

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Bahasa Indonesia merupakan salah satu pelajaran yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik, karena bahasa Indonesia berperan sebagai bahasa nasional. Selain itu bahasa Indonesia memiliki peran yang krusial di dalam kehidupan sehari-hari, maka dari itu pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk diterapkan di sekolah terutama di sekolah dasar (Maura dkk., 2021, hlm. 2-3). Dalam penerapan pembelajaran bahasa Indonesia, modul capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disusun oleh Kemendikbud (2022, hlm. 7) menyebutkan bahwa terdapat 6 keterampilan yang harus dimiliki peserta didik, keterampilan tersebut meliputi keterampilan menyimak, membaca, memirsas, berbicara, mempersentasikan dan menulis. Dari 6 keterampilan yang telah disebutkan di atas, salah satu keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik adalah keterampilan membaca.

Keterampilan membaca menurut Almadiliana dkk. (2021, hlm. 58) merupakan salah satu keterampilan berbahasa Indonesia yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Dalam membaca, pembaca tidak hanya sekedar membuka buku lalu membaca buku hingga selesai, akan tetapi melibatkan beberapa tahap yang masing-masingnya memiliki arti penting. Modul capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disusun oleh Kemendikbud (2022, hlm. 8) menjelaskan bahwa membaca dapat diartikan sebagai keterampilan peserta didik dalam memahami, menafsirkan, dan merefleksikan suatu teks dengan tujuan mengembangkan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan potensi yang dimilikinya. Dalam kegiatan membaca peserta didik akan melibatkan lebih dari sekedar mengenali kata-kata, peserta didik dituntut untuk mampu menangkap makna di balik kata-kata tersebut, lalu mereka menghubungkannya dengan pengetahuan yang dimiliki dan menilai kerelevansinya dalam konteks tertentu. Maulana dan Akbar (2017, hlm. 49) membagi keterampilan membaca menjadi dua jenis, yaitu: membaca permulaan dan membaca pemahaman. Dalam penelitian ini peneliti akan memfokuskan penelitian pada keterampilan membaca pemahaman.

Keterampilan membaca pemahaman penting dimiliki oleh peserta didik, menurut Yesika dkk. (2020, hlm. 39) kepaahaman peserta didik merupakan salah satu komponen yang harus dicapai dalam proses atau aktivitas membaca. Jika peserta didik paham dengan apa yang dibacanya peserta didik akan mampu mengembangkan atau meningkatkan keterampilan dan kemampuannya dalam membaca, baik yang didasari oleh tujuan-tujuan tertentu atau yang hendak dicapai oleh peserta didik. Berbeda dengan pendapat di atas, keterampilan membaca pemahaman menurut Sari (2021, hlm. 75) adalah salah satu jenis keterampilan membaca yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang akuart dari bacaan yang dibacanya. Dalam keterampilan membaca pemahaman peserta didik lebih dituntut untuk dapat secara aktif menemukan dan menerima berbagai informasi, baik dari pendidik, teman dan lainnya. Oleh karna itu dalam mengaplikasikan kegiatan pembelajaran keterampilan membaca pemahamana, pendidik harus dapat menyesaikannya dengan tujuan pembelajarannya.

Keterampilan membaca pemahaman menurut Ariawan dkk. (2018, hlm. 102) memiliki tujuan untuk membuat seoranng pembaca dapat mencari dan memperoleh informasi dari teks yang telah dibacanya, selain mencari dan memperoleh pembaca juga diharapkan dapat memahami informasi yang telah mereka peroleh dengan baik, informasi disini dapat berupa isi ataupun makna dari sebuah bacaan. Selain itu, keterampilan membaca pemahaman bertujuan untuk dapat membantu pembaca agar lebih mudah memahami isi bacaan kemudian memberikan tanggapan terhadap isi dari bacaan tersebut. Berbeda dengan pendapat di atas, menurut Almadiliana dkk. (2021, hlm. 58) tujuan dari keterampilan membaca pemahaman adalah untuk membuat pembaca mendapatkan informasi atau pemahaman yang luas dan menyeluruh dari suatu bacaan, sehingga pembaca dapat menghubungkan informasi yang sudah di miliki dengan informasi baru yang ditemukannya selama membaca. Dengan demikian membaca pemahaman dapat membantu pembaca dalam memahami dan menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan teks bacaan. Namun dalam mencapai tujuan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman ini, peserta didik dihadapkan dengan berbagai macam permasalahan yang dapat menghambat pengembangan keterampilan membaca pemahamannya.

Permasalahan yang sering ditemui dalam pembelajaran keterampilan membaca menurut Sari dkk. (2021, hlm. 75) disebabkan oleh sikap peserta didik dalam pembelajaran, saat pendidik memberikan teks yang harus dibaca oleh peserta didik, banyak dari mereka yang tidak dapat fokus dan lebih memilih mengobrol atau berbicara sendiri maupun dengan teman sebayanya. Selain itu terdapat beberapa peserta didik yang kurang maupun tidak lancar dalam menceritakan kembali isi teks yang telah dibaca serta tidak mampu menjawab pertanyaan yang pendidik ajukan padahal jawabannya sudah ada di teks yang dibacanya. Sedangkan menurut Muliawanti dkk. (2022, hlm. 866) permasalahan yang ada dalam pembelajaran dan dapat mempengaruhi keterampilan membaca peserta didik adalah karena peserta didik kurang bersungguh-sungguh dan kurangnya kemauan peserta didik dalam membaca teks yang disediakan selama pembelajaran, hal ini menyebabkan peserta didik kurang memahami dan mengerti informasi apa yang ada dalam teks tersebut, sehingga indikator dalam keterampilan membaca pemahaman tidak dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik. Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang ada dalam penerapan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman, permasalahan-permasalahan ini terjadi juga dalam penerapan pembelajaran keterampilan membaca pemahaman di SDN 025 Cikutra.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN 025 Cikutra, ditemukan bahwa keterampilan membaca pemahaman peserta didik masih tergolong rendah, salah satu faktor yang membuat rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik adalah dalam pembelajaran pendidik belum menerapkan model pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran, kurang aktifnya peserta didik dalam pembelajaran dapat menyebabkan penurunan motivasi belajarnya. Selain itu, pendidik terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional, sehingga dalam menyelesaikan pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, peserta didik hanya menuliskan kembali apa yang telah dibacanya tanpa memahami isi dari bacaan tersebut. Hal ini terbukti dari hasil ulangan harian peserta didik, banyak peserta didik yang belum dapat mencapai KKM. Berikut ini hasil ulangan harian peserta didik di kelas IVA SDN Cikutra:

**Tabel 1. 1 Hasil Pembelajaran Peserta Didik Kelas IV SDN 025 Cikutra**

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	KKTP
1	0-50	0	0	70
2	51-69	20	66,7%	
3	70-79	8	26,7%	
4	80-90	2	6,6%	
5	90-100	0	0	
Jumlah		30	100%	
Ketuntasan hasil belajar		Tuntas	33,3%	
		Tidak Tuntas	66,7%	
Nilai Rata-rata		58		

(Sumber: Pendidik Kelas IV SDN Cikutra)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 30 peserta didik yang mengikuti ulangan harian terdapat 20 orang atau sekitar 66,7% yang belum dapat mencapai KKM dan terdapat 10 peserta didik atau sekitar 33,3% yang mencapai KKM. Hal ini membuktikan jika keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang rendah akan berdampak pada hasil atau prestasi belajar yang rendah pula. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, menurut Budiarti dan Airlanda (2019, hlm. 170) pendidik dapat menerapkan alternatif tindakan berupa menerapkan model pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih meningkatkan kemampuannya. Model *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat membantu mengatasi rendahnya kemampuan peserta didik (Saputri, 2020, hlm. 93).

Model *problem based learning* adalah model yang menjadikan masalah sebagai awal dalam pembelajaran. Asriningtyas dkk. (2018, hlm. 25) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan untuk peserta didik memecahkannya dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Permasalahan yang digunakan dalam model ini merupakan sebuah permasalahan yang ada di dunia nyata yang dapat dialami oleh seseorang. Cahyani dkk. (2021, hlm. 922) menyatakan bahwa model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk dapat memecahkan suatu permasalahan yang disajikan pendidik melalui

tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari dan mendapatkan pengetahuan yang berhubungan dengan permasalahan tersebut, selain itu dengan model ini peserta didik akan meningkatkan atau mengembangkan keterampilan untuk memecahkan masalah. Adapun, menurut Ati dan Setiawan (2020, hlm. 295) model *problem based learning* adalah salah satu pendekatan yang memusatkan pembelajaran pada proses penyelesaian masalah, dalam model ini pendidik memberikan permasalahan kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik, model *problem based learning* mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menurut Nurani dkk. (2018, hlm. 79) selain model dibutuhkan media yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran.

Cahyadi (2019, hlm. 7) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan, membawa, atau menyampaikan pesan (*message*) dan gagasan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri peserta didik. Terdapat berbagai media yang dapat dipilih untuk meningkatkan pembelajaran, salah satu media yang dapat dipilih oleh pendidik adalah media komik digital. Menurut Khadar dkk. (2022, hlm. 413) komik digital adalah salah satu bentuk media pembelajaran visual yang dapat diakses melalui ponsel, laptop, atau tablet, baik yang terhubung ke internet maupun tidak. Sedangkan Fuadati (2023, hlm. 16) menyatakan bahwa komik digital merupakan sebuah bentuk komik yang dipublikasikan atau dibuat dalam format digital. Pada umumnya komik digital dapat berupa file elektronik atau konten online. Dalam komik digital, cerita atau narasi dapat disajikan melalui kombinasi gambar dan teks yang melibatkan penggunaan teknologi dan media elektronik. Terdapat berbagai platform yang mendukung media komik digital, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan web Pendidikan.id yang merupakan sebuah web yang dirilis untuk mendukung mengembangkan produk dan layanan di bidang teknologi pendidikan, salah satu media yang ada dalam web ini adalah komik, lebih dari 400 komik literasi dengan berbagai genre yang dirancang untuk meningkatkan minat baca anak melalui media digital.

Untuk mendukung kerelevanan model dan media diatas, berikut ini beberapa hasil penelitian yang relevan dan dapat dijadikan bahan telaah bagi peneliti: penelitian yang pertama dilakukan oleh Rasyimah dan Sari (2022, hlm. 26) dengan judul “Peningkatan Membaca Pemahaman Peserta didik pada Teks Deskripsi melalui Problem Based Learning: Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif pada Peserta didik SMPNegeri 3 Lhokseumawe”, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa dengan model *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, hal ini didukung oleh hasil nilai tes. Nilai rata-rata pre test pertama adalah 53,35 dan pada post test meningkat menjadi 60,75. Pada pre test kedua, skor rata-rata adalah 59,20 dan skor rata-rata post tes adalah 68,28. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan yang cukup signifikan dari kompetensi membaca peserta didik setelah penulis melakukan penelitian.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh A'yun dkk. (2023, hlm. 284) yang berjudul “Analisis Model Problem Based Learning Dalam Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas III SD Muhammadiyah 7 Surabaya”, Berdasarkan hasil penelitian model *problem based learning* (PBL) dapat berpengaruh dalam kemampuan membaca terhadap peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 7 Surabaya, dari hasil observasi setelah melakukan pembelajaran dengan model ini peserta didik banyak yang sudah mampu membedakan huruf dan melafalkan huruf secara jelas, sehingga peserta didik A sudah mampu membaca dengan kata-kata terbuka yang terdiri dari dua suku kata, sehingga secara umum peserta didik kelas III SD Muhammadiyah 7 Surabaya ini beberapa peserta didik memiliki kemampuan membaca yang baik.. Selain itu dengan model *problem based learning* (PBL) peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, serta yang lebih aktif dengan menumbuhkan ide-ide dalam permasalahan yang ada di sekitar dalam kegiatan belajar mengajar tersebut.

Diperkuat oleh penelitian Kanti dkk. (2018, hlm. 33-32) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Peserta didik Kelas X IPS Di Man 1 Jember". Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa dengan komik digital dapat meningkatkan hasil dan meningkatkan efisenisi pembelajaran. Hal

itu dibuktikan dengan perolehan hasil rata-rata nilai ulangan peserta didik sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital lebih besar yaitu 84,33 sedangkan rata-rata nilai ulangan peserta didik sebelum penggunaan media komik digital yaitu 75,75. Selain meningkatkan hasil belajar dengan komik digital pendidik dapat menefesinsikan waktu pembelajaran hal ini dapat dilihat dari penggunaan waktu yang tersedia pada silabus untuk KD tersebut adalah 4x3 JP sedangkan waktu yang digunakan pendidik pada KD tersebut dengan menggunakan media komik digital adalah 2x3 JP, sehingga pendidik dapat menggunakan waktu yang tersisa untuk melakukan pengayaan dan selanjutnya dapat digunakan untuk melanjutkan pada KD berikutnya.

