

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) adalah komponen penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, mental, dan sosial peserta didik. Di era pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi menjadi suatu keharusan untuk menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang dalam pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Penjas. Pendidikan Jasmani (Penjas) memiliki tujuan untuk membangun aspek fisik, mental, dan sosial siswa. Di tengah perkembangan era digital, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Penjas menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Futsal, sebagai salah satu olahraga yang digemari siswa, tidak hanya melatih keterampilan teknis tetapi juga menanamkan nilai-nilai sportivitas seperti kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab. Namun, metode pembelajaran konvensional seringkali mengalami hambatan seperti keterbatasan waktu, fasilitas yang kurang memadai, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Teknologi modern tidak hanya memperkaya sumber daya pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa (Smith, A., & Jones, B., 2024). Media elektronik seperti video tutorial, simulasi taktik berbasis aplikasi, dan platform interaktif dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa terhadap teknik dan strategi bermain futsal. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran olahraga mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membantu mereka memahami nilai-nilai sportivitas dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Sebuah penelitian oleh Sagala, Afrinaldi, dan Sumarno (2023) meneliti pengaruh penerapan media audio-visual terhadap kemampuan passing pada kegiatan ekstrakurikuler futsal di MTs Al-Ianah Kosambi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan

passing siswa setelah menggunakan media tersebut, dengan nilai t-hitung sebesar 11.803 yang melebihi t-tabel sebesar 1.699, mengindikasikan perbedaan nyata antara hasil pre-test dan post-test.

Selain itu, penelitian oleh Ghiffari dan Ridwan (2023) mengevaluasi pengaruh penerapan multimedia interaktif terhadap minat belajar sepak bola. Studi ini menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, dengan nilai signifikansi sebesar 0,025 yang lebih kecil dari 0,05, serta peningkatan minat belajar sebesar 7,453% setelah diberikan perlakuan. Lebih lanjut, Nugraha (2024) mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Media ini mengintegrasikan animasi, video tutorial, simulasi gerakan, dan kuis interaktif. Validasi dari ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan tinggi dengan skor rata-rata 85%, sementara 87% siswa menyatakan bahwa media ini meningkatkan pemahaman dan minat belajar mereka. Penelitian lain oleh Nugraha, Dwiyo, Kurniawan, dan Amiq (2022) mengembangkan pembelajaran ekstrakurikuler futsal berbasis blended learning untuk tingkat SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis blended learning sangat valid dan efektif digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler futsal. Temuan-temuan ini menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran olahraga tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga membantu mereka memahami nilai-nilai sportivitas dengan lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Sebagian besar guru Penjas di Indonesia masih menggunakan metode tradisional tanpa dukungan media elektronik atau teknologi modern. Studi oleh Prasetyo & Widodo (2023) di *Educational Technology Journal* menunjukkan bahwa hanya 15% guru Penjas di sekolah menengah pertama yang memanfaatkan media digital dalam pembelajaran olahraga, termasuk futsal.

Futsal, sebagai salah satu cabang olahraga yang populer di kalangan siswa SLTP, memberikan berbagai manfaat, baik dari aspek fisik maupun karakter. Selain mengasah keterampilan bermain, futsal juga menjadi media untuk menanamkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, kerja sama, dan tanggung jawab (*sport value*). Namun, beberapa permasalahan sering muncul dalam pembelajaran futsal, seperti

Igram Ramzy Faisal, 2025

INTEGRASI MEDIA ELEKTRONIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP SPORT VALUE DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

keterbatasan waktu praktik, fasilitas yang kurang memadai, dan keterbatasan media pembelajaran yang inovatif (López, E., et al., 2023). Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas pembelajaran dan pengembangan karakter siswa melalui aktivitas olahraga. Media elektronik, seperti video pembelajaran, simulasi berbasis aplikasi, dan platform interaktif, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa. Menurut penelitian oleh Lopes et al. (2021) di jurnal *Journal of Physical Education and Sport*, penggunaan media elektronik dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara signifikan. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan visualisasi yang jelas terkait teknik dan taktik olahraga. Selain itu, studi oleh Chen et al. (2022) di *International Journal of Educational Technology in Higher Education* menunjukkan bahwa integrasi teknologi mampu mendukung pembelajaran berbasis keterampilan dan menanamkan nilai-nilai karakter secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional.

Pendidikan jasmani tidak hanya fokus pada pengembangan keterampilan fisik/motorik, seperti koordinasi, kekuatan, dan kelincahan, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk menginternalisasi *sport value*, seperti; kerja sama tim (teamwork), seperti kemampuan bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama, fair play seperti pada menghormati aturan permainan dan lawan, dan etika olahraga seperti menunjukkan sikap sportif, menghormati wasit, dan menghindari perilaku curang (Kurikulum 2013; K-13). Dalam pengembangan sosial dan moral siswa melalui aktivitas olahraga yang terstruktur. dalam futsal, siswa tidak hanya mempelajari teknik dasar seperti passing, dribbling, dan shooting, tetapi juga perlu memahami strategi permainan, misalnya penempatan posisi, rotasi pemain, dan mempertahankan dan mendukung serangan. Dengan demikian sport value dan keterampilan bermain harus berjalan berdampingan.

Dalam pembelajaran futsal dalam konteks tradisional tanpa inovasi atau teknologi tambahan, sering menghadapi beberapa keterbatasan. Seperti kurangnya variasi metode pembelajaran atau pembelajaran yang monoton. Pada umumnya Guru dalam pembelajaran sering menggunakan metode ceramah atau demonstrasi langsung di lapangan tanpa menggunakan alat bantu. Hal ini menyebabkan siswa

cepat merasa bosan karena materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik bagi siswa. Minimnya media pembelajaran, Guru hanya mengandalkan instruksi verbal dan demonstrasi langsung, tanpa menggunakan media visual, seperti; video atau simulasi taktik yang dapat mempermudah pemahaman siswa (Metzler, M. W.; 2011). Keterbatasan media, alat dan fasilitas pembelajaran lainnya, seperti lapangan yang luas, bola, atau media yang tidak cukup untuk mendukung pembelajaran yang interaktif. Minimnya motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, Siswa cenderung kurang antusias saat pembelajaran yang tidak dikemas dengan cara yang menarik Sharan, S. (2010). Mereka mungkin hanya mengikuti instruksi secara pasif terpaksa tanpa benar-benar memahami atau tertarik dengan materi yang diajarkan. Kurangnya dorongan personal pada siswa sehingga tidak termotivasi untuk meningkatkan keterampilan mereka, terutama jika pembelajaran terasa monoton dan tidak relevan dengan minat mereka. Perbedaan kemampuan siswa dalam kelompok kurang diperhatikan sehingga siswa dengan keterampilan dasar yang kurang sering merasa minder, sedangkan siswa yang lebih mahir merasa tidak tertantang.

Sulitnya menjelaskan konsep taktis dan strategis dalam bermain futsal, seperti pola serangan, pertahanan, atau rotasi pemain sering sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata atau demonstrasi langsung. Siswa membutuhkan ilustrasi visualisasi untuk memahami posisi, pergerakan, dan pola permainan. Keterbatasan waktu belajar dalam jam pelajaran yang terbatas, guru mungkin sulit memberikan penjelasan mendalam tentang taktik tanpa bantuan media pembelajaran yang efektif. Pada umumnya siswa lebih mudah belajar melalui visualisasi, seperti melihat video atau diagram strategi daripada mendengarkan instruksi (Subramaniam, P. R., & Silverman, S.; 2007). Dampak dari keterbatasan ini hasil belajar kurang optimal, Siswa mungkin hanya menguasai keterampilan motorik dasar (teknik futsal) tanpa benar-benar memahami nilai-nilai sportivitas atau strategi permainan. Rendahnya internalisasi sport value, ketika siswa hanya fokus pada keterampilan teknis, sport value seperti kerja sama, penghormatan terhadap lawan, dan fair play sering terabaikan. Ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran futsal dapat menghambat keterlibatan aktif mereka dalam pendidikan jasmani secara keseluruhan. Disinilah peran media elektronik dalam mengatasi

Igram Ramzy Faisal, 2025

INTEGRASI MEDIA ELEKTRONIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP SPORT VALUE DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

masalah integrasi media elektronik dapat menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan ini dengan cara: (a) Meningkatkan variasi metode pembelajaran: Media seperti video tutorial, simulasi pola permainan, dan aplikasi olahraga membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. (b) Meningkatkan motivasi siswa: Media visual cenderung lebih disukai siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan. (c) Mempermudah pemahaman konsep taktis: Dengan simulasi atau video, siswa dapat lebih mudah memahami pola permainan, pergerakan pemain, dan strategi serangan/pertahanan. (d) Memperkuat sport value: Video tentang *fair play* atau kerja sama tim dapat menjadi contoh nyata yang membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut (Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker, J. F.;2006).

Konteks masalah ini, pentingnya inovasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, terutama futsal. Dengan mengintegrasikan media elektronik, guru dapat mengatasi keterbatasan metode tradisional, meningkatkan motivasi siswa, dan memastikan bahwa sport value serta keterampilan futsal diajarkan secara seimbang dan efektif. Di sisi lain, penelitian global menunjukkan bahwa integrasi media elektronik dapat menjembatani kesenjangan dalam pembelajaran olahraga, seperti yang dilaporkan oleh Kirk et al. (2021). Mereka menemukan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap aspek strategis permainan hingga 40% dibandingkan metode tradisional. Lebih lanjut, penelitian oleh Rudd et al. (2022) menegaskan bahwa penggunaan media elektronik mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, meningkatkan kesadaran mereka terhadap nilai-nilai sportivitas, sekaligus memperkuat keterampilan teknis mereka. Penelitian oleh Greenhow et al. (2023) di jurnal *Computers & Education* juga menggarisbawahi bahwa media elektronik, seperti aplikasi berbasis augmented reality (AR), dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Sementara itu, studi oleh Müller et al. (2023) di *Educational Technology & Society* menyoroti pentingnya pelatihan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan efisien.

Di Indonesia, penggunaan media elektronik dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani masih terbatas. Guru Penjas lebih sering mengandalkan metode pengajaran tradisional yang minim pemanfaatan teknologi, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan cenderung monoton bagi siswa (Kirk, D., & Haerens, L., 2023). Banyak guru Penjas yang masih mengandalkan pendekatan konvensional karena kurangnya pelatihan dan pemahaman tentang teknologi modern. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Penjas seringkali terasa monoton akibat terbatasnya inovasi dalam metode pengajaran (Casey, A., & Goodyear, V., 2022). Kendala utama yang dihadapi oleh guru Penjas adalah kurangnya pelatihan dan akses terhadap media pembelajaran digital (Chen, S., & Zhu, X., 2022). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman yang lebih menarik bagi siswa (Dyson, B., & Grineski, S., 2023).

Dalam meningkatkan kualitas proses belajar pendidikan jasmani dan agar tujuan pembelajaran tercapai, perlu dirancang model-model pembelajaran yang baik. Model pembelajaran yang baik, selain dapat menyajikan bahan ajar yang mudah dipahami siswa, juga dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa sehingga pada akhirnya dapat mengembangkan kompetensi siswa. Agar siswa dapat memahami, menyenangkan, dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran, maka model pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan siswa. Seperti kita ketahui karakteristik siswa baik tingkat SMP suka bermain, oleh karena itu model-model pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan media bentuk-bentuk permainan. Dalam mengimplementasikan model pendekatan bermain perlu mengakomodasi kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mosston, Muska, and Ashworth, (1994) bahwa, "siswa adalah individu-individu yang unik, mereka belajar dengan cara, kebutuhan dan aspirasi yang berbeda". Pendekatan bermain perlu dirancang agar motivasi belajar siswa tumbuh sesuai dengan perkembangannya.

Untuk mendukung keberhasilan tujuan yang akan dicapai, maka dalam mengembangkan model permainan bagi siswa perlu didasarkan pada prinsip dan tujuan yang jelas, antara lain; (a) apakah permainan menganjurkan partisipasi yang

maksimal ?, (b) apakah permainan tersebut aman ?, (c) apakah permainan tersebut mengajarkan hal yang lebih bermanfaat?, (d) apakah permainan tersebut menganjurkan gerakan yang efektif dan efisien ?, (e) apakah permainan tersebut didasarkan pada petunjuk/ pengajaran sebelumnya?, (f) apakah permainan tersebut dapat mengembangkan pemain yang baik?, dan (g) apakah permainan tersebut dapat mempertinggi perkembangan sosial dan emosional ? (Belka & David.E; 1994)

Futsal merupakan salah satu bentuk permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 5 orang pemain, salah satunya adalah penjaga gawang. Tujuan dari permainan futsal adalah mencetak gol sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya agar tidak kemasukan (Sucipto, 2014). Regu yang menang adalah regu yang paling banyak mencetak ke gawang lawan, jika kedua regu tersebut sama-sama tidak mencetak gol atau jumlah mencetak golnya sama, maka dinyatakan seri atau draw. Permainan futsal amat digemari oleh seluruh lapisan masyarakat, baik di desa-desa maupun di kota-kota. Tua, muda, pria, wanita suka bermain futsal. Permainan futsal sebagai salah satu mata pelajaran berada dalam aktivitas permainan bola besar yang terdapat baik pada kurikulum 2013 yang meliputi: olahraga tradisional, permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepakbola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2003).

Dari pembelajaran permainan futsal, banyak nilai-nilai pendidikan yang terkandung didalamnya. Dari aspek kognitif, futsal syarat dengan pengetahuan, pemahaman, aplikasi peraturan dalam permainan. Dari aspek afektif, futsal menuntut salah satunya setiap pemainnya untuk bermain fair play. Sedangkan dari aspek psikomotor, kemenangan bermain futsal syarat ditentukan dengan keterampilan baik individu maupun kelompok timnya. Dari aspek sosial, permainan futsal adalah permainan beregu, jadi setiap pemain dari satu regu harus bekerjasama, saling berusaha membantu baik dalam pertahanan maupun dalam penyerangan. Walaupun didalam permainan futsal banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, namun apabila pembelajaran tidak dirancang, diproses dan dievaluasi dengan baik, maka bisa saja pembelajaran futsal kurang bermakna bagi siswa.

Igram Ramzy Faisal, 2025

INTEGRASI MEDIA ELEKTRONIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP SPORT VALUE DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk itu pembelajaran futsal perlu dirancang dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak, hingga pembelajaran futsal bermanfaat dan dapat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi anak.

Pendekatan pembelajaran yang sering diterapkan guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya aktivitas permainan seperti futsal, pada umumnya adalah pendekatan teknis dan taktis. Hal ini terungkap dari pernyataan Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., and Oslin (1997:8) bahwa implementasi pembelajaran permainan dalam penjas di persekolahan terdapat dua model pendekatan yakni (1) pendekatan taktik, dan (2) pendekatan teknik.” Kedua pendekatan tersebut pada akhirnya sama-sama berorientasi pada permainan. Perbedaannya adalah terletak pada bagaimana menerapkan tahapan pembelajarannya dalam mencapai permainan tersebut. Untuk pendekatan teknis, terlebih dahulu mempelajari keterampilan teknik secara terpisah, bertahap untuk menuju permainan sebenarnya. Sedangkan pendekatan taktis, mempelajari kesadaran taktis suatu permainan, sedangkan keterampilan teknik diterapkan sekaligus didalam situasi permainan.

Pendekatan taktis pada akhir-akhir ini sedang digalakan oleh guru-guru pendidikan jasmani, khususnya pada pembelajaran permainan, seperti permainan futsal. Seperti pada pendekatan teknis, pendekatan taktis secara rinci menjelaskan tahapannya berikut ini; Siswa diarahkan pada pemahaman terhadap permainan secara keseluruhan apa dan bagaimana melakukannya, Siswa diarahkan bermain sambil belajar teknik yang dibutuhkan dalam permainan, Setelah memahami permainan dan mampu memilih teknik yang diterapkan, baru menuju kepada permainan sebenarnya, dan Tahapan pembelajaran diarahkan secara induktif (Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., and Oslin et.al., ; 1997:8). Sedangkan strategi pembelajarannya Griffin L. L., Mitchel, Stephen A., and Oslin et.al. (1997:8), menjelaskan; *Games-drill-games* dan pertanyaan-pertanyaan penting.

Dari kutipan tersebut di atas dapat dijabarkan bahwa; *Games*: anak dilibatkan dalam situasi permainan, *drill*: penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, jika permainan tidak dapat berlangsung, dan *Games*: Permainan dilanjutkan kembali jika teknik dasar terkuasai. Pertanyaan-pertanyaan penting dari guru kepada siswa

dugunakan pada saat, permainan tidak berjalan lancar, dan apa yang menjadi penyebabnya, dan siswa memberikan alternatif-alternatif jawabannya. Atas jawaban-jawaban siswa itulah menjadi acuan guru dalam memberikan materi pembelajaran selanjutnya dengan memberikan drilling atas kesalahan yang dilakukan dan bagi siswa menjadi sadar atas kesalahan-kesalahan yang dilakukannya.

Dalam kaitannya dengan model pembelajaran, dalam penelitian ini penulis menggunakan model pendekatan taktis yang diintegrasikan dengan media elektronik dalam mengembangkan nilai-nilai dalam olahraga (*sport value*) dan penempilan bermain futsal pada siswa. Dalam hal ini penulis ingin menunjukkan perlunya inovasi dalam strategi pembelajaran Pendidikan jasmani, khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran bermain futsal pada siswa. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada integrasi media elektronik untuk meningkatkan *sport value* dan keterampilan bermain futsal pada siswa SLTP, yang diharapkan mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap inovasi pembelajaran Pendidikan jasmani di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian kerangka pemikiran tersebut diatas, permasalahan penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap pengembangan *sport value* pada siswa SLTP?
2. Apakah terdapat pengaruh integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap keterampilan bermain futsal pada siswa SLTP?
3. Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara integrasi dengan non-integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap pengembangan *sport value* dan keterampilan bermain futsal pada siswa SLTP?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, maka tujuan penelitian yang penulis ajukan adalah sebagai berikut:

Igram Ramzy Faisal, 2025

INTEGRASI MEDIA ELEKTRONIK DALAM MODEL PEMBELAJARAN TERHADAP SPORT VALUE DAN KETERAMPILAN BERMAIN FUTSAL PADA SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