BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam membangun kualitas sumber daya manusia yang unggul. Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai inovasi digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik murid. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya digunakan sebagai media penyampaian materi, tetapi juga dapat dimanfaatkan dalam kegiatan evaluasi.[1]

Dalam perspektif Islam, pentingnya ilmu pengetahuan dijelaskan dalam Q.S. Al-Mujadilah ayat 11:

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْٓا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْۚ وَاِذَا قِيْلَ انْشُزُوْا فَانْشُزُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا مِنْكُمْۙ وَالَّذِيْنَ اُوْتُوا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿١١﴾

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah Swt. memerintahkan umat Islam untuk saling menghormati, menjaga kebersamaan, dan memberikan kemudahan kepada sesama. Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu pengetahuan karena ilmu memiliki peran penting dalam menerangi kehidupan

[1] Sudarsri Lestari, "Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi," *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2018): 94–100, https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459.

manusia.[2] Oleh karena itu, setiap upaya yang mendukung proses memperoleh dan mengembangkan ilmu pengetahuan, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, merupakan hal yang penting untuk dilakukan.

Selain itu, Rasulullah SAW juga bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ[3]

Hadis ini pula menjelaskan bahwa setiap muslim diwajibkan untuk belajar dan mencari ilmu. Ilmu sangat penting agar manusia dapat memahami ajaran agama dan menjalani kehidupan dengan baik.

Pentingnya pendidikan di Indonesia juga telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menyatakan bahwa pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab. [4] Oleh karena itu, seluruh komponen pembelajaran, termasuk evaluasi pembelajaran, perlu dirancang secara efektif dan inovatif guna mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas I, pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membentuk kemampuan literasi dasar murid, seperti mengenal huruf, membaca, menulis, dan menyusun kalimat sederhana.

---

[2] Ai Suryati dkk., "Konsep Ilmu Dalam Al-Qur'an," *Al- Tadabbur: Jurnal Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir* 04, no. 02 (2019): 217–27, https://doi.org/10.30868/at.v4i02.476.

[3] HR. Sunan Ibnu Majah No. 224

[4] Anisa Rahma Nada dkk., "Perubahan Undang-Undang Sitem Pendidikan Nasional dari Dulu Hingga Kini Serta Implikasinya Terhadap Pendidikkan Islam," *Papatung: Jurnal Ilmu Administrasi Publik, Pemerintahan dan Politik* 5, no. 3 (2023): 46–58, https://doi.org/10.54783/japp.v5i3.650.

Peserta didik juga perlu memiliki keterampilan menyimak yang baik agar mampu memahami informasi dan instruksi yang disampaikan oleh guru. Namun, karakteristik peserta didik kelas I yang cenderung mudah kehilangan fokus dan lebih menyukai aktivitas yang bersifat visual, audio, dan interaktif menuntut guru untuk merancang kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang menarik. Jika kegiatan pembelajaran dan evaluasi dilakukan secara konvensional dan monoton, peserta didik akan mudah bosan, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanti yang mengungkapkan bahwa metode pengajaran yang monoton dapat berdampak negatif terhadap motivasi belajar murid, sehingga berimbas pada hasil belajar mereka.[5]

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan berbagai media digital guna menunjang proses pembelajaran maupun kegiatan evaluasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi.[6]Menurut Arsyad, media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif karena dapat menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, dan teks. Kombinasi unsur tersebut dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, sehingga meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan dan dapat melatih keterampilan

[5] Sani Susanti dkk., "Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset* 2, no. 2 (2024): 86–93, https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529.

[6] I. D. Suryani dkk., "Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA," *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* 8, no. 2 (2024): 252–60 https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i2.3894.

menyimak selama kegiatan evaluasi berlangsung.[7] Namun pemanfaatan video animasi selama ini masih lebih banyak berfokus sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Padahal, media video animasi juga dapat dimanfaatkan sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui media tersebut, guru dapat menyajikan soal-soal yang berkaitan dengan isi video untuk mengetahui pemahaman peserta didik secara lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah.

Evaluasi merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arifin, evaluasi merupakan proses yang sistematis dan berkesinambungan untuk mengetahui tingkat pencapaian kompetensi peserta didik berdasarkan kriteria tertentu sebagai dasar pengambilan keputusan.[8] Melalui evaluasi, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman dan pencapaian kompetensi peserta didik serta menentukan tindak lanjut yang diperlukan. Namun, pelaksanaan evaluasi di sekolah dasar masih banyak dilakukan secara konvensional melalui pemberian soal tertulis dan tanya jawab sederhana yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi peserta didik kelas rendah.[9]

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin, khususnya di kelas I, pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi oleh pemberian soal tertulis dan tanya jawab sederhana. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang

---

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2019), 54.

[8] Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 5.