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, peneliti merasa perlu untuk diadakannya sebuah penelitian terkait dengan keterampilan menyimak peserta didik di sekolah dasar. Oleh karna itu peneliti akan melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik di Sekolah Dasar ”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang ada dalam penelitian ini dapat di identifikasikan sebagai berikut :

- 1) Tingkat keterampilan membaca pemahaman peserta didik tergolong rendah, hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 58.
- 2) Keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang rendah dapat menyebabkan hasil atau prestasi belajar peserta didik yang rendah pula.
- 3) Motivasi belajar peserta didik menurun karna kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
- 4) Peserta didik terbiasa hanya menuliskan kembali informasi yang ditemukannya saat membaca tanpa memahami isi dari bahan yang dibacanya.
- 5) Pada saat pembelajaran pendidik belum menerapkan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif.
- 6) Pendidik masih menggunakan model pembelajaran konvensional atau proses pembelajaran yang berpusat pada pendidik.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan, sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran proses pembelajaran yang menggunakan *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN 025 Cikutra?
2. Apakah terdapat perbedaan pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN 025 Cikutra dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IVB SDN 025 Cikutra?
3. Apakah terdapat peningkatan pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN 025 Cikutra?
4. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *problem based learning* berbantuan komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik di kelas IVA SDN 025 Cikutra?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Mengetahui gambaran proses pembelajaran yang menggunakan *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN Cikutra.
2. Mengetahui perbedaan pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN 025 Cikutra dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IVB SDN Cikutra.
3. Mengetahui peningkatan pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik yang menggunakan *problem based learning* berbantuan komik digital di kelas IVA SDN Cikutra.
4. Mengetahui pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik di kelas IVA SDN Cikutra.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, diantaranya sebagai berikut :

### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan atau menambah wawasan keilmuan tentang pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan komik digital terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik di sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Sebagai pembelajaran karena dalam penyusunan penelitian ini peneliti dapat menggunakan semua pengetahuan dan keterampilan yang peneliti pelajari di kelas maupun di luar kelas selama perkuliahan.

#### **b. Bagi Pendidik**

Dapat meningkatkan kinerja pendidik dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu, meningkatkan variasi, pemahaman, dan informasi dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang akan menarik peserta didik untuk memperluas pembelajaran gerak B. Indonesia, meningkatkan tindakan peserta didik, menambah pengetahuan dan pengalaman belajar mereka, dan meningkatkan penguasaan materi pada pembelajaran B. Indonesia lainnya.

#### **c. Bagi Peserta didik**

Menambah pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik, meningkatkan penguasaan materi, menambah pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik untuk menyelesaikan permasalahan dalam materi Bahasa Indonesia lainnya.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahpahaman mengenai pengertian istilah-istilah yang digunakan pada *variabel* penelitian ini, maka istilah tersebut didefinisikan sebagai berikut :

## **1. Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* merupakan sebuah model yang diawali dengan permasalahan dan berpusat pada peserta didik untuk memberikan model ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, terutama dalam memecahkan masalah nyata yang dapat mereka selesaikan. Peserta didik dapat secara berkelompok atau individu mencari cara untuk menghubungkan pengetahuan sebelum dengan pengetahuan yang baru mereka pelajari untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapinya. Pada penelitian ini, langkah-langkah yang digunakan dalam menerapkan model *problem based learning* meliputi: 1) Orientasi peserta didik pada masalah yang akan dianalisis selama proses pembelajaran, 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, 3) Membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan, baik secara individu maupun kelompok, 4) Memberi kesempatan pada peserta didik dalam mengembangkan dan menyajikan hasil temuannya, 5) Pendidik dan peserta didik bersama-sama membahas, menganalisis dan mengevaluasi hasil temuan peserta didik berdasarkan hasil proses pemecahan masalah.

