BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permasalahan terkait rendahnya perhatian terhadap keterampilan menyimak tidak hanya terjadi pada ranah pembelajaran, tetapi juga tercermin dalam sikap murid terhadap keterampilan tersebut. Rahayu dkk. (2024, hlm. 63) mengatakan, bahwa murid menunjukkan kekhawatiran serius terutama dalam keterampilan menyimak karena dianggap kurang substansial dibandingkan dengan keterampilan lainnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran menyimak bukan hanya disebabkan oleh metode saja, namun murid menganggap menyimak tidak sepenting berbicara, membaca, dan menulis. Akibatnya murid seringkali merasa jenuh, pasif dan enggan mengikuti kegiatan menyimak.

Keterampilan menyimak ini tidak dapat dipandang mendengar secara biasa, karena keterampilan ini membutuhkan mendengar secara aktif. Nurhayatin dan Triandy (2019, hlm. 291) mengatakan, "Tetapi pada kenyataannya tidak semua orang bisa menguasai keterampilan menyimak dengan baik. Kebanyakan orang hanya menguasai pada tahap mendengarkan saja, belum ke tahap pemahaman ataupun interpretasi". Pernyataan tersebut menegaskan bahwa menyimak tidak semudah yang dibayangkan, tentunya bukan perihal sekedar mendengarkan tetapi menyimak sebuah proses memahami atau penerimaan pesan apa yang disimak.

Pada kenyataannya, pembelajaran menyimak di sekolah belum mencapai hasil yang diharapkan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya hambatan-hambatan tertentu yang memengaruhi rendahnya keberhasilan murid dalam menyimak. Lepiana dkk. (2025, hlm. 10) mengatakan, bahwa kurangnya keberhasilan pembelajaran menyimak pada murid dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kondisi dalam diri murid, seperti rendahnya minat terhadap pembelajaran, kurangnya keaktifan murid selama proses belajar berlangsung, sikap belajar yang kurang peduli dan tidak disiplin.

Sementara itu, faktor eksternal berasal dari luar diri murid, antara lain keterbatasan sarana dan prasarana belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran menyimak, penyampaian materi oleh guru yang kurang jelas, serta penerapan metode ceramah yang dominan sehingga murid memiliki sedikit kesempatan untuk menyampaikan pendapat. Maka hambatan menyimak pada murid terdapat dalam faktor internal dan eksternal yang perlu dicari solusinya oleh para pendidik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia terutama pada Cerita Fantasi pada jenjang SMP menjadi salah satu sarana penting dalam kemampuan meningkatkan berbahasa dan apresiasi sastra menyimak. Pada dasarnya kegiatan menyimak tidak hanya bertujuan untuk memahami isi cerita tetapi bisa juga melatih daya imajinasi dan kemampuan mereka dalam berpikir secara kritis. Ndraha, dkk. (2023, hlm. 2155) mengatakan, bahwa kemampuan menyimak cerita fantasi tergantung pada kesiapan dan kesanggupan seorang pembaca (peserta didik) dalam mencerna dan memahami secara keseluruhan isi dari kisah yang diceritakan oleh penulis. Keberhasilan murid dalam menyimak cerita fantasi tidak hanya ditentukan oleh materi dan metode pembelajaran, tetapi juga murid perlu memiliki fokus, serta kemampuan menghubungkan alur cerita dengan imajinasi agar mampu memahami keseluruhan isi cerita secara mendalam. Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan murid dalam menyimak cerita fantasi dipengaruhi oleh berbagai aspek, bukan hanya oleh materi dan metode pembelajaran yang digunakan guru, tetapi juga oleh kesiapan, fokus, dan kemampuan murid dalam membangun imajinasi.

Kajian penelitian terdahulu menjadi langkah yang penting untuk memperkuat landasan teoretis dan arah penelitian. Dalam penelitian "Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Fantasi Melalui Media Audiovisual Murid Kelas VII Smp Negeri 4 Gunungsitoli Selatan" oleh Ndraha, dkk. (2023, hlm. 2157). Artikel tersebut menguraikan bahwa kemampuan menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Negeri 4 Gunungsitoli Selatan masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang kurang mampu membantu murid dalam membangun imajinasi terhadap isi cerita fantasi, sehingga pembelajaran terasa monoton dan membosankan. Akibatnya, hasil pembelajaran belum mencapai pemerataan secara optimal, karena sebagian murid kurang tertarik terhadap cerita fantasi dan tidak memberikan perhatian penuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Mala (2023, hlm. 698) mengatakan, bahwa kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, dalam hal ini keterampilan menyimak karena guru monoton atau masih menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran. Murid hanya menyimak cerita dari buku yang dibaca atau mendengarkan langsung cerita dari guru. Maka dapat disimpulkan bahwa permasalahan dalam pembelajaran menyimak tidak hanya muncul dari murid yang menganggap keterampilan menyimak kurang penting, tetapi juga dari metode yang digunakan guru, seperti metode ceramah, yang cenderung membuat murid cepat merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan menyimak. pembelajaran menyimak membuat jenuh dan bosan tidak.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* menjadi salah satu model guna mengatasi masalah tersebut. Erawati dkk. (2024, hlm. 1274) mengatakan, "Pembelajaran kooperatif, terutama melalui model seperti *Team Games Tournament* (TGT), telah terbukti secara signifikan meningkatkan pemahaman murid di berbagai mata pelajaran". Maka, penerapan model ini dalam pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar murid melalui suasana belajar yang kompetitif namun tetap kolaboratif.