[9] Neni Nurhasanah dkk., "Evaluasi Pembelajaran di Kelas," *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa* 1, no. 2 (2023): 257–70, https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i2.485.

antusias, mudah kehilangan fokus, dan kurang terlibat secara aktif selama kegiatan evaluasi berlangsung. Menanggapi kondisi tersebut, guru Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin memanfaatkan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia guna menyajikan kegiatan evaluasi yang lebih menarik, membantu peserta didik memahami pertanyaan dengan lebih mudah, mendorong keterlibatan dan motivasi belajar, serta melatih keterampilan menyimak peserta didik selama kegiatan evaluasi berlangsung dengan menanyangkan video animasi, kemudian memberikan soal-soal yang berkaitan dengan isi video untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari.

Penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi juga tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung dan penghambat. Ketersediaan sarana dan prasarana, keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, respons positif murid, serta dukungan pihak sekolah menjadi faktor yang dapat menunjang keberhasilan pelaksanaannya. Sebaliknya, keterbatasan jaringan internet, kesiapan perangkat pembelajaran, dan perbedaan tingkat kemampuan peserta didik masih menjadi tantangan yang perlu diperhatikan agar penggunaan media video animasi dapat berjalan secara optimal.

Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian dari Khusnul Qotimah yang menyebutkan bahwa faktor pendukung dalam menggunakan video pembelajaran ialah dukungan dari pihak sekolah baik sarana prasarana maupun pelatihan untuk guru. Selain itu, ketersediaan fasilitas dan keterampilan guru dalam memanfaatkan sarana prasarana tersebut juga menjadi aspek penting dalam mendukung proses

pembelajaran. Sedangkan faktor penghambatnya antara lain pengondisian kelas, keterbatasan internet atau daya listrik serta kurangnya keterampilan dari guru.[10]

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul penelitian **"Penggunaan Media Video Animasi sebagai Instrumen Evaluasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin"**. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran secara mendalam mengenai penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaannya di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

B. Definsi Istilah

1. Media video animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran berbasis visual dan audio yang menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dipadukan dengan suara, teks, dan efek khusus untuk meningkatkan pemahaman dan daya tarik dalam proses belajar.[11] Pada penelitian ini, media yang digunakan ialah jenis media berupa video animasi 2 dimensi buatan guru atau dari sumber edukatif terpercaya (misalnya YouTube Edu, Rumah Belajar, dll) dengan durasi video berkisar antara 3–10 menit per tayangan. Selain itu, dalam penelitian ini penggunaan media

[10] Khusnul Qotimah, "Penggunaan Media Pembelajaran Video dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa di Era Pandemi Covid-19", *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo, 2021, 96-98.

[11] Syabila Hutri dkk., "Efektifitas Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Terhadap Pemahaman Konsep," *EDUTECH : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 6, no. 1 (2026): 142–51, https://doi.org/10.51878/edutech.v6i1.8429.

video animasi dibatasi sebagai instrumen evaluasi yang digunakan guru dalam kegiatan evaluasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang disusun berdasarkan isi video animasi yang telah ditayangkan.

2. Evaluasi pembelajaran merupakan proses yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan untuk memperoleh informasi mengenai ketercapaian tujuan pembelajaran dan tingkat penguasaan kompetensi peserta didik sebagai dasar pengambilan keputusan serta tindak lanjut pembelajaran.[12] Adapun evaluasi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada evaluasi hasil belajar, yaitu kegiatan penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui pemahaman peserta didik melalui soal-soal yang disusun berdasarkan isi media video animasi yang telah ditayangkan. Penelitian ini juga mendeskripsikan proses evaluasi yang meliputi perencanaan berupa penentuan tujuan evaluasi yang disusun dalam modul ajar, penyusunan instrumen evaluasi, menyiapkan video animasi yang digunakan dalam proses evaluasi serta menyiapkan alat/perangkat pembelajaran. Lalu, pelaksanaan meliputi penayangan video serta pemberian soal kepada peserta didik berdasarkan isi video animasi dan hasil evaluasi berupa deskripsi hasil belajar peserta didik berdasarkan rekap nilai yang diberikan oleh guru.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan

[12] Emeliazola dkk., "Konsep Evaluasi dalam Pembelajaran," *Jurnal Ilmiah Research And Development Student* 2, no. 2 (2024): 53–66, https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.753.

berbahasa, meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.[13] Penelitian ini berfokus pada keterampilan menyimak peserta didik selama penayangan media video animasi yang digunakan pada kegiatan evaluasi. Setelah menyimak isi video animasi, peserta didik menjawab soal-soal yang disusun oleh guru berdasarkan isi video yang telah ditayangkan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Adapun materi pokok pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan ini adalah "Teman Baru" yang ada pada bab 5.

4. Keterampilan menyimak merupakan kemampuan seseorang dalam mendengarkan, memahami, dan menangkap informasi yang disampaikan secara lisan.[14] Adapun keterampilan menyimak dalam penelitian ini adalah kemampuan peserta didik dalam memperhatikan, mendengarkan, dan memahami isi video animasi serta instruksi yang diberikan guru selama kegiatan evaluasi berlangsung.