## **2. Media Komik Digital**

Media komik digital merupakan salah satu media pembelajaran berbasis visual. Media komik digital dapat diartikan sebagai sebuah komik yang dipublikasikan atau dibuat dalam format digital. Dalam komik digital, cerita atau narasi dapat disajikan melalui kombinasi gambar dan teks, hal ini serupa dengan komik cetak. Terdapat berbagai platform yang mendukung media komik digital, pada penelitian ini peneliti akan menggunakan web Pendidikan.id, berdasarkan deskripsi pada web dapat diketahui bahwa web Pendidikan.id merupakan sebuah web yang dirilis untuk mendukung mengembangkan produk dan layanan di bidang teknologi pendidikan, salah satu media yang ada dalam web ini adalah komik, lebih dari 400 komik literasi dengan berbagai genre yang dirancang untuk meningkatkan minat baca anak melalui media digital. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 buah cerita yang berjudul “Jangan Takut Mencoba”, “Kebiasaan Mampu Mengubah Takdir”, “Cita-cita Si Anak Gerobak”, dan “Siapa Menabur, Dia Menuai”, cerita tersebut akan ditampilkan di depan kelas dengan menggunakan infokus agar seluruh peserta didik dapat membacanya dengan baik.

### **3. Keterampilan Membaca Pemahaman**

Keterampilan membaca pemahaman merupakan sebuah aktivitas membaca yang menekankan pemahaman terhadap teks yang dibaca. Keterampilan membaca pemahaman melibatkan pembaca secara imajinatif untuk menghubungkan pengetahuan dan pengalaman mereka dengan isi bacaan. Keterampilan ini penting bagi peserta didik karena memungkinkan untuk dapat memahami dan menyerap informasi lalu mengembangkan keterampilan membaca dan mencapai tujuan pembelajaran. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: 1) kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi dalam sebuah teks yang telah dibacanya, 2) kemampuan peserta didik dalam menangkap informasi baik yang tersirat (langsung) maupun tersurat (tidak langsung), serta 3) peserta didik dalam membuat kesimpulan dari informasi yang telah diperolehnya.

### **G. Sistematika Skripsi**

Sistematika Skripsi yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

Bab I berisi pendahuluan yang dibuat untuk membantu pembaca dalam memahami pembahasan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini. Pada bab pendahuluan, pembaca akan difokuskan untuk memahami apa saja masalah yang akan diteliti selama penelitian berlangsung. Masalah penelitian berasal dari perbedaan antara kenyataan dan harapan yang ada dilapangan. Pembaca akan dapat memahami bagaimana masalah penelitian akan diselesaikan dengan membaca pendahuluan penelitian ini. Pendahuluan harus membantu pembaca memahami isi skripsi secara ilmiah.

Bab II berisi kajian teori yang akan berfokus pada kebijakan, teori, konsep, dan peraturan yang didukung oleh para peneliti sebelumnya yang relevan dengan masalah penelitian yang telah dibahas pada bab pendahuluan. Pada bab kajian teori tidak hanya mencakup teori-teori, tetapi juga memuat kerangka pemikiran yang menunjukkan hubungan antara variabel-variabel yang akan diteliti. Dengan kata lain, kajian teori dapat menunjukkan garis besar dalam jalan penelitian dari penyelesaian masalah yang diteliti dengan didukung oleh teori, konsep, kebijakan, dan peraturan yang relevan.

Bab III akan membahas mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini. Metode penelitian akan menjelaskan langkah-langkah atau metode yang akan digunakan untuk memecahkan masalah, menjawab rumusan masalah, dan menghasilkan kesimpulan dari penelitian ini. Penjelasan ini dapat dilakukan secara prosedural atau secara mendetail.

Bab IV akan membahas dua topik utama: hasil penelitian dan pengelolaan data dari hasil analisis yang dilakukan secara sistematis dan sesuai dengan urutan rumusan masalah yang ada di bab pendahuluan. Selanjutnya, bab ini akan menjelaskan hasil pengelolaan temuan, memberikan jawaban logis dan mendalam untuk rumusan masalah dan hipotesis penelitian yang telah diusulkan.

Bab V terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan memberikan penjelasan tentang hasil penelitian yang berkaitan dengan analisis penelitian dan bertujuan untuk menjawab pertanyaan atau rumusan masalah penelitian. Sedangkan saran adalah paragraf yang berisi saran untuk peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang serupa.