

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat berpengaruh terhadap kualitas kehidupan bangsa, sebagaimana dinyatakan dalam pengantar UUD 1945 bahwa salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, kualitas pendidikan dan pembelajarannya harus ditingkatkan guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia.² Peningkatan kualitas sumber daya manusia harus terus dicapai melalui proses pendidikan. Ilmu pengetahuan hanya tumbuh subur dalam peradaban dan budaya yang berkembang pesat.

Menurut *Dictionary of Education*, pendidikan adalah proses seseorang mengembangkan keterampilan seperti sikap, perilaku dalam masyarakat, proses sosial di mana seseorang dibawa ke pengaruh lingkungan yang terpilih dan terawasi, terutama di sekolah, serta perkembangan keterampilan individu dan sosial yang dialaminya.³ Oleh karena itu, pendidikan adalah salah satu modal penting untuk memajukan suatu bangsa, karena kesejahteraan dan kemajuan suatu bangsa dapat dilihat pada tingkat pendidikan.

Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pendidikan ilmu matematika yang merupakan salah satu pendidikan wajib dalam pendidikan formal, dan memiliki fasilitas belajar yang memadai agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung sesuai dengan kompetensi inti yang diberikan.⁴

² Yoko Feriandi dan Abdul Haris Indrakusuma, "Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X", *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 3, no. 1 (2019): 7, diakses pada 26 November, 2021, <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/4948>.

³ Maghfira Maharani, dkk, "Media Pembelajaran Matematika Berbasis Karton Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa," *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018): 102, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2036>.

⁴ Nanang Supriadi, "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015): 64, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/51>.

Matematika adalah mata pelajaran yang diberikan di semua jenjang pendidikan, karena dikatakan bahwa matematika adalah induk dari semua pengetahuan. Dalam bidang teknologi maupun dalam kehidupan sehari-hari, kita selalu dikaitkan dengan angka dan matematika.⁵ Konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari diperlukan untuk membantu memecahkan masalah dan membantu manusia menguasai masalah sosial, ekonomi, dan alam.⁶ Dibandingkan dengan hal tersebut, masih banyak permasalahan yang harus diselesaikan guna mewujudkan kualitas pembelajaran matematika sehingga dapat berjalan lebih baik lagi.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Manahijul Huda Ngagel, peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu siswa mengalami kesulitan pada bab himpunan terutama pada fungsi dari himpunan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan kelompok yang termasuk dalam himpunan dan bukan himpunan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan syarat penyajian himpunan dengan notasi himpunan. Siswa mengalami kesulitan menghitung himpunan bagian dan banyaknya himpunan bagian. Kesulitan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu: perbedaan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran, siswa yang kurang aktif, serta model pembelajaran yang digunakan guru yaitu model pembelajaran tradisional.

Pada saat proses pembelajaran juga masih relatif sederhana dan tidak menarik. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi dan pemanfaatan fasilitas sekolah secara maksimal. Sehingga selama proses pembelajaran, siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Jelas, ketika siswa menerima pertanyaan "Jelaskan diagram Venn jika $A =$ Himpunan bilangan ganjil dan $B =$ Himpunan bilangan genap", tetapi siswa terlihat sulit untuk menggambarkan diagram Venn, mendaftarkan setiap anggota setiap himpunan dan membuat perbedaan antara irisan, gabungan,

⁵ Rubhan Masykur, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 178, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014>.

⁶ Bambang Sri Anggoro, "Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa," *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015): 124, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/25>.

komplemen dan selisih. Hal ini dikarenakan siswa belum dapat memahami materi dengan baik, sehingga langkah-langkah untuk menyelesaikannya juga belum tepat.

Guru hanya menjelaskan secara lisan dan menggunakan media ajar papan tulis. Hal ini jelas tidak membantu siswa untuk memahami materi himpunan yang mengandung logika abstrak, sehingga kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Guru harus mampu meminimalkan abstraksi dengan menampilkan materi yang benar-benar nyata dalam setiap proses pembelajaran.⁷ Misalnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *m-learning* adalah media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video, serta cara penyampaian yang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitar mereka.

