

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat diperoleh baik di sekolah formal maupun informal. Pelatihan otomatis berfokus pada serangkaian proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dengan dukungan sumber daya manusia yang berkualitas sumber pencarian kerja menjadi mudah sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Di sisi lain, buruknya kualitas sumber daya manusia membuat masyarakat sulit mendapatkan pekerjaan dan menjadi pengangguran. Pengangguran merupakan masalah besar karena berkaitan dengan pendapatan masyarakat. Faktor penyebab pengangguran di antaranya jumlah lapangan pekerjaan yang masih sedikit dan rendahnya kualitas sumber daya manusia. Di Indonesia masih memiliki tingkat pengangguran yang relatif tinggi, termasuk di antaranya lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan pendidikan menengah yang menyiapkan calon tenaga kerja sesuai kebutuhan pasar kerja pada bidang keahlian tertentu. Lulusan sekolah kejuruan pada umumnya diharapkan dapat menjadi tenaga kerja siap memasuki dunia industri. Namun, ketersediaan kesempatan kerja dan kesesuaian persyaratan kualifikasi kesempatan kerja yang tersedia dengan keterampilan yang dimiliki menyebabkan kurang terserapnya lulusan SMK pada bidang pekerjaan formal.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia tercatat pada Februari 2023 jumlah pengangguran terbuka pada lulusan SMK sebesar 9,60%. Jumlah ini turun signifikan dibandingkan data Februari 2022 yang sebesar 10,38% dan 2021 sebesar 11,45%. Jika dilihat dari Tingkat Pengangguran Terbuka menurut Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan di Provinsi Jawa Barat, Tahun 2021-2023 yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data BPS TPT Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan di
Provinsi Jawa Barat

Pendidikan Tertinggi yang Ditamatkan	Tingkat Pengangguran Terbuka Menurut Pendidikan Tertinggi yang ditamatkan di Provinsi Jawa Barat (%)		
	Februari		
	2021	2022	2023
SD ke Bawah	4,56	5,83	5,32
SMP	9,10	10,03	7,57
SMA	12,82	10,77	10,60
SMK	14,87	11,16	13,75
Diploma I/II/III	5,24	6,15	6,37
Universitas	8,43	7,38	7,58

Sumber : BPS, Sakernas

Menurut data BPS di atas dapat dilihat bahwa Tingkat Pengangguran Terbuka yang ditamatkan di Provinsi Jawa Barat pada lulusan SMK sebesar 14,87% pada tahun 2021, lalu turun menjadi 11,16% pada tahun 2022 dan naik kembali menjadi 13,75% pada tahun 2023.

Salah satu cara untuk mengatasi tingginya tingkat pengangguran adalah dengan menciptakan lapangan kerja baru. Menciptakan lapangan kerja dapat dilakukan dengan menjadi seorang wirausaha (Pratiwi & Marlana, 2020, hlm. 56). Wirausaha menekankan pada setiap orang yang memulai sesuatu bisnis yang baru (Susilawaty, 2022, hlm. 2). Menurut Sari & Subroto (2023, hlm. 150) kegiatan wirausaha didefinisikan sebagai berikut:

Kegiatan wirausaha merupakan semua kegiatan fungsi dan tindakan untuk mengejar dan memanfaatkan peluang dengan menciptakan suatu organisasi. Kegiatan berwirausaha juga memegang peranan penting dalam mempercepat pertumbuhan ekonomi suatu negara, kaitannya melalui pencipta lapangan pekerjaan bagi individu, mengembangkan inovasi dan juga kreasi usaha.

Untuk menciptakan lapangan kerja baru dan menjadi seorang wirausaha, seorang lulusan SMK hendaknya memiliki minat berwirausaha terlebih dahulu. Minat berwirausaha merupakan individu yang mempunyai kemauan, tekad, dan ketertarikan terhadap dunia usaha sehingga ingin berusaha dengan tekun dalam memulai usaha tanpa adanya paksaan dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup (Yusrida, dkk, 2021, hlm. 150). Minat yang muncul akan mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya, sehingga menimbulkan keinginan untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Menurut Harini & Yulianeu (2018, hlm. 12) seseorang yang memiliki minat dalam berwirausaha akan bekerja lebih keras, mandiri, dan berani dalam mengambil resiko guna memenuhi kebutuhan hidupnya serta kemajuan usahanya.

