitian “Pengaruh Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin”. Dengan ini diharapkan mampu memberikan andil dalam menciptakan kondisi belajar mengajar yang inovatif, imajinatif, dan meningkatkan kualitas pemahaman yang ditunjukkan dengan adanya keberhasilan capaian belajar siswa yang signifikan setelah penggunaan media *Wordwall* sesuai dengan kondisi siswa di era sekarang.

B. Definisi Operasional

1. Media *Wordwall*

Media *Wordwall* adalah aplikasi berbasis web atau digital guna sebagai alat interaktif dalam pembelajaran yang mengadakan beraneka ragam template permainan edukatif seperti kuis Open the Box, teka-teki, menjodohkan kata dan sebagainya. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar pada siswa, khususnya pada pelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan dalam bentuk kuis, permainan, atau latihan yang digunakan di kelas, yang diukur melalui implementasi dalam kegiatan pembelajaran, partisipasi siswa selama kegiatan belajar dan pengaruhnya terhadap hasil belajar setelah menggunakan media *Wordwall* tersebut.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar pada penelitian ini yakni perkembangan yang terjadi dalam aspek kognitif (pengetahuan) yang dirasakan setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Jadi, dalam penelitian ini memaknai hasil belajar sebagai pencapaian akademik siswa setelah menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Hasil belajar siswa diukur melalui nilai pretest yang diberikan sebelum penggunaan media *Wordwall* dan posttest yang diberikan sesudah penggunaan media *Wordwall*. Bentuk tes berupa tes objektif soal pilihan ganda yang sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator pencapaian. Indikator hasil belajar mencakup pemahaman konsep, kemampuan menjawab soal dengan benar, dan peningkatan rata-rata siswa setelah intervensi pembelajaran menggunakan *Wordwall*.

3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Sebuah materi pelajaran yang mengajarkan prinsip-prinsip fundamental Pancasila, aturan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, serta pembentukan karakter dimaknai Pendidikan Pancasila. Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan sebuah hal yang penting yang harus diajarkan kepada siswa mulai memasuki usia sekolah dasar. Hal ini sangat dibutuhkan dalam upaya mengajarkan prinsip mendasar terkait

pengetahuan kenegaraan dan kebangsaan serta sikap demokratis dengan cara terarah.⁶

Dalam penelitian ini difokuskan pada materi yang sesuai dengan kurikulum jenjang pendidikan dasar yang disampaikan dan diajarkan kepada siswa dengan menggunakan media *Wordwall* sebagai alat bantu interaktif pada siswa kelas V semester I dan disesuaikan dengan kompetensi dasar yang berlaku pada jenjang pendidikan dasar. Pemahaman siswa akan diukur melalui penilaian tes tertulis (pretest dan posttest), dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media *Wordwall*?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sesudah menggunakan media *Wordwall*?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?

D. Tujuan Penelitian

⁶ T Heru Nurgiansah, "Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur" 9, no. 1 (2021).

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum menggunakan media *Wordwall*.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media *Wordwall*.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin dengan penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

E. Signifikansi Penelitian

1. Signifikansi Teoritis

a. Kontribusi terhadap Teori Pembelajaran

Penelitian ini berpotensi menambah wawasan akademis dalam memperkaya khazanah keilmuan, khususnya terkait efektivitas pemanfaatan media digital. Temuan dari penelitian ini dapat membantu mengembangkan teori-teori mengenai metodologi pengajaran yang berhasil dan relevan.

b. Pemahaman Hubungan Antara Media Pembelajaran dan Hasil Belajar

Diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih komprehensif terkait cara media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan perhatian siswa, serta bagaimana hal ini berhubungan dengan hasil akademik mereka.

2. Signifikansi Praktis

a. Guru

Memberikan gambaran bagi pendidik mengenai alternatif penggunaan media digital pembelajaran yang bisa dijalankan dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penggunaan media *Wordwall*, guru dapat memperoleh inspirasi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, serta mampu meningkatkan partisipasi siswa. Temuan ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kompetensi profesional, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

b. Siswa

Penggunaan media *Wordwall* diharapkan mampu menambah motivasi, ketertarikan, dan keaktifan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Alat bantu pembelajaran yang bersifat interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

c. Sekolah

Menjadi bahan dukungan bagi sekolah dalam membangun inovasi belajar berbasis media digital dan teknologi. Hasil dari penelitian ini dapat memotivasi lembaga pendidikan untuk mendorong penggunaan sumber belajar digital sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta sebagai referensi dalam penggunaan teknologi pendidikan.

d. Dasar bagi Penelitian Lanjutan

Temuan ini dapat menjadi panduan untuk penelitian selanjutnya mengenai penerapan teknologi dalam pendidikan serta memperdalam penelitian mengenai pengaruh teknologi dalam ranah pendidikan.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Beberapa temuan terdahulu telah mengkaji hal serupa dilihat sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Maulana, Heru, dan Irmade (2024) dalam Jurnal Pendidikan Tambusai yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025”, hasil analisis tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Wordwall* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas III di SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025.⁷ Perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian ini yaitu pada penelitian sebelumnya subjek yang digunakan adalah siswa kelas III bertempat di SD Negeri Madyotaman pada tahun 2024, sedangkan subjek pada penelitian penulis ini adalah siswa kelas V bertempat di SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada tahun 2025. Siswa kelas V memiliki tingkat pemahaman yang kompleks dan tingkat pengetahuan yang lebih tinggi, sehingga hasil bisa berbeda.