Semakin menarik media pembelajaran maka akan semakin berdampak pada minat belajar siswa, sehingga perlu adanya ide-ide baru untuk membangun bahan ajar yang dapat merangsang siswa, sehingga kesulitan-kesulitan yang menjadi hambatan bagi siswa akan berkurang dan partisipasi dalam pembelajaran matematika dapat diminimalisir. Allah menjelaskan dengan firman-Nya dalam Al-Qur'an surat Ar-Ra'ad ayat 11 yang berbunyi:

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُعَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap

⁷ Yanal Masyfuq, “Media Pembelajaran Pembuktian Pernyataan Perihal Himpunan dengan Diagram Venn Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6”, *Jurnal Teknik Informatika*, no. 3 (2017): 2, diakses pada 14 Desember, 2021, <https://docplayer.info/55084179-Media-pembelajaran-pembuktian-pernyataan-perihal-himpunan-dengan-diagram-venn-menggunakan-adobe-flash-profesional-cs6.html>.

sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia”.⁸

Menyikapi fenomena yang terjadi, sebaiknya kita mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa mau mempelajari kembali matematika, tidak pernah bosan dan selalu memperhatikan materi yang disajikan oleh guru sampai proses pembelajaran selesai.⁹ Penggunaan media pembelajaran juga erat kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Semakin menarik media yang digunakan dan didukung dengan penyampaian materi oleh guru yang komunikatif, maka siswa akan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas.¹⁰ Penggunaan media pembelajaran oleh guru diharapkan membantu siswa meningkatkan proses belajar matematika yang lebih menarik. Selain itu, siswa dapat belajar lebih aktif dengan meningkatkan keterampilan pemecahan soal melalui latihan dan penilaian diri terhadap pekerjaan yang telah dilakukan, hal ini sangat penting untuk meningkatkan inisiatif, kemandirian dan kepercayaan diri siswa.

Gagne dalam buku Media Pembelajaran oleh Rudi Susilana & Cepi Riyana menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah, karena dapat membantu proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya.¹¹ Sehingga, disini media pembelajaran adalah sebagai perantara atau penyalur tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu cara untuk

⁸ TafsirQ, 3 Desember, 2022, <https://tafsirq.com/13-ar-rad/ayat-11>.

⁹ Nia Angraini dan Rubhan Masykur, “Modul Matematika Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Pokok Trigonometri,” *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018): 218, diakses pada 1 Januari, 2022, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2558>.

¹⁰ Baharuddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran”, *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2015): 116, diakses pada 26 November, 2021, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2118>.

¹¹ Majidah Khairani dan Dian Febrinal, “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX”, *Jurnal IPTEKS Terapan* 10, no. 2 (2016): 96, diakses pada 26 November, 2021, <http://ejournal.ildikti10.id/index.php/jit/article/view/422-757>.

meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi bidang pendidikan di era revolusi industri 4.0.

Proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 menuntut guru untuk dapat mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih kreatif dan inovatif, yang akan membantu dan memungkinkan siswa memahami konsep pembelajaran yang diajarkan. Jika guru tidak kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran, maka ia akan kehilangan perannya seiring dengan perkembangan teknologi.¹² Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan kini muncul konsep *m-learning* (*mobile learning*) yang merupakan salah satu perkembangan teknologi. Konsep *m-learning* menggunakan perangkat *mobile* diyakini akan memudahkan siswa untuk membawa perangkat tersebut setiap saat dan lebih fleksibel untuk digunakan siswa sebagai media pembelajaran.¹³ *M-Learning* berbasis Android menggabungkan dan menghubungkan teknologi dan konten pendidikan. *M-learning* dapat digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah dalam sistem pembelajaran tradisional. *M-Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan sistem pembelajaran secara keseluruhan.¹⁴ Salah satu software yang dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis *m-learning* adalah *Adobe Animate CC*.

Adobe Animate CC adalah program komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *m-learning*. Fungsi *Adobe Animate CC* adalah untuk membuat animasi interaktif dan non-interaktif dan juga membuat aplikasi pembelajaran. Melalui berbagai variasi animasi diharapkan dapat mendorong minat siswa untuk belajar matematika. Pemilihan *Adobe Animate CC* pada media pembelajaran ini dikarenakan memiliki beberapa keunggulan, antara

¹² Muhamad Kurnia Sugandi dan Abdur Rasyid, "Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts", *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, no.3 (2019): 182, diakses pada 29 November, 2021, <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/7869>.

¹³ Nurwahyuningsih Ibrahim dan Ishartiwi Ishartiwi, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP", *REFLEKSI EDUKATIKA* 8, no. 1 (2017): 81, diakses pada 26 November, 2021, <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1792/0>.