Salah satu upaya untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat berwirausaha siswa dapat dimulai dari dunia pendidikan yaitu memperkenalkan pembelajaran kewirausahaan di sekolah. Dalam hal ini lembaga pendidikan merupakan tempat yang tepat untuk mengembangkan karakter berwirausaha siswa. Susilawaty (2022, hlm. 2) menyatakan bahwa lembaga pendidikan dituntut untuk dapat menciptakan lulusan yang bukan saja memiliki orientasi sebagai seorang pencari kerja (*job seeker*) namun sebagai seorang pembuat kerja (*job creator*). Perlu dilakukan hal dan upaya untuk menumbuhkan jiwa wirausaha melalui pemahaman dan pengetahuan untuk mengubah *mindset* siswa setelah lulus sekolah tidak hanya untuk menjadi pencari kerja (*job seeker*) (Harini & Yulianeu, 2018, hlm. 8).

Pendidikan kewirausahaan mencakup semua kegiatan yang bertujuan untuk menumbuhkan pola pikir, sikap, dan keterampilan pada berbagai aspek seperti mengembangkan ide dan inovasi berani memulai (Hasan, 2020, hlm. 105). Menurut Sekarini & Marlana (2020, hlm. 675) pembelajaran kewirausahaan adalah sebagai pembelajaran nilai, yang bertujuan untuk memberikan siswa kemampuan yang dinamis dan kreatif. Kegiatan pembelajaran kewirausahaan juga merupakan alternatif bagi siswa guna memberikan bekal, sikap, dan persiapan diri sehingga dapat menghasilkan lapangan pekerjaan sendiri.

Walaupun siswa telah menguasai pendidikan kewirausahaan dan tertarik untuk menjalankan bisnis, mereka harus menghadapi persaingan dunia bisnis dengan menggunakan internet atau disebut dengan bisnis *online*. Perkembangan bisnis *online* di Indonesia saat ini berkembang semakin pesat, karena toko *online* menjadi salah satu model bisnis yang paling banyak diminati oleh siswa. Siswa dapat membuka usaha atau bisnis *online* dengan cara memanfaatkan *e-commerce*.

E-commerce yang disebut sebagai perdagangan elektronik merupakan model bisnis yang mencakup bisnis *online* yang menjual produk atau jasa melalui *website* atau *platform* digital (Zebua, dkk, 2023, hlm. 34). *Platform e-commerce* yang memungkinkan siswa untuk membeli dan menjual berbagai produk secara *online* seperti shopee, tokopedia, lazada, dan bukalapak.

Perkembangan *e-commerce* dalam kurun waktu satu dekade ini menunjukkan kenaikan yang sangat pesat. Pelaku bisnis *e-commerce* mempunyai target pasar yang spesifik serta dapat menawarkan keunggulan berbelanja *online* dalam hal kepraktisan, harga murah, dan menyenangkan (Zebua, dkk, 2023, hlm. 86). Kondisi tersebut telah mengubah persepsi atau definisi mengenai kewirausahaan yang tidak hanya terfokus pada pengembangan dari (kreatif, proaktif, dan agresif), namun kini wirausaha dituntut untuk mampu mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi sebagai landasan inovasi yang dapat menciptakan produk yang bisa menarik pelanggan segmen pasar baru (*disruptive innovation*) bukan hanya sekedar menciptakan produk dengan kualitas dan kinerja yang lebih baik dari sebelumnya (*sustaining innovation*).

Dalam mengembangkan *e-commerce* pemerintah mendorong generasi muda untuk bersiap menghadapi perubahan dari era konvensional menjadi era digital. Serta menurut Pane & Manullang (2023, hlm. 2) terdapat peraturan yang dibuat pemerintah tercantum dalam Peraturan Presiden No 74 tahun 2017 untuk mengoptimalkan pemanfaatan potensi ekonomi digital dan mendorong percepatan serta pengembangan sistem *e-commerce*.