C. Fokus Penelitian

1. Proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil evaluasi penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

---

[13] Bella Tondang dkk., "Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 2, no. 6 (2024): 305.

[14] Tanti Agustiani and Fauziah Suparman, "Kemampuan Menyimak Sebagai Keterampilan Berbahasa Aktif Reseptifv pada Siswa SMKN I Kota Sukabumi," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan,* 10, no. 23 (2024): 761–69, https://doi.org/10.5281/ZENODO.14582134.

2. Faktor pendukung dan faktor penghambat penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

D. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses perencanaan, pelaksanaan, dan hasil evaluasi penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.
2. Mengidentifikasi faktor pendukung dan faktor penghambat dalam penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin.

E. Signifikasi Penelitian

Penelitian tentang penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I di SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi berbagai pihak, termasuk guru, peserta didik, peneliti, dan pembaca, dengan menyajikan wawasan mengenai efektivitas media video animasi sebagai instrumen evaluasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas I. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan model pembelajaran serta kegiatan evaluasi berbasis

teknologi yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi guru dalam menggunakan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses evaluasi dan membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman peserta didik secara lebih menarik dan interaktif.

b. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran pengalaman belajar peserta didik dalam mengikuti kegiatan evaluasi menggunakan media video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat lebih termotivasi dan lebih memahami materi yang dievaluasi melalui media yang menarik dan interaktif.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pembaca tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pada kegiatan evaluasi pembelajaran di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi pendidik, akademisi, dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pemahaman peneliti mengenai proses penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan pengetahuan dan memberikan persiapan yang berguna bagi peneliti sebelum terlibat secara langsung dalam pengajaran di sekolah.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Dalam mendukung penelitian ini, beberapa penelitian terdahulu yang relevan dapat dijadikan referensi, di antaranya sebagai berikut:

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Nama Peneliti, Tahun, Judul dan Sumber	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Raihan Dwi Syahfitri (2024), *"Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI"*. Skripsi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.	Media video animasi yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil validasi ahli memperoleh persentase sebesar 92,67%, respon guru kelas IV-A sebesar 96%, respon guru kelas IV-B sebesar 98%, dan respon peserta didik sebesar	Sama-sama meneliti tentang penggunaan video animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian ini berfokus pada pengembangan dan kelayakan media video animasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada penggunaan media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I.

Nama Peneliti, Tahun, Judul dan Sumber	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	98%.Penggunaan media video animasi mampu meningkatkan minat, perhatian, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, serta membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif. [15]		
Yogie Maulana Ikhbal (2021),*"Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar".* Skripsi Universitas Pendidikan Indonesia.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi video dinilai cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak murid. Media video mampu menarik perhatian, meningkatkan fokus dan antusiasme peserta didik serta membantu peserta didik	Sama-sama menggunakan video animasi dan berkaitan dengan keterampilan menyimak.	Penelitian terdahulu berfokus pada analisis keterampilan menyimak dengan menggunakan media video animasi, sedangkan penelitian ini berfokus pada evaluasi pembelajaran menggunakan media video animasi.

[15] Raihan Dwi Syahfitri, "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SD/MI", *Skripsi,* Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2024, 65.

Nama Peneliti, Tahun, Judul dan Sumber	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	memahami isi dongeng dengan lebih mudah.[16]		
Nurrahmayanti (2017). *"Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng"*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi secara signifikan lebih unggul dibandingkan pembelajaran menggunakan model konvensional. Hal ini dapat di buktikan melalui hasil post-test menunjukkan nilai rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda, yaitu kelas eksperimen sebesar 80.13 dan kelas kontrol 69.4.[17]	Sama-sama meneliti tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.	Penelitian terdahulu berfokus pada hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia sebelum dan setelah menggunakan media video animasi yang ada dikelas V SD, sedangkan penelitian ini berfokus pada media video animasi sebagai instrumen evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I.

[16] Yogie Maulana Ikhbal, "Analisis Keterampilan Menyimak Dongeng dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Animasi Video pada Siswa Sekolah Dasar", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, 2021, h. 89-90.

[17] Nurrahmayanti, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng", *Skripsi,* Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017, 40.

G. Sistematika Penulisan

1. Bab satu, pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, definisi istilah, fokus penelitian, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, penelitian terdahulu dan sistematika penulisan.
2. Bab dua, kajian teori dan kerangka berpikir yang berisi tentang definisi teoritik dan kerangka pemikiran.
3. Bab tiga, metode penelitian yang berisi tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, serta teknik validitas dan keabsahan data.
4. Bab empat, hasil penelitian dan pembahasan yang berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan dari hasil penelitian.
5. Bab lima, penutup yang berisi tentang simpulan dan saran.