¹⁴ Irwanto, "Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Kimia SMA", *Holistik* 2, no. 1 (2017): 78, diakses pada 26 November, 2021, <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/holistik/article/view/1710>.

lain: dapat digunakan untuk membuat animasi dan navigasi yang kompleks, ukuran file yang kecil namun memiliki kualitas yang baik. mendukung dan juga dapat dilengkapi dengan bahasa pemrograman yang memungkinkan untuk digunakan dalam permainan, namun software ini tidak mudah untuk pemula, perlu menggunakannya untuk menghafal perintah yang digunakan dan memiliki keterampilan tertentu.

Program *Adobe Animate CC* merupakan program yang fleksibel untuk membuat animasi dan juga aplikasi, sehingga banyak yang menggunakan program tersebut. *Adobe Animate CC* digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan dan meringankan dalam penyampaian materi pembelajaran dan membantu siswa belajar. Salah satunya aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* media pembelajaran berbasis *m-learning* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Animate CC*.

GOTHIC (Go Mathematics) merupakan aplikasi media pembelajaran yang di dalamnya terdapat beberapa menu seperti menu materi, video, latihan soal dan lainnya, guna memudahkan guru dan juga siswa untuk memahami pelajaran matematika salah satunya adalah materi himpunan. Aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *m-learning* dengan memanfaatkan software *Adobe Animate CC*. Maka, penelitian yang dilakukan berjudul “**PENGEMBANGAN APLIKASI *GOTHIC (GO MATHEMATICS)* BERBASIS *M-LEARNING* PADA MATERI HIMPUNAN SEBAGAI *MATHEMATICS EXERCISE* BAGI SISWA**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *M-Learning* pada materi himpunan sebagai *Mathematics Exercise* bagi siswa?
2. Bagaimana kelayakan aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *M-Learning* pada materi himpunan sebagai *Mathematics Exercise* bagi siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah di atas, sehingga tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengembangan aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* Berbasis *M-Learning* pada Materi Himpunan sebagai *Mathematics Exercise* bagi Siswa.
2. Untuk mengetahui kelayakan aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *M-Learning* pada materi himpunan sebagai *Mathematics Exercise* bagi siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi prodek yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah berikut:

1. Produk yang dikembangkan ini hadir dalam bentuk software aplikasi sehingga siswa dapat menggunakannya sebagai sumber belajar mandiri dan dapat disimpan dalam Flashdisk dan juga android.
2. Produk ini memiliki komponen yang memudahkan siswa untuk belajar, karena bersifat interaktif, sehingga siswa dapat menentukan pilihan sub materi.
3. Produk dikembangkan sesuai dengan materi himpunan mata pelajaran Matematika.
4. Produk yang dikembangkan dengan menggunakan software *Adobe Animate CC* dalam produksinya.
5. Produk yang dikembangkan mudah diakses kapan saja, di mana saja tanpa koneksi internet.
6. Tampilan produk lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami dan menu yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri.
7. Produk dilengkapi dengan gambar dan video yang sesuai dengan materi yang sedang dikembangkan.
8. Ukuran produk ini 900 x 1800 pixel.

E. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis:
 - a. Penelitian ini dapat menambah informasi tentang media pembelajaran berbasis *m-learning* dan juga menjadi langkah baru dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - b. Aplikasi ini dapat membantu pemahaman siswa dan meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi himpunan karena aplikasi ini berpengaruh dengan gaya belajar siswa yaitu visual, auditorial, dan kinestetik.
2. Manfaat Praktis:

- a. Bagi siswa, sebagai sumber pembelajaran alternatif, sehingga dapat menimbulkan rasa antusiasme dan motivasi siswa dan memberikan pengalaman belajar yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan aktif.
- b. Bagi guru, sebagai bahan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang dapat menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna.
- c. Bagi peneliti lain, dapat menjadi rujukan, sumber informasi dan bahan referensi untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat dikembangkan menjadi bahan lain untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari penelitian ini adalah *mobile learning* dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika. Salah satunya adalah aplikasi *GOTHIC (Go Mathematics)* berbasis *M-Learning* menggunakan *Adobe Animate CC* yang disusun sebagai media pembelajaran alternatif di MTs Manahijul Huda Ngagel.