Pada penelitian sebelumnya yaitu Ndraha, dkk. menggunakan media audiovisual terbukti meningkatkan kemampuan menyimak murid, namun media tersebut masih memiliki keterbatasan. Maharani dkk. (2024, hlm. 70) mengatakan, bahwa kekurangan media audiovisual ialah media yang dapat mengalihkan perhatian murid dari konten utama dan mengurangi interaksi langsung antara guru dan murid, pembuatan media audiovisual memerlukan waktu yang lama, karena memadukan dua eleman, yakni audio dan visual. Selain itu, tampilan visual yang dominan pada audio visual cenderung membuat murid menikmati tontonan tanpa benar-benar melatih kemampuan membangun imajinasi secara mandiri atau utuh.

Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menyimak masih membutuhkan alternatif media yang tidak hanya menarik minat murid, tetapi juga mendorong mereka berlatih fokus, membayangkan alur cerita, dan memahami isi teks tanpa ketergantungan pada rangsangan visual. Ichsan dkk. (2021, hlm. 185) menyatakan, "Media audio pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan murid

sehingga terjadi proses belajar mengajar". Dengan demikian, penggunaan media audio dalam pembelajaran menyimak menjadi salah satu alternatif yang relevan dan efektif dan Audio Digital yang akan digunakan ialah *Soundcloud.*

Penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital pada pembelajaran menyimak cerita fantasi sangat relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Iskandar dkk. (2023, hlm. 2) mengatakan, "Kekuatan teknologi untuk menyediakan aksesibilitas dan pemerataan dalam pembelajaran adalah salah satu alasan utama mengapa itu penting dalam pendidikan". Oleh karena itu, penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital diharapkan mampu menciptakan pembelajaran menyimak yang lebih interaktif dan kolaboratif sekaligus memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar murid.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, penulis tertarik mengangkat judul "Penerapan Model *Team Games Tournament* Berbantuan Media Audio Digital dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Fantasi pada Fase D SMP Pasundan Rancaekek". Penulis mengambil judul ini didasarkan pada masalah yang telah dipaparkan dan adanya ketertarikan untuk menghadirkan alternatif pembelajaran sebagai calon pendidik dalam meningkatkan kemampuan menyimak.

B. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini, penulis menguraikan berbagai persoalan yang muncul berdasarkan latar belakang penelitian agar arah dan fokus penelitian menjadi jelas. Identifikasi masalah bertujuan untuk menegaskan aspek-aspek penting yang perlu mendapat perhatian dan dikaji lebih lanjut. Maka sesuai dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan menyimak murid dan masih tergolong rendah sehingga hasil pembelajaran menyimak belum mencapai tingkat yang diharapkan.
2. Murid mengalami berbagai hambatan dalam kegiatan menyimak yang dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya minat, kurangnya konsentrasi, dan motivasi belajar yang belum optimal, serta faktor eksternal, seperti kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

3. Metode pembelajaran menyimak yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional atau berpusat pada ceramah, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton, kurang melibatkan keaktifan murid, dan belum mampu menarik perhatian serta meningkatkan pemahaman murid terhadap materi menyimak cerita fantasi.

Masalah tersebut terdapat dalam latar belakang yang penulis paparkan. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penulis diharapkan dapat membantu menghadirkan solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan murid terutama dalam menyimak cerita fantasi.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup pembahasan dalam suatu penelitian agar kajian yang dilakukan lebih terarah, fokus, dan tidak melebar ke berbagai aspek di luar tujuan penelitian. Dengan adanya batasan masalah, penulis dapat memusatkan perhatian pada permasalahan utama yang hendak diteliti sehingga pembahasan menjadi lebih mendalam dan sistematis. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, pembahasan difokuskan pada aspek-aspek tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian dan sesuai dengan permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