⁷ Maulana, Heru, dan Irmade, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn Kelas III SD Negeri Madyotaman Tahun Pelajaran 2024/2025.” 8. (2024).

2. Penelitian oleh Lisnanda Putri, dkk., (2024) yang berjudul “Pengaruh Media Game Edukasi Wordwall terhadap Hasil Belajar PPKn pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 di SD Negeri Jayagiri”, penelitian ini menggunakan desain quasi-eksperimen. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen adalah 33 dan posttest 87, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 30 menjadi 64. Hasil temuan ini menunjukkan *Wordwall* dapat menjadikan pemahaman siswa pada pelajaran PPKn siswa kelas 5 meningkat.⁸ Adapun yang menjadi perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yakni terdapat pada perbedaan lokasi penelitian, tahun penelitian, metode penelitian, teknik pengumpulan data, dan fokus variabel. Penelitian terdahulu bertempat di SDN Jayagiri pada tahun 2024, sedangkan penelitian penulis ini bertempat di SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin. Perbedaan lokasi dan tahun penelitian dapat menyebabkan hasil yang berbeda karena faktor lingkungan, kurikulum, dan karakteristik siswa yang berbeda. Metode pada penelitian terdahulu menggunakan metode *quasi-experiment* dengan desain nonequivalent control group design, yaitu membandingkan kelompok eksperimen (menggunakan *Wordwall*) dan kelompok kontrol (metode konvensional), sedangkan metode yang penulis gunakan yaitu pre-eksperimen yang mana lebih menitikberatkan pada tes hasil belajar.

⁸ Lisnanda Putri, Yopa Taufik Saleh, dan Nita Anggi Purnama, “Pengaruh Media Game Edukasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar PPKn pada Materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia Kelas 5 di SDN Jayagiri,” *Journal of Citizen Research and Development* 1, no. 2 (28 Oktober 2024): 178–91, <https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3210>.

3. Penelitian oleh Mahareka dan Mujazi (2024), yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Kebon Jeruk 04”. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat kolerasi signifikan antara penggunaan *Wordwall* dan hasil belajar IPS dengan nilai kolerasi 0,944 dan signifikansi $0,000 < 0,05$.⁹ Adapun perbedaan penelitian ini adalah subjek dan lokasi penelitian terdahulu tertuju di SDN Kebon Jeruk 04 dengan pendekatan survei, kuesioner dan tes, serta berfokus pada mata pelajaran IPS. Sedangkan penelitian penulis ini tertuju pada SD Muhammadiyah Banjarmasin terhadap siswa kelas V, dengan metode penelitian kuantitatif dan metode pre-eksperimen dengan desain pretest-posttest serta berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Perbedaan subjek dan lokasi memberikan sudut pandang yang berbeda mengenai efektivitas media *Wordwall* pada berbagai mata pelajaran dan lingkungan sekolah.

G. Hipotesis Penelitian

Ha (alternatif): Terdapat pengaruh antara penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

H₀ (nol) : Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah 9 Banjarmasin pada mata pelajaran Pancasila.

⁹ Rani Mahareka Dan Mujazi Mujazi, “Pengaruh Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Kebon Jeruk 04”, *Jurnal Ilmiah Pgsd Fkip Universitas Mandiri*. 10.2 (2024).

H. Sistematika Penulisan

1. Bab I (Pendahuluan)

Berisi terkait konteks permasalahan, definis istilah, perumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian, signifikansi penelitian, penelitian sebelumnya yang relevan, hipotesis dan asumsi penelitian, serta susunan penulisan.

2. Bab II (Kajian Teori Dan Kerangka Pikir)

Bab ini memuat teori yang mendukung penelitian, meliputi teori media pembelajaran, media *Wordwall*, hasil belajar, pembelajaran Pendidikan Pancasila, dan kerangka pikir.

3. Bab III (Metode Penelitian)

Bab ini menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian, desain penelitian (*One Group Pretest-Posttest Design*), setting penelitian, populasi dan sampel, data beserta sumber yang mendukung, teknik penghimpun data, instrumen sebelum dilakukannya penelitian, teknik analisis serta validitas dan keabsahan data.

4. Bab IV (Hasil Penelitian Dan Pembahasan)

Bab ini menyajikan penguraian hasil dan pembahasan terkait data penelitian.

5. Bab V (Penutup)

Memuat ringkasan serta saran untuk langkah kedepannya.