2. Batasan Pengembangan

Produk yang dihasilkan memiliki keterbatasan, sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada pembuatan media pembelajaran matematika dalam bentuk software untuk siswa kelas VII MTs Manahijul Huda Ngagel pada materi himpunan.
- b. Software yang digunakan dalam membuat aplikasi media pembelajaran adalah *Adobe Animate CC*.
- c. software yang dihasilkan hanya meliputi pengujian produk, berdasarkan ahli media, ahli materi, guru dan siswa, dan tidak dilakukan pengujian pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Namun, produk ini dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi himpunan kelas VII di MTs Manahijul Huda Ngagel.

G. Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

Pendahuluan memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, spesifikasi produk yang dikembangkan, manfaat, asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

- a. Latar belakang masalah terdapat gambaran umum tentang fenomena dan pengamatan pertama terhadap topik yang diangkat, pada bagian ini peneliti juga memaparkan alasan dari topik yang dibahas.

- b. Rumusan masalah menjelaskan tentang masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Masalah yang akan dipecahkan disajikan secara jelas, tegas dan rinci dalam bentuk pertanyaan.
 - c. Tujuan penelitian menjelaskan tentang penjelasan spesifik suatu tujuan yang ingin diperoleh dalam penelitian. Tujuan penelitian harus relevan dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas.
 - d. Spesifikasi produk yang dikembangkan ini menjelaskan tentang uraian mengenai spesifikasi produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan. Karakteristik tersebut mengandung identitas penting yang dapat digunakan untuk membedakan produk yang dihasilkan dengan produk lain.
 - e. Manfaat ini menjelaskan tentang manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian. Manfaat penelitian terbagi menjadi tiga yakni manfaat bagi siswa, bagi guru dan bagi peneliti.
 - f. Asumsi dan keterbatasan pengembangan berisi tentang software yang digunakan pada media, kefokuskan penelitian dan juga sasaran pengujian yang dilakukan.
 - g. Sistematika penulisan ini menjelaskan tentang langkah-langkah penulisan skripsi dengan menggunakan metode *Research and Development*.
2. Landasan Teori

Landasan teori memuat kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, pertanyaan penelitian

- a. Bagian kajian teori perlu dijabarkan hasil-hasil literatur yang telah diperoleh mengenai masalah yang dibahas. Kajian teori berisi gambaran sistematis dari referensi berupa informasi yang ada hubungannya dengan masalah yang akan dibahas dan dipelajari.
- b. Penelitian yang relevan, sumber-sumber yang dapat digunakan untuk penelitian yang relevan adalah skripsi, tesis, disertasi, dan jurnal ilmiah. Kajian penelitian yang relevan dijadikan sebagai penguat bagi penelitian yang akan dikembangkan. Namun, peneliti harus menekankan perbedaan antara penelitian mereka dan penelitian-penelitian sebelumnya.
- c. Kerangka berpikir menjelaskan konsep tentang teori yang berkaitan dengan berbagai variabel yang diidentifikasi sebagai permasalahan penting.

- d. Pertanyaan penelitian ini menjelaskan tentang uraian dari kajian teori dan kerangka berpikir untuk menjawab rumusan masalah yang dikemukakan pertanyaan penelitian.
3. Metode Penelitian

Pada bagian metode penelitian setidaknya memuat jenis dan pendekatan penelitian, prosedur penelitian pengembangan, desain uji coba produk, subjek uji coba produk, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

 - a. Jenis dan pendekatan penelitian ini dinyatakan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Research and Development (R&D)*.
 - b. Prosedur Penelitian Pengembangan
 - c. Desain uji coba produk berisi informasi tentang desain penelitian yang digunakan untuk menguji kelayakan produk
 - d. Subjek uji coba produk ini berisi informasi tentang jumlah subjek, tempat, dan waktu uji coba.
 - e. Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian, baik itu melalui wawancara, dokumentasi, angket, observasi ataupun teknik lainnya.
 - f. analisis data adalah proses mengatur data serta mengorganisasikannya kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar.
 4. Hasil dan Pembahasan
 - a. Hasil penelitian berisi tentang hal-hal yang diperoleh dari hasil pengambilan data maupun dari hasil observasi yang telah dilakukan.
 - b. Pembahasan berisi tentang uraian dan analisis berkaitan dengan temuan-temuan dari observasi dan hasil penelitian yang telah dilakukan.
 5. Kesimpulan dan Saran
 - a. Kesimpulan merupakan pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari analisis dan sintesis untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan.
 - b. Saran merupakan pendapat yang dikemukakan oleh peneliti untuk dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait dari hasil penelitian yang diperoleh.