1. Model yang digunakan pada kelas eksperimen ialah *Team Games Tournament.* Model ini menjadi pedoman utama dalam pelaksanaan penelitian dan diterapkan secara sistematis melalui langkah-langkah yang telah ditentukan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penerapan Model *Team Games Tournament* meliputi persiapan pembelajaran, *class presentation* (persiapan kelas), *teams* (belajar dalam kelompok), *games tournament* (pertandingan), *team recognition* (penghargaan kelompok).
2. Media yang digunakan pada kelas eksperimen ialah *SoundCloud*, merupakan salah satu *platform* Audio Digital berbasis internet yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran, khususnya dalam kegiatan menyimak. *SoundCloud* memungkinkan pengguna untuk mengunggah, membagikan, dan memutar berbagai jenis rekaman suara, seperti cerita, *podcast*, musik, maupun materi pembelajaran lainnya.
3. Penelitian ini akan dilakukan pada fase D ialah kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII D sebagai kelas kontrol di SMP Pasundan Rancaekek.
4. Capaian pembelajaran dalam elemen kemampuan menyimak yang akan diteliti

ialah menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi.

5. Metode yang digunakan pada kelas kontrol adalah diskusi, berikut langkah-langkah yang dipersiapkan:
   a. Guru membentuk/membagi kelompok diskusi.
   b. Guru menjelaskan kepada murid Langkah-langkah berdiskusi.
   c. Guru memberikan bahan/materi diskusi pada masing-masing kelompok.
   d. Guru memfasilitasi jalannya diskusi, membimbing dan mengarahkan murid pada proses pemecahan masalah.
   e. Guru membahas salah satu kelompok diskusi untuk menyampaikan hasil diskusinya.
   f. Guru bersama murid membuat simpulan hasil dari diskusi.
6. Media yang digunakan pada kelas kontrol adalah salindia.

Maka, penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan perumusan masalah yang lebih terarah sebagai fokus utama dalam penelitian ini. Rumusan masalah disusun untuk memberikan kejelasan mengenai hal-hal yang akan dikaji serta menjadi pedoman dalam pelaksanaan penelitian. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Mampukah penulis merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi pada kelas VII SMP Pasundan Rancaekek?
2. Bagaimanakah kemampuan menyimak murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek dalam menganalisis unsur, struktur, dan kaidah kebahasaan cerita fantasi melalui Model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan murid dalam menyimak cerita fantasi menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital sebagai kelas eksperimen dengan metode pembelajaran diskusi berbantuan salindia sebagai kelas kontrol?

4. Efektifkah model *Team Games Tournament* berbantuan Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VII SMP Pasundan Rancaekek?

Dari uraian tersebut, masalah yang dirumuskan oleh penulis meliputi kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi, kemampuan murid dalam menyimak cerita fantasi, efektivitas penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi, serta perbedaan kemampuan menyimak cerita fantasi antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran diskusi berbantuan salindia.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai hasil yang ingin dicapai melalui proses penelitian yang dilakukan, sebagai berikut.

1. untuk mengkaji kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek;
2. untuk mengkaji kemampuan menyimak cerita fantasi kelas VII SMP Pasundan Rancaekek sebelum dan sesudah menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital;
3. untuk membandingkan dan menganalisis perbedaan signifikan antara kemampuan murid dalam menyimak cerita fantasi menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital sebagai kelas eksperimen dengan metode pembelajaran diskusi berbantuan salindia sebagai kelas kontrol;
4. untuk menguji efektivitas penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VII SMP Pasundan Rancaekek;

Melalui tujuan yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan berjalan dengan lancar sesuai tujuan. Selain itu, penelitian

ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif, baik secara teoretis maupun praktis, khususnya dalam pengembangan model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

F. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis, dan manfaat praktis. Hasil penelitian ini tentunya diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia mengenai penerapan model *Team Games Tournament* dalam meningkatkan kemampuan menyimak, terutama ketika dipadukan dengan media Audio Digital.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dilakukan dengan harapan dapat bermanfaat untuk beberapa pihak di antaranya:

a. Bagi Penulis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan, pengalaman, dan kemampuan penulis dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran menyimak menggunakan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pendidik dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran yang efektif dan inovatif pada pembelajaran menyimak dan sesuai dengan kebutuhan murid di era digital ini.

c. Bagi Murid

Hasil penelitian ini diharapkan membantu murid terutama dalam menyimak cerita fantasi, membuat murid memperkuat daya imajinasi dalam memahami alur dan isi cerita fantasi.

Berdasarkan manfaat yang telah dipaparkan, diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata baik secara teoretis maupun praktis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai

penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi bagi pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif sehingga mampu meningkatkan kemampuan menyimak peserta didik secara optimal.

G. Definisi Operasional

Dalam definisi operasional adalah penjelasan yang menguraikan makna secara utuh dan spesifik. Tujuannya untuk menegaskan pemahaman terhadap judul mengenai penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital dalam pembelajaran menyimak cerita fantasi di kelas VII SMP Pasundan Rancaekek. Istilah-istilah yang terkandung dalam judul ini mencakup hal-hal sebagai berikut.

1. Penerapan model *Team Games Tournament* adalah suatu proses pembelajaran kooperatif yang dilakukan dengan mengorganisasikan murid ke dalam kelompok berisi 5 orang untuk bekerja sama, berdiskusi, dan saling membantu dalam memahami materi sebelum mengikuti turnamen atau permainan akademik. Setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk memahami materi agar dapat memberikan kontribusi pada saat turnamen berlangsung, sehingga tercipta suasana belajar yang kompetitif namun tetap kooperatif.
2. Media Audio Digital adalah bentuk media pembelajaran yang menyajikan informasi melalui suara yang diproduksi, disimpan, dan diputar menggunakan perangkat digital dan bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mampu membantu murid melatih fokus, konsentrasi, dan kemampuan memahami informasi auditif tanpa bergantung pada visual.
3. Pembelajaran menyimak adalah proses pembelajaran yang dirancang untuk melatih murid dalam kemampuan mendengarkan dengan penuh perhatian untuk memahami, dan memperoleh informasi dari apa yang di Simak.
4. Cerita Fantasi adalah jenis cerita fiksi yang sepenuhnya diciptakan dari imajinasi penulis, tidak terikat oleh aturan dunia nyata, biasanya memuat kejadian yang mustahil terjadi, dan menampilkan unsur-unsur ajaib, misterius, atau mustahil seperti makhluk supernatural, sihir, dan kekuatan super, yang bertujuan menghibur dan mengasah kreativitas pembaca.

Berdasarkan uraian definisi operasional tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Team Games Tournament* berbantuan media Audio Digital pada murid kelas VII SMP Pasundan Rancaekek memberikan pengalaman belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan interaktif. Media Audio Digital berfungsi sebagai sarana utama penyajian materi yang membantu murid melatih fokus serta mengaktifkan imajinasi tanpa ketergantungan pada visual. Pembelajaran menyimak dipahami sebagai proses mendengarkan secara aktif untuk menangkap, memahami, dan menafsirkan informasi, sedangkan cerita fantasi menjadi materi yang menuntut kemampuan imajinatif dan pemahaman mendalam.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai pedoman dalam penyajian hasil penelitian agar tersusun secara runtut dan sistematis. Penulisan skripsi ini mengacu pada buku panduan penulisan karya ilmiah yang berlaku. Secara keseluruhan, skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu Bab I sampai dengan Bab V, dengan uraian sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini memuat uraian mengenai latar belakang yang memaparkan gambaran kondisi pembelajaran yang seharusnya terjadi, kondisi faktual di lapangan, serta kesenjangan antara keduanya yang menimbulkan permasalahan dan menjadi dasar dilakukannya penelitian, bab ini juga membahas identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran. Bab ini menyajikan landasan teoretis yang relevan dengan penelitian, meliputi pembahasan kedudukan pembelajaran menyimak cerita fantasi berdasarkan Kurikulum Merdeka melalui pendekatan *Deep Learning* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII, konsep media audio digital sebagai sarana pembelajaran, karakteristik serta unsur-unsur cerita fantasi, dan uraian atau Langkah-langkah mengenai model pembelajaran *Team Games Tournament*. Pada bagian akhir bab ini disajikan kerangka pemikiran yang menggambarkan keterkaitan antarvariabel dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian. Pada bab ini menjelaskan secara rinci pendekatan dan metode penelitian yang digunakan, teknik pengumpulan data beserta instrumen penilaian, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisi mengenai mengemukakan hasil penelitian yang diperoleh dari pengolahan dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah. Selanjutnya, hasil tersebut dibahas secara mendalam untuk memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

Bab V Simpulan dan Saran. Berisi mengenai simpulan yang ditarik berdasarkan hasil penelitian dan menyimpulkan hasil penelitian, serta dan sebagai rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Berdasarkan sistematika yang telah dipaparkan, penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai alur penelitian yang dilakukan. Dengan adanya susunan bab yang sistematis, setiap bagian dalam penelitian dapat disajikan secara terstruktur mulai dari pendahuluan, kajian teori, metode penelitian, hasil penelitian, hingga simpulan. Hal ini bertujuan agar laporan penelitian tersaji secara runtut, logis, dan mudah dipahami oleh pembaca, sehingga dapat memberikan pemahaman yang utuh mengenai proses serta hasil penelitian yang telah dilaksanakan.