

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah kegiatan yang bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis, sekaligus juga mengasah kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Fatah & Utami, 2024, hlm. 91). Dalam keterampilan berbahasa terdapat empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dari keempat aspek tersebut, menyimak dan membaca termasuk keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif, sedangkan berbicara dan menulis merupakan keterampilan berbahasa yang bersifat produktif, yang saling berkaitan dan harus dikembangkan secara seimbang dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (Agustiani & Suparman, 2024, hlm. 906). Dari keempat keterampilan tersebut, salah satu yang perlu mendapat perhatian khusus dalam proses pembelajaran di kelas adalah kemampuan membaca.

Kemampuan membaca adalah kemampuan dasar yang seharusnya peserta didik miliki untuk mampu berpartisipasi dalam segala tahapan pembelajaran (Alpian & Yatri, 2022, hlm. 5574). Kemampuan membaca merupakan kemampuan seseorang dalam mengubah simbol-simbol huruf menjadi bunyi atau ucapan secara lisan, serta mengaitkan apa yang diucapkan dengan bentuk simbol huruf sehingga makna tulisan dapat dipahami dengan baik (Setyaningsih & Indrawati, 2022, hlm. 3702). Tujuan utama membaca adalah untuk mencari dan memperoleh berbagai informasi yang terdapat dalam suatu bacaan, baik informasi tersurat maupun tersirat, melalui kegiatan membaca, pembaca diharapkan mampu memahami isi, menangkap makna, serta menafsirkan pesan yang disampaikan oleh penulis secara menyeluruh (Frans dkk., 2023, hlm. 54). Salah satu kemampuan membaca yang diajarkan di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah yang menjadi fondasi utama bertujuan untuk membentuk dasar literasi peserta didik sejak dini secara bertahap, efektif, berkelanjutan, serta meningkatkan kemampuan membaca peserta didik, adalah kemampuan membaca permulaan.

Membaca permulaan merupakan tahapan awal dalam proses kemampuan membaca yang direncanakan khusus untuk peserta didik kelas rendah. Menurut Hanisah, (2022, hlm. 325) menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan tahap awal dalam kegiatan membaca yang meliputi pengenalan huruf atau lambang tulisan serta cara melafalkannya, kegiatan ini diperlukan agar peserta didik mampu membaca tulisan dengan lancar, jelas, tepat, dan menggunakan intonasi yang wajar, serta memahami isi teks yang dibaca. Proses pembelajaran membaca permulaan, lebih memfokuskan pada pengenalan simbol bahasa berupa huruf yang dilakukan melalui pengenalan kata (Yani, dkk, 2021, 137). Membaca permulaan memiliki tujuan yaitu agar peserta didik dapat mengenali dan melafalkan simbol-simbol tulisan menjadi bunyi yang sesuai, sehingga mampu memahami dan membaca kata atau kalimat dengan benar (Pertiwi & Praktikno, 2024 hlm. 304). Keberhasilan pencapaian tujuan membaca permulaan sangat dipengaruhi oleh peran pendidik dalam memfasilitasi peserta didik selama berlangsungnya proses pembelajaran.

Membaca permulaan ini menjadi fondasi penting bagi peserta didik untuk mempelajari berbagai bidang ilmu pada tahap pembelajaran selanjutnya (Taseman dkk., 2021, hlm. 139). Oleh karena itu, pendidik perlu memberikan perhatian yang lebih pada tahap ini, karena apabila dasar tersebut tidak terbentuk dengan kuat, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami bacaan dengan baik pada tahap pembelajaran selanjutnya. Menurut Rofi'i & Susilo, (2022, hlm. 1595) mengemukakan bahwa kemampuan membaca, khususnya membaca permulaan, memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan kelas rendah sebagai tahap mengenalkan huruf dan bunyi, melalui keterampilan ini, peserta didik diharapkan mampu mengubah lambang-lambang tertulis menjadi bunyi atau suara yang bermakna. Sejalan dengan pendapat Silvia dkk., (2021, hlm. 8) mengatakan bahwa kemampuan membaca menjadi dasar dalam menguasai kemampuan lainnya, melalui pembelajaran membaca permulaan, peserta didik diharapkan mampu mengenal huruf, suku kata, kata, kata, kalimat serta membaca dengan lancar, karena kemampuan ini sangat memengaruhi kemampuan membaca pada tahap lanjutan serta perkembangan kemampuan membaca permulaan secara bertahap dan berkelanjutan.

Berdasarkan pendapat Uta dkk., (2025, hlm. 160) menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik sekolah dasar, khususnya di kelas rendah, yang mengalami kesulitan dalam membaca, peserta didik masih belum mengenal huruf, kesulitan membaca suku kata, pelafalan yang kurang tepat, pembalikan huruf serta belum mampu memahami makna kata, menghilangkan kata, kurang memperhatikan tanda baca, atau melakukan pengulangan kata yang tidak tepat. Menurut Lestari dkk., (2021, hlm. 2616) faktor penghambat membaca permulaan meliputi faktor internal seperti rendahnya motivasi belajar peserta didik, dan faktor eksternal seperti lingkungan yang kurang mendukung, serta kurangnya stimulasi membaca di rumah, selain itu penggunaan strategi dan media pembelajaran yang kurang tepat membuat pembelajaran monoton, sehingga peserta didik bosan dan sulit memahami materi.

Permasalahan rendahnya kemampuan membaca peserta didik ini dapat di lihat dari Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA). Pada tahun 2022, data menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik di Indonesia kembali menurun dibandingkan dengan tahun 2018. Skor literasi membaca Indonesia pada PISA tahun 2022 tercatat sebesar 359 poin, mengalami penurunan sebesar 12 poin dibandingkan hasil PISA tahun 2018 yang mencapai 371 poin. Penurunan tersebut, meskipun lebih kecil dibandingkan rata-rata penurunan skor internasional, menunjukkan bahwa kemampuan membaca peserta didik Indonesia secara signifikan masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD (Pritami dkk., 2024, hlm. 401).

Data PISA di atas, rendahnya kemampuan membaca tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor yang menyebabkan permasalahan, baik faktor internal maupun faktor eksternal, faktor internal meliputi kurangnya waktu luang untuk membaca, kecenderungan lebih memilih bermain gawai dibandingkan membaca buku, serta rendahnya kesadaran akan pentingnya budaya literasi sehingga minat terhadap buku masih sangat rendah, sementara itu, faktor eksternal yang menghambat literasi antara lain keterbatasan fasilitas buku, harga buku yang relatif mahal, minimnya bimbingan orang tua, serta secara signifikan rendahnya dukungan lingkungan dalam membiasakan kegiatan membaca (Sentiana, 2024, hlm. 5).

Faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca permulaan menurut Yani dkk., (2021, hlm. 144) terdiri atas faktor internal meliputi aspek intelektual, minat, serta kondisi fisiologis dan psikologis peserta didik yang ditandai dengan rendahnya minat dan dorongan untuk membaca, meskipun telah mendapat motivasi dari orang tua dan pendidik, sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga dan sekolah, seperti kurangnya dukungan, perhatian, dan motivasi dari orang tua, metode pembelajaran yang kurang menarik dari pendidik, serta keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, sehingga menghambat pada keberhasilan peserta didik dalam membaca permulaan. Sejalan dengan permasalahan tersebut, berikut disajikan data kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Frekuensi dan Presentase Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase	KKTP
1	0 – 50	0	0	75
2	51 -69	10	35,7%	
3	70 – 79	13	50%	
4	80 – 90	4	14,3%	
5	91 – 100	0	0	
Jumlah		27	100%	
Ketuntasan Belajar		Tuntas	44,4%	
		Tidak Tuntas	55,6%	
Nilai Rata-rata		70,8%		

(Sumber: Pendidik di kelas II SD 065 Cihampelas)

Berdasarkan tabel di atas, dari 27 peserta didik terdapat 13 peserta didik atau 50% yang telah mencapai nilai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75, sedangkan 10 peserta didik atau 35,7% lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik masih perlu ditingkatkan karena sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil tes kemampuan membaca permulaan disebabkan oleh pembelajaran yang masih kurang bervariasi, sehingga peserta didik cenderung hanya menirukan bacaan pendidik tanpa memperhatikan tulisan yang dibaca. Selain itu, masih terdapat peserta didik yang mengalami kesulitan melafalkan kata dengan tepat, membaca huruf gabungan konsonan, serta membaca dengan suara pelan dan ragu-ragu. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan

membaca permulaan peserta didik kelas II masih memerlukan perhatian khusus dan penanganan yang tepat. Oleh karena itu, pendidik diharapkan mampu menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, dan berpusat pada peserta didik, memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memberikan latihan membaca secara berkelanjutan. Selain itu, dukungan orang tua diperlukan agar kemampuan membaca permulaan berkembang optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi, peserta didik kelas II menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran dilaksanakan secara berkelompok dan melibatkan unsur permainan. Peserta didik tampak lebih aktif berdiskusi, saling membantu dalam menyelesaikan tugas, serta lebih percaya diri saat mengikuti kegiatan pembelajaran bersama teman sekelompoknya. Oleh karena itu, salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model kooperatif. Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat mendorong kerja sama, memadukan unsur permainan, serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Riski dkk., 2025, hlm. 462).

Model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik belajar dalam kelompok, serta mengikuti turnamen untuk memperoleh penghargaan, sehingga proses pembelajaran tidak monoton (Putra dkk., 2021, hlm. 898). Oleh sebab itu, dengan penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik (Saputra, 2023, hlm. 90). Selaras dengan pendapat Hidayah, (2021, hlm. 41), pendidik perlu cermat dalam memilih model dan media pembelajaran agar proses belajar mengajar berlangsung efektif, memudahkan peserta didik dalam memahami materi, serta meningkatkan minat dan partisipasi mereka. Salah satu media yang dapat dipadukan dengan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* sebagai alternatif untuk membantu pemahaman materi adalah media *flashcard* (Maharani & Arief, 2024, hlm 1096).

Media *flashcard* merupakan media visual yang efektif untuk menarik minat peserta didik serta membantu mereka mengenal huruf, suku kata, dan kata secara bertahap (Riski dkk., 2025, hlm. 463). Media *flashcard* memuat gambar berupa foto atau simbol, pada dua sisikartu yang disertai keterangan atau penjelasan yang berkaitan dengan gambar atau simbol yang ditampilkan (Irada & Setiawan, 2024, hlm. 1852). Sejalan dengan pendapat Alifvia dkk., (2024, hlm. 182), media *flashcard* memiliki karakteristik berupa kartu yang menampilkan gambar dan terdiri dari dua sisi yang berbeda, pada sisi depan biasanya terdapat gambar sebagai materi utama, sedangkan sisi belakang berisi penjelasan atau informasi terkait gambar tersebut. Media *flashcard* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain berukuran kecil, praktis serta memadukan gambar dan teks sehingga memudahkan peserta didik mengingat dan mengenali objek, serta dapat dikemas dalam bentuk permainan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik (Rahayu, 2023, hlm. 47).

Berikut disajikan beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai acuan dalam penelitian ini. Penelitian pertama dilakukan oleh Anggraeni & Trisnawati, (2024, hlm. 724), yang berjudul Efektivitas Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas II di MI Ma'arif Wotbuwono Klirong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Peningkatan tersebut terlihat dari nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 62.30 pada *pretest* menjadi 74,42 pada *posttest*.

Kedua, penelitian oleh Anggraeni & Alpian, (2019), menunjukkan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata peserta didik, yaitu dari 64,29 pada awal penelitian, kemudian mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 70,36 dan pada siklus III mencapai 75, sehingga menunjukkan bahwa kooperatif tipe model *Teams Games Tournament* (TGT) secara bertahap efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Aliyah, (2022), berjudul Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media *FlashCard* pada Siswa Kelas Rendah MI Nurul Huda Japura Lor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I. hal tersebut terlihat dari peningkatan prosentase pencapaian rata-rata peserta didik dari 41,38% pada tahap pra tindakan menjadi 58,62% pada siklus I, kemudian mencapai 82,76%. Hal ini menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan keaktifan peserta didik.

Berdasarkan kajian yang telah diuraikan, kemampuan membaca permulaan peserta didik masih tergolong rendah dan dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran yang digunakan pendidik serta keterbatasan media pendukung. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian pada peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas dengan judul Pengaruh Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan Media *Flashcard* terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas ditemukan beberapa hambatan yang dialami peserta didik dalam kemampuan membaca permulaan, antara lain sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca permulaan peserta didik belum berkembang secara merata, terlihat dari nilai rata-rata yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sebesar 75 pada kemampuan membaca permulaan, sehingga beberapa masih tertinggal.
2. Sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam melafalkan kata dengan tepat, terutama pada huruf gabungan, yang menyebabkan penguasaan kosakata menjadi terbatas.
3. Pendidik belum menerapkan model dan media pembelajaran membaca permulaan yang bervariasi dan menarik, sehingga kurang mampu memusatkan perhatian dan fokus peserta didik dalam mengikuti pembelajaran membaca di dalam kelas.

4. Peserta didik cenderung menirukan bacaan pendidik tanpa memperhatikan tulisan yang dibaca, sehingga pemahaman terhadap bacaan belum optimal.
5. Masih terdapat peserta didik yang membaca dengan suara pelan dan ragu-ragu, hal ini dibuktikan kelancaran membaca belum optimal dan menurunkan percaya diri mereka saat membaca di depan kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran proses dalam penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan yang menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan yang menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas?
3. Seberapa besar pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan, tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana gambaran proses pembelajaran peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* terhadap kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas.
2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata kemampuan membaca permulaan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Team Games*

Tournament (TGT) berbantuan media *flashcard* dengan peserta didik yang menggunakan model kooperatif tipe *Make a Match* di kelas II SDN 065 Cihampelas.

3. Untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard* terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SDN 065 Cihampelas.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model dan media yang sesuai, sehingga mampu mendorong kemandirian, motivasi serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Berikut ini merupakan manfaat penelitian yang diharapkan dapat memberikan dampak langsung bagi pihak-pihak yang terkait, antara lain:

a. Manfaat bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan media *flashcard*, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan bermakna serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Manfaat bagi Guru

Memberikan referensi bagi guru dalam menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan efektif, khususnya model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif, menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, serta mengoptimalkan penggunaan media.

c. Manfaat bagi sekolah

Memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah serta menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan kebijakan dan program pembelajaran yang lebih efektif melalui penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam merancang pelatihan guru.

d. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dan media *flashcard*, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau pengembangan bagi penelitian selanjutnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar untuk mengembangkan inovasi pembelajaran serta menguji efektivitas model dan media tersebut pada keterampilan bahasa Indonesia.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami istilah yang digunakan pada penelitian ini, berikut disajikan definisi operasional dari setiap variabel penelitian sebagai berikut:

1. Model Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang membagi peserta didik ke dalam tim beranggotakan 5-6 peserta didik secara heterogen. Pembentukan tim bertujuan agar setiap anggota saling membantu dalam memahami materi. Selanjutnya peserta didik mengikuti turnamen antar kelompok. Pada tahap terakhir, kelompok dengan perolehan skor tertinggi diberikan penghargaan sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian mereka (Hartono & Sufyan, 2024, hlm. 49). Ciri khas model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu peserta didik bekerja dalam kelompok kecil, mengikuti permainan atau turnamen, serta menerima penghargaan (Amaluddin dkk., 2022, hlm. 17).

2. Media *Flashcard*

Media *flashcard* adalah alat belajar efektif berupa kartu dengan dua sisi, satu sisi memuat gambar teks, atau simbol, sedangkan sisi lainnya berisi definisi, keterangan, gambar, jawaban, atau penjelasan tambahan untuk membantu mengingat, memahami, dan mengarahkan peserta didik terhadap hal-hal yang berkaitan dengan gambar yang terdapat pada kartu secara tepat dan mudah dipahami (Anisa & Attamimi, 2023, hlm. 118). Media *flashcard* termasuk media visual yang menekankan pada penggunaan indera penglihatan dalam belajar. Media ini membantu peserta didik mengenal huruf, suku kata, kata, dan kalimat melalui tampilan yang menarik. *Flashcard* dirancang memuat gambar lingkungan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga membantu memahami materi lebih mudah serta mengaitkannya dengan pengalaman nyata. Selain itu, media *flashcard* dapat mendorong keaktifan peserta didik, sehingga kemampuan membaca permulaan berkembang optimal dan bermakna.

3. Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu kompetensi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang menekankan pengenalan huruf, suku kata, kata, dan kalimat serta pelafalan dengan lafal dan intonasi tepat. Tujuan utama membaca permulaan adalah menumbuhkan kemampuan dasar literasi, seperti membaca kata dan kalimat pendek secara tepat serta mulai memahami isi bacaan sederhana. Adapun indikator untuk mengukur kemampuan membaca permulaan pada peserta didik meliputi: (1) pelafalan, (2) intonasi, (3) kejelasan pengucapan (4) kelancaran (Kristanto & Ratri, 2022, hlm. 132).

G. Sistematika Skripsi

Bab I Pendahuluan, memuat gambaran awal penelitian untuk membantu pembaca memahami permasalahan yang dikaji serta alasan dilaksanakannya penelitian. Bab ini menjelaskan tujuan, manfaat, latar belakang masalah, rumusan masalah, dan definisi operasional variabel, sehingga pembaca memperoleh pemahaman mengenai urgensi penelitian.

Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran berisi pembahasan mengenai teori, konsep, kebijakan, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Kajian teori tidak hanya menyajikan teori yang ada, tetapi juga menjelaskan keterkaitannya dalam mendukung pemecahan masalah penelitian. Pada bab ini juga disajikan kerangka pemikiran yang menggambarkan hubungan antarvariabel dalam penelitian.

Bab III Metode Penelitian, bab ini menjelaskan tahapan atau metode yang digunakan dalam penelitian untuk menjawab rumusan masalah dan menarik kesimpulan. Metode penelitian diuraikan secara sistematis, baik dalam bentuk prosedur maupun penjelasan rinci agar mudah dipahami. Selain itu, bab ini juga memaparkan jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument yang digunakan, serta teknik analisis data, sehingga keseluruhan proses penelitian menjadi transparan, dan sistematis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan temuan yang diperoleh dari penelitian. Data yang terkumpul dianalisis secara sistematis sesuai rumusan masalah yang telah ditetapkan. Pada bagian pembahasan, hasil penelitian dijelaskan secara mendalam untuk memberikan jawaban yang logis dan terperinci terhadap rumusan masalah maupun hipotesis penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran, bab ini berisi simpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan merupakan ringkasan hasil penelitian yang menjawab pertanyaan penelitian secara singkat dan jelas. Sementara itu, saran berisi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya serta pihak-pihak terkait yang dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dalam praktik maupun pengambilan kebijakan.