

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin canggih dari tahun ke tahun menuntut orang tua untuk lebih cermat dan bijak dalam memahami dan mengawasi perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari, terutama pada era yang serba canggih atau era *digital*. Orang tua harus dapat menjadi teladan yang baik dalam berperilaku serta harus cerdas dan bijak dalam menyikapi pola perilaku anak serta mengantisipasi perilaku menyimpang yang mungkin akan terjadi pada anak di era *digital* (Yunus & Wedi, 2019).

Tidak cukup bagi orang tua untuk mengandalkan sumber informasi yang terbatas dan mencoba menerapkan informasi yang dimilikinya dulu di dunia yang terus berubah ini karena perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi saat ini memunculkan perkembangan pesat dalam jumlah informasi yang menyebabkan beberapa informasi kehilangan kebaruannya dalam waktu yang cukup singkat. Untuk mengimbangi perubahan tersebut, penting untuk membawa orang tua dalam serangkaian informasi dan keterampilan baru (Brna et al., 2019).

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 rnengamanatkan bahwa “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”. UU nomor 11 Tahun 2019 Pasal 6 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi “Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkedudukan sebagai modal dan investasi jangka pendek, jangka menengah, dan jangka panjang pembangunan nasional untuk: (a) meningkatkan kualitas hidup manusia; (b) meningkatkan kesejahteraan rakyat; (c) meningkatkan kemandirian; (d)memajukan daya saing bangsa; (e) memajukan peradaban bangsa; (f) menjaga kelestarian alam; (g) melindungi dan melestarikan seluruh wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan (h) menjadi dasar dalam perumusan kebijakan dan menjadi solusi masalah pembangunan.

Di era ini, bagi orang dewasa mendapatkan pengalaman belajar yang benar dan efisien tampaknya menjadi sebuah hal penting yang dapat dibawa dari kehidupan lampau ke kehidupan di masa depan. Selain itu, ada kepercayaan umum bahwa kegiatan wajib belajar mungkin tidak cukup untuk membekali seseorang dengan informasi dan keterampilan yang diperlukan, yang mungkin dia butuhkan seumur hidup dan bahwa pendidikan harus dilanjutkan sepanjang hidup seseorang (Chen & Liu, 2019). Untuk alasan ini, salah satu paradigma baru yang diterima di seluruh sistem pendidikan saat ini adalah belajar sepanjang hayat.

Belajar sepanjang hayat adalah sebuah proses yang terus berlangsung, sebuah konsep, dan sebuah filosofi, bukan sesuatu yang dapat dihasilkan, diakhiri, atau dibatasi. Gagasan belajar sepanjang hayat menjadi strategi untuk pertumbuhan individu dalam kehidupan dan dipandang sebagai tugas orang dewasa itu sendiri. Manfaat utama dari pembelajaran sepanjang hayat menurut (Laal & Salamati, 2012) adalah untuk membantu dalam beradaptasi dengan perubahan. Seseorang yang terus belajar sepanjang hidup akan tetap *up-to-date* dengan perkembangan masyarakat dan menyadari perubahan yang terjadi di berbagai bidang, seperti teknologi, berita, *trend* politik, masalah keuangan, dan sebagainya. Mereka akan selalu mencari peluang untuk mengadopsi teknologi baru.

Pembelajaran sepanjang hayat sebagai sebuah proses yang terus menerus yang dapat memberdayakan individu untuk memperoleh pengetahuan, nilai, keterampilan, dan pemahaman yang dibutuhkan sepanjang hidup mereka. Definisi ini menekankan pembelajaran sepanjang hayat sebagai sebuah proses yang (a) tidak berhenti, (b) didukung oleh orang lain, (c) menstimulasi dan memberdayakan, (d) menggabungkan berbagai aspek seperti pengetahuan, nilai, keterampilan, dan pemahaman, (e) terjadi sepanjang hidup, (f) dapat diterapkan, (g) memberikan pengalaman positif dan memuaskan, serta (h) inklusif terhadap semua peran, keadaan, dan lingkungan (Collins, 2009). Orang tua dalam konteks ini tentunya juga memiliki kebutuhan akan pengetahuan dan wawasan mengenai bagaimana ia menjalani kehidupannya sebagai seorang orang tua di era *digital*. Belajar sepanjang hayat merupakan konsep penting dalam mengikuti perkembangan teknologi. Dalam era globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan harus dapat beradaptasi dengan perubahan tersebut (Altbach & Knight, 2007).

Banyak penelitian yang meneliti popularitas penggunaan komputer dan Internet di antara anak-anak bahwa anak-anak yang diperkenalkan oleh orang tuanya pada perangkat *digital* yang terhubung dengan internet tidak lama setelah mereka lahir, dan usia di mana mereka diperkenalkan untuk menggunakannya semakin rendah dari hari ke hari. Yengil, Guner, dan Toprakkaya dalam (Tosun & Mihci, 2020) telah melakukan penelitian terhadap orang tua dengan anak dengan usia 3 sampai 6 tahun dan menemukan bahwa 26,2% dari anak-anak diperkenalkan pada perangkat dengan koneksi Internet pada 1 sampai 2 tahun, 40,5% pada 2 tahun, 23,8% pada 3 sampai 4 tahun, dan hanya 9,5% setelah mereka berusia 4 tahun. Keahlian dalam penggunaan alat elektronik meningkat pesat seiring dengan bertambahnya usia, dengan penelitian lain yang memperlihatkan bahwa di samping kategori usia prasekolah, anak-anak mampu mengoperasikan setidaknya satu jenis perangkat *digital* atau komputer, dan mereka juga menonton televisi secara teratur setiap hari. Hal ini diperkuat dengan hasil informasi dari Kominfo yang menyatakan bahwa Indonesia merupakan raksasa teknologi *digital* di Asia. Informasi ini sesuai dengan hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2022 di mana jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2022 adalah 210.026.769 pengguna dari total jumlah penduduk Indonesia atau sebanyak 272.682.600 juta jiwa.

**Tabel 1.1 Tingkat Penetrasi Internet**

<b>Usia</b>	<b>Tingkat Penetrasi Internet</b>
5-12 Tahun	62,43%
13-18 Tahun	99,16%
19-34 Tahun	98,64%
35-54 Tahun	87,30%
>55 Tahun	51,73%

Berdasarkan data di atas, remaja Indonesia paling banyak menggunakan internet dibanding kelompok usia lainnya, dengan tingkat penetrasi internet pada kelompok usia 13-18 tahun sebesar 99,16%. Di urutan kedua usia 19-34 tahun dengan tingkat penetrasi internet sebesar 98,64%. Di kalangan usia 35-54 tahun adalah 87,30%. Tingkat penetrasi internet pada kelompok umur 5-12 tahun adalah 62,43%. Sedangkan, persentasenya di atas usia 55 tahun hanya sebesar 51,73%. Jumlah ini diperkirakan akan terus meningkat di tahun-tahun mendatang.

Berdasarkan hasil survei tersebut menggambarkan kondisi Indonesia yang merupakan pengguna aktif internet yang sangat berkembang cepat setiap tahunnya. Dengan hasil survey tersebut, patutlah orang tua yang memiliki anak remaja dapat memahami pola asuh di era *digital* ini, sehingga dapat sejalan dengan kebiasaan yang boleh dikatakan akan sulit untuk dihilangkan dan agar orang tua tahu apa yang dilakukan anak remajanya dengan perangkat *digital*.

Perangkat *digital* membawa dampak buruk jika tidak diiringi dengan tindakan pengawasan, perangkat *digital* dapat merampas semangat belajar serta daya pikir anak yang seharusnya berada di usia sekolah serta dapat menurunkan kreativitas anak dalam menciptakan sesuatu yang baru karena bersifat instan dengan adanya perangkat *digital*. Maraknya penggunaan internet sebagai pilar majunya teknologi, yang menimbulkan berbagai dampak negatif bagi anak, menuntut orang tua yang cepat tanggap dan melek teknologi untuk tidak kehilangan kendali atas anak-anaknya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat mengganggu kemampuan untuk berinteraksi sosial secara langsung, menyebabkan isolasi sosial, gangguan hubungan interpersonal, dan kurangnya pengembangan keterampilan sosial. Konten yang tidak sehat di media sosial atau internet juga dapat berdampak negatif pada kesehatan mental. Pada tahun 2019, seorang remaja asal Jepang yang berusia 14 tahun bunuh diri setelah menjadi korban *cyberbullying* selama berbulan-bulan. Remaja tersebut menerima hujatan dan penghinaan di media sosial, seperti *Instagram* dan *Twitter*. Kasus ini menunjukkan betapa bahayanya perangkat *digital* jika tidak diawasi dengan baik dan jika tindakan yang tepat tidak diambil untuk mencegah kejahatan daring (Longworth & Davies, 1996).

Remaja adalah kelompok usia yang sering kali menghadapi tantangan dalam menggunakan perangkat *digital* secara bijaksana. Pada usia remaja, mereka sedang mengalami perubahan fisik, emosi, dan sosial yang signifikan, yang dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan teknologi *digital*. Sesuai dengan karakteristik remaja, pada fase ini merupakan fase pencarian jati diri, fase ketidakstabilan, dimana rasa ingin tahu remaja sangat tinggi. Dengan rasa ingin tahu tersebut, remaja akan mencoba hal-hal baru dan mencari sesuatu yang belum di ketahui di media *online* yang dapat diakses dengan beragam jenis perangkat *digital*.

Masa remaja digambarkan sebagai fase penghubung peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Pada periode ini terjadi perubahan-perubahan besar dan esensial mengenai kematangan fungsi-fungsi rohaniah dan jasmaniah, terutama fungsi seksual (Kartono, 1995). Masa remaja dimulai pada fase kematangan seksual ialah antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun ialah menjelang masa dewasa muda. Masa ini dianggap sebagai suatu masa krisis karena belum adanya pedoman, sedangkan kepribadiannya sedang mengalami pembentukan jati diri. Pada saat itu, remaja membutuhkan bimbingan, terutama dari orang tuanya.

Intensitas penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa sering remaja menggunakan *gadget* dalam satu hari atau jika diamati dari setiap minggunya berdasarkan jumlah hari dalam seminggu seorang remaja menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan perangkat *digital* yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan menyebabkan kehidupan remaja yang cenderung lebih mementingkan perangkat *digitalnya* dibanding beraktivitas di luar rumah. Menurut Puspita Sari, T dan Mitsalia (2016), penggunaan perangkat *digital* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika seseorang menggunakan perangkat *digital* dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit. Selain itu, penggunaan perangkat *digital* dalam sehari dapat berkali-kali (lebih dari 3 kali pemakaian) dengan durasi selama 30–75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian perangkat *digital*.

Penggunaan perangkat digital oleh remaja juga dapat berkontribusi pada peningkatan risiko perilaku menyimpang. Solikhah et al., (2023) menyatakan bahwa remaja yang gagal membentuk jati diri yang kuat dapat terlibat dalam perilaku menyimpang, termasuk kenakalan remaja. Faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kenakalan remaja meliputi pola asuh yang buruk dan kurangnya pengawasan orang tua. Untuk mencegah kenakalan remaja akibat penggunaan perangkat digital, pendidikan dan pengawasan yang tepat dari orang tua dan masyarakat sangat penting. Penelitian menunjukkan bahwa pola asuh yang baik, kontrol diri, dan moralitas kepribadian dapat berperan dalam mengurangi risiko kenakalan remaja (Hutahaean et al., 2020). Akademi ilmu kesehatan anak amerika telah mengumumkan bahwa kegiatan yang aman, produktif, dan menyenangkan di dunia maya berkaitan langsung dengan keterlibatan orang tua.

*Digital parenting* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan pola pengasuhan yang perlu diterapkan oleh orang tua seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dimana orang tua dituntut untuk melek teknologi untuk dapat mengawasi penggunaan perangkat *digital* anak. *Digital parenting* berperan penting dalam memantau anak terhadap pengaruh perangkat *digital* yang mungkin akan muncul pada masa akan datang. Sebelum perangkat *digital* menguasai anak, maka orang tua perlu menjadi generasi imigran *digital* yaitu generasi yang lahir sebelum munculnya teknologi *digital*, sehingga orang tua perlu mempelajari fungsi dari perangkat *digital* (Pratiwi et al., 2020). Menjadi orang tua yang melek teknologi akan membuat penerapan *digital parenting* lebih mudah.

Orang tua yang memahami *digital parenting* akan meminimumkan penggunaan perangkat *digital* sesuai dengan usia anak, misalnya anak usia balita sebaiknya tidak diberikan perangkat *digital* karena berakibat perkembangan kemampuan berpikir dan emosional anak. *Digital parenting* adalah batasan-batasan yang diperbolehkan ataupun tidak diperbolehkan dalam penggunaan perangkat *digital* dalam kehidupan sehari-hari anak dan cara pengasuhan yang tepat bagi anak dalam menggunakan perangkat *digital*. Pemahaman orang tua tentang pola asuh di era *digital* atau *digital parenting* adalah orang tua dapat memahami, mengetahui, dan memahami bagaimana mereka membimbing, mengarahkan dan mendidik anak-anak mereka untuk membentuk kepribadian, karakter, serta menanamkan nilai-nilai yang baik pada anak di zaman yang semakin canggih (Surbakti, 2012).

Berdasarkan penelitian di Hungaria dengan 1283 orang tua. Dalam penelitian ini dilakukan penilaian terhadap aktivitas *digital* anak, bagaimana sikap dan kebiasaan mereka dengan penggunaan perangkat *digital* saat ini dan dihubungkan dengan bagaimana sikap orang tua terhadap perkembangan perilaku *digital* anaknya. Ditemukan bahwa anak-anak akan semakin sering dan terobsesi dengan berbagai teknologi *digital* jika orang tua mudah dalam memberikan izin, membebaskan otoritas anak dalam menggunakan perangkat *digital*, dan tingkat pengetahuan orang tua yang rendah terhadap perangkat *digital* (Konok, 2020).

Orang tua merupakan titik pokok dari sebuah pendidikan anak dan pola pengasuhan anak. Jika orang tua memfasilitasi kebutuhan, memperhatikan serta mengawasi anaknya, ini akan berdampak pada keberhasilan dan prestasi anak menjadi berkembang secara optimal. Orang tua yang mencari kebutuhan atas informasi dan pendidikan dari perangkat *digital* merupakan orang tua yang menggunakan teknologi sebagai sumber informasi dan pendidikan untuk membantu mendidik dan mengasuh anak-anak mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan perangkat *digital* sebagai sumber informasi dan pendidikan semakin populer dikarenakan kemudahan akses dan beragamnya sumber daya yang tersedia. Orang tua yang menggunakan perangkat *digital* untuk mendapatkan informasi dan pendidikan dapat mencari berbagai macam sumber daya, seperti video, situs web, aplikasi, dan buku elektronik (Shohib, 1998).

Peneliti melakukan sebuah studi pendahuluan untuk mengetahui sejauh mana orang tua di kabupaten Karawang memanfaatkan perangkat *digitalnya* untuk mencari informasi yang dibutuhkannya baik itu untuk kepentingan pribadinya maupun untuk keperluan *parenting* di keluarga. Dari lima orang tua, tiga orang menyatakan jarang menggunakan perangkat *digital* dalam kegiatan *parenting* sehari-hari, dan dua orang menyatakan menggunakan perangkat *digital* sekitar 2 hingga 3 jam dalam satu hari. Hal tersebut karena perangkat *digital* cukup membantu dalam memenuhi tugas-tugas rumah tangga dan menjalani pekerjaan sebagai orang tua, karena banyak mendapatkan informasi melalui perangkat *digital* dan beberapa aplikasi yang memudahkan untuk berkomunikasi, hingga dapat memantau aktivitas yang dilakukan oleh anak di rumah lewat rekaman CCTV yang dapat diakses dari perangkat *digital*. Mereka menyatakan bahwa merasa perlu untuk terus memperbarui pengetahuan dan keterampilan dalam *digital parenting* ataupun pengetahuan lainnya agar terus dapat memperbarui pengetahuan dan keterampilan dengan berbagai cara, baik itu membaca artikel, menonton video di aplikasi youtube, serta mengikuti kegiatan pendidikan lainnya seperti seminar agar dapat terus mengikuti perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, terutama sejak menjadi orang tua agar mengetahui apa *trend* di kalangan anak sehingga dapat lebih mudah mengarahkan anak ketika ada informasi yang tidak seharusnya mereka ketahui lebih awal (Armei, 2002).

Pada masa ini, perangkat *digital* menjadi alat yang sangat penting dan berguna untuk membantu para orang tua dalam memberikan pendidikan dan edukasi kepada anak-anaknya. Dengan menggunakan perangkat *digital*, orang tua dapat memperoleh pengetahuan tentang topik tertentu, seperti cara mengajarkan anak membaca, menulis, matematika, atau bahasa Inggris. Dengan memiliki pengetahuan yang cukup tentang topik tersebut, orang tua dapat memberikan pengajaran yang menyenangkan dan efektif untuk anak-anak mereka. Banyak perangkat *digital*, seperti aplikasi game dan program kreatif, dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bermain dan kreativitas mereka. Orang tua dapat menggunakan perangkat *digital* ini untuk memperkenalkan anak-anak mereka pada berbagai jenis permainan dan kegiatan kreatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan motorik halus dan membangun keterampilan social (Pratiwi et al., 2020).

Orangtua perlu memahami apa yang dilakukan anak-anak secara *online* untuk mengurangi dampak negatif teknologi *digital* dan dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk memantau atau membatasi kegiatan *online* anak-anak. Orang tua dapat menggunakan perangkat *digital* untuk mengajarkan anak-anak mereka tentang teknologi dan keterampilan *digital*. Dengan mengajarkan keterampilan *digital* ini kepada anak-anak, orang tua dapat membantu mereka menjadi lebih siap untuk hidup di era *digital*. Perangkat *digital* juga dapat membantu orang tua mengajarkan anak-anak mereka tentang keterampilan sosial dan emosional. Ada banyak aplikasi yang dirancang khusus untuk membantu anak-anak mengeksplorasi emosi, empati, dan interaksi sosial. Orang tua dapat menggunakan aplikasi ini untuk membantu anak-anak mereka memahami cara berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting untuk sukses di kehidupan.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menganalisis pengaruh perilaku *digital* dan pola *parenting* orang tua yang mempunyai anak usia remaja dalam persepsi belajar sepanjang hayat. Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengangkat judul penelitian ***“Persepsi Belajar Sepanjang Hayat Sebagai Moderator Pengaruh Perilaku Digital Dan Pola Parenting Orang Tua Anak Usia Remaja”***.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang sebagaimana diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Banyak orang tua di Indonesia berpikir bahwa pendidikan hanya penting untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mendapatkan pekerjaan yang baik atau meningkatkan status sosial. Hal ini membuat mereka kurang menyadari pentingnya belajar sepanjang hayat sebagai bagian dari perkembangan pribadi.
2. Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam beberapa tahun terakhir yang menyebabkan tingginya angka penggunaan *gadget* pada remaja, sehingga meningkatkan risiko kecanduan, penyalahgunaan media sosial, dan penyebaran informasi yang salah.
3. Remaja Indonesia semakin intensif menggunakan media sosial dan teknologi *digital* lainnya. Hal ini membawa dampak pada perkembangan sosial, kognitif, dan emosional mereka, serta memunculkan berbagai risiko seperti *cyberbullying*, kecanduan internet, dan penyalahgunaan media sosial.
4. Rendahnya pengetahuan dan kemampuan orang tua tentang *digital parenting* yang menyebabkan kurangnya perhatian dan pengawasan orang tua terhadap aktivitas remaja di dunia *digital*.

## C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini secara umum yaitu untuk mengetahui dan mendeskripsikan ***“Persepsi Belajar Sepanjang Hayat Sebagai Moderator Pengaruh Perilaku Digital Dan Pola Parenting Orang Tua Anak Usia Remaja”*** kemudian dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi orang tua terhadap belajar sepanjang hayat?
2. Bagaimana perilaku *digital* orang tua anak usia remaja?
3. Bagaimana pola *parenting* orang tua anak usia remaja?
4. Apakah terdapat pengaruh perilaku *digital* terhadap pola *parenting* orang tua anak usia remaja?
5. Apakah persepsi belajar sepanjang hayat dapat memoderasi pengaruh perilaku *digital* terhadap pola *parenting* orang tua anak usia remaja?

#### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk menggambarkan persepsi orang tua terhadap belajar sepanjang hayat.
2. Untuk menggambarkan perilaku *digital* orang tua anak usia remaja.
3. Untuk menggambarkan pola *parenting* orang tua anak usia remaja.
4. Untuk menganalisis pengaruh perilaku *digital* terhadap pola *parenting* orang tua anak usia remaja.
5. Untuk menganalisis persepsi belajar sepanjang hayat mampu memoderasi pengaruh perilaku *digital* terhadap pola *parenting* orang tua anak usia remaja?

#### E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun penjabaran manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap penelitian ilmiah yang ada dalam bidang *parenting digital*, pembelajaran sepanjang hayat, dan penggunaan teknologi *digital* dalam konteks pendidikan. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti dan akademisi lainnya dalam mengembangkan penelitian lanjutan dalam bidang ini, serta memperkaya literatur ilmiah dengan pemahaman yang lebih dalam tentang perilaku *digital* dan pola *parenting* pada orang tua anak usia remaja dalam konteks belajar sepanjang hayat.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peneliti

Dapat menambah wawasan, informasi, pengetahuan, serta pengalaman tentang perilaku *digital parenting* pada orang tua anak usia remaja dalam konteks pembelajaran sepanjang hayat.

- b. Bagi orang tua

Hasil penelitian ini akan memberikan pengetahuan kepada orang tua pentingnya *digital parenting* dalam mendidik dan memperhatikan anak, apalagi saat maraknya penggunaan media sosial secara bebas pada anak-anak di era *digital*.

## **F. Struktur Organisasi Tesis**

Struktur organisasi tesis ini berperan sebagai pedoman bagi penulis dalam penulisan tesis secara lebih terarah, maka dari itu penulis menyusun struktur organisasi tesis yang meliputi urutan penulisan sebagai berikut:

**BAB I** Pendahuluan, meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.

**BAB II** Kajian Pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka berisi konsep-konsep serta teori-teori bidang yang dikaji, penelitian terdahulu yang relevan. Kerangka pemikiran merupakan tahapan yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antar variabel penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang dirumuskan dalam penelitian.

**BAB III** Metode Penelitian, berisi desain penelitian, definisi operasional, jenis dan sumber data, populasi dan sampel, instrumen penelitian, uji kualitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

**BAB IV** Temuan dan Pembahasan, membahas mengenai hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian yang berkaitan dengan masalah penelitian.

**BAB V** Simpulan dan Saran, berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.