Pada era ini pemanfaatan teknologi dan gaya hidup modern didominasi oleh kalangan remaja, hampir setiap hari mereka tidak lepas dari penggunaan

smartphone sebagai fasilitas yang menyediakan berbagai layanan *online*, seperti transaksi jual beli, transportasi, komunikasi dan lain-lain. Kemajuan teknologi dimana kita bisa memasarkan produk wirausaha melalui *smartphone* tentunya akan meningkatkan semangat dan minat siswa untuk berwirausaha. Kemudahan di era *digital* ini juga memudahkan siswa dalam mencari ide, menciptakan suatu produk baru, dan berinovasi.

Berdasarkan observasi awal (*Pra-Survey*) yang dilakukan pada tanggal 15 Februari 2024 dengan cara menyebarkan kuisioner berupa *Google Form* pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisnis Ritel (PBR) 2 di SMK Pasundan 4 Bandung, diperoleh data mengenai berapa persen siswa yang berminat dan menggunakan *e-commerce* untuk berwirausaha di kalangan siswa kelas XI SMK Pasundan 4 Bandung, yaitu:

Tabel 1.2
Data *Pra-Survey* Minat Berwirausaha dan Penggunaan
***e-commerce* di Kalangan Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran**
Bisnis Ritel (PBR) 2 SMK Pasundan 4 Bandung

NO	Pertanyaan	YA	TIDAK
1	Apakah Anda tertarik untuk berwirausaha dan akan menjalankan bisnis sendiri?	54,2%	45,8%
2	Apakah Anda lebih tertarik untuk bekerja di perusahaan daripada berwirausaha?	83,3%	16,7%
3	Apakah Anda memiliki semangat untuk berwirausaha?	70,8%	29,2%
4	Apakah Anda memiliki harapan untuk berwirausaha setelah lulus sekolah?	87,5%	12,5%
5	Apakah Anda senang membuat rencana untuk memulai berwirausaha?	58,3%	41,7%
6	Apakah Anda menginstall aplikasi <i>e-commerce</i> (Shopee, Tokopedia, Lazada, Bukalapak) di <i>smartphone</i> Anda?	87,5%	12,5%
7	Apakah Anda menggunakan <i>e-commerce</i> hanya untuk berbelanja dan tidak digunakan untuk berbisnis?	66,7%	33,3%

8	Apakah menurut Anda berbelanja melalui <i>e-commerce</i> lebih murah dan menghemat biaya?	87,5%	12,5%
9	Apakah Anda memiliki toko <i>online</i> di salah satu aplikasi <i>e-commerce</i> ?	29,2%	70,8%
10	Apakah menurut Anda dengan adanya <i>e-commerce</i> dapat memudahkan untuk berbisnis?	91,7%	8,3%

Sumber : Data Diolah dari Hasil Kuisisioner

Berdasarkan data *Pra-Survey* di atas siswa berminat untuk berwirausaha dan akan menjalankan bisnis sebesar 54,2%. Kebanyakan siswa tersebut lebih tertarik untuk bekerja di perusahaan dengan hasil 83,3%, karena mereka berfikir jika menjadi karyawan akan berpenghasilan tetap dibandingkan dengan berwirausaha. Namun dikarenakan siswa mendapatkan pembelajaran kewirausahaan saat di sekolah, sebagian dari mereka termotivasi sehingga memiliki semangat untuk berwirausaha sebesar 70,8% dan adanya harapan mereka untuk melakukan kegiatan wirausaha setelah lulus sekolah yaitu sebesar 87,5%. Walaupun mereka termotivasi untuk menjadi seorang wirausahawan, tetapi tidak semua siswa terfikir untuk membuat rencana memulai usaha. Terdapat 58,3% siswa yang senang membuat rencana untuk mulai berwirausaha dan 41,7% siswa yang tidak senang.

Untuk dapat bersaing di dunia bisnis siswa harus paham akan teknologi sehingga dapat menjalankan bisnis *online*. Karena perkembangan bisnis *online* di Indonesia saat ini berkembang semakin pesat dan juga akan lebih menguntungkan. Di kalangan Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung sudah menginstall atau memiliki aplikasi *e-commerce* di smartphone mereka sebesar 87,5% dan yang tidak menginstall atau memiliki aplikasi *e-commerce* sebesar 12,5%. Tetapi 70,8% siswa tidak memiliki toko di aplikasi *e-commerce* tersebut, yang memiliki toko online hanya 29,2% saja. Siswa lebih memanfaatkan aplikasi *e-commerce* untuk berbelanja saja yaitu sebesar 66,7%. Mereka pun berfikir jika berbelanja melalui aplikasi *e-commerce* akan lebih murah dan menghemat biaya yaitu

dengan hasil 87,5%. Walaupun sebagian besar siswa hanya memanfaatkan aplikasi *e-commerce* untuk berbelanja saja, 91,7% siswa setuju akan adanya *e-commerce* dapat memudahkan untuk berbisnis sehingga bisa saja mereka akan berencana membuka toko *online* di aplikasi *e-commerce* dan akan meningkatkan minat siswa untuk berwirausaha.

Solusi dari permasalahan minimnya minat berwirausaha pada siswa maka diperlukannya pembelajaran kewirausahaan dan penggunaan *e-commerce* untuk meningkatkan minat berwirausaha pada siswa. Penelitian yang dilakukan Mustikawati & Kurjono (2020, hlm. 34) menyatakan bahwa variabel pembelajaran kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa kelas XII SMK Negeri 2 Tasikmalaya. Sejalan dengan Febriyanti (2020, hlm. 67) yang menyatakan bahwa pembelajaran kewirausahaan berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa SMK Al-Mu'in Kota Tangerang. Suningrat & Nurhdayati (2022, hlm. 98) menyatakan bahwa variabel *e-commerce* berpengaruh terhadap minat berwirausaha siswa kelas XII SMK Negeri 7 Kota Serang. Adapun penelitian yang dilakukan Agustina (2021, hlm. 61) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh *e-commerce* terhadap minat berwirausaha, karena dapat mempermudah proses penjualan, menghemat biaya promosi barang atau jasa, dan mempermudah pembayaran karena dapat dilakukan secara *online*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan dan Peran *E-Commerce* Terhadap Minat Berwirausaha (Survei pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung)”**.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana telah dikemukakan pada latar belakang serta pengamatan awal terkait permasalahan yang telah ditetapkan sebagai objek maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Keterbatasan kesempatan kerja.
2. Sulit mencari lapangan pekerjaan.
3. Tingkat pengangguran lulusan SMK relatif tinggi.
4. Kurangnya keterampilan yang dimiliki siswa sehingga kurang terserapnya lulusan SMK pada bidang pekerjaan formal.
5. Minimnya ketertarikan siswa dalam berwirausaha.
6. Siswa lebih tertarik bekerja di perusahaan daripada berwirausaha.
7. Kurangnya pemanfaatan *e-commerce* untuk berwirausaha, karena sebagian besar siswa menggunakan aplikasi *e-commerce* hanya untuk membeli barang dan tidak digunakan untuk berbisnis.

C. Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dengan mengingat terdapat beberapa permasalahan yang dapat diteliti, agar tidak terjadi kesalahan dalam penelitian untuk mencapai tujuan maka penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah yang diungkapkan oleh penulis yaitu:

- a. Penelitian ini membatasi masalah pada minat berwirausaha siswa.
- b. Penelitian dilakukan pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung.
- c. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

2. Rumusan Masalah

Agar mempermudah penulis dalam melaksanakan penelitian maka diperlukan perumusan masalah yang jelas. Untuk itu penulis menerapkan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung?
- b. Bagaimana pengaruh *e-commerce* terhadap minat berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung?
- c. Bagaimana pengaruh pembelajaran kewirausahaan dan peran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian yang dilakukan ini bertujuan :

- a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung.
- b. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung.
- c. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh pembelajaran kewirausahaan dan peran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha pada Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi manfaat kepada banyak pihak sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang lebih mendalam mengenai pentingnya pembelajaran kewirausahaan terhadap minat berwirausaha dan pentingnya penggunaan *e-commerce* dalam meningkatkan minat berwirausaha siswa.

2. Manfaat Segi Kebijakan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kebijakan bagi sekolah untuk meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran kewirausahaan efektif agar dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa.

3. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan mengenai betapa pentingnya meningkatkan minat berwirausaha pada siswa dengan adanya pembelajaran kewirausahaan.

b. Manfaat Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk mengembangkan kebijakan sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas siswa melalui pembelajaran kewirausahaan dengan mendukung siswa untuk berwirausaha.

c. Manfaat Bagi Universitas Pasundan

Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan koleksi perpustakaan yang bermanfaat bagi Universitas Pasundan, dan khususnya untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Pasundan.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan bagi penelitian yang serupa dan dapat menjadi referensi mendukung bagi penulis lainnya untuk mendapatkan hasil yang lebih sempurna.

4. Manfaat Segi Isu serta Sosial

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi semua pihak mengenai adanya mata pelajaran kewirausahaan yang kemudian dapat dimanfaatkan untuk lembaga formal untuk mengembangkan mata pelajaran tersebut.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam istilah-istilah variabel, maka beberapa istilah variabel didefinisikan secara operasional. Berikut ini dijelaskan istilah-istilah yang ada didalam penelitian:

1. Pembelajaran Kewirausahaan

Pembelajaran kewirausahaan adalah setiap kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan siswa belajar tentang kewirausahaan, menerapkan teori di kelas untuk kebiasaan baru, pengetahuan, sikap kreativitas dan inovasi, memahami peluang, mengatur sumber daya, dan mengelola peluang untuk menjadi menguntungkan bisnis (Prawita & Cahya, 2022, hlm. 390).

2. *E-Commerce (Electronic Commerce)*

E-Commerce (Electronic Commerce) memiliki arti sistem pemasaran dengan media elektronik. *E-commerce* dapat didefinisikan sebagai proses bisnis melalui teknologi elektronik yang menghubungkan perusahaan dan konsumen untuk melakukan transaksi, barang, jasa, dan informasi (Zebua, dkk, 2023, hlm. 101). Oleh karena itu, dalam *e-commerce* seluruh proses perdagangan mulai dari proses pemesanan produk, pertukaran data, hingga transfer dana, dilakukan melalui media elektronik atau internet (Musnaini, dkk, 2020, hlm. 14).

3. Minat Berwirausaha

Minat berwirausaha merupakan keadaan dimana seseorang atau individu merasa lebih senang dan tertarik untuk menciptakan suatu usaha yang kreatif dan inovatif dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan (Susilawaty, 2022, hlm. 5).

Maka dapat disimpulkan bahwa berwirausaha dapat berjalan apabila adanya minat berwirausaha, karena minat berwirausaha merupakan dorongan dari diri sendiri untuk berkeinginan menciptakan suatu usaha. Diperlukan pembelajaran kewirausahaan pada siswa untuk membantu dalam memulai suatu usaha. Pembelajaran kewirausahaan menerapkan pemahaman dan pengetahuan terkait kewirausahaan, mengajarkan karakteristik wirausaha yang baik, dan

memberikan kesempatan pada siswa untuk menciptakan suatu usaha yang kreatif dan inovatif. *E-commerce* juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan usaha dengan cara membuat usaha *online* yang dimana saat ini hampir semua orang tidak lepas dari *smartphone* dan internet, sehingga menjadi kesempatan besar untuk memasarkan produknya secara *online*.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditegaskan bahwa yang dimaksud dengan judul penelitian ini adalah adanya pengaruh pembelajaran kewirausahaan dan peran peran *e-commerce* terhadap minat berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran Bisni Ritel (PBR) SMK Pasundan 4 Bandung untuk mulai terjun ke dalam dunia usaha/wirausaha.

G. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika dalam penulisan skripsi ini menggambarkan kandungan setiap bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi, di antaranya sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal skripsi yang didalamnya memaparkan latar belakang penelitian dan mengarahkan pembaca kepada pembahasan suatu masalah. Selain itu, pada pendahuluan juga disampaikan identifikasi masalah, batasan dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.

2. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab ini berisi deskripsi teoritis yang memfokuskan pada hasil kajian atas teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang terdiri dari penjelasan teoritis pembelajaran kewirausahaan dan *e-commerce* serta minat berwirausaha yang diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, internet, dan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Selain memuat teori, pada Bab ini juga menjelaskan kerangka pemikiran yang menguraikan gejala awal permasalahan hingga hasil akhir yang diperoleh pada penelitian ini.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci dari langkah-langkah dan cara yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh simpulan. Bab ini menguraikan tentang metode penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hak utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian yang dilakukan serta saran penulis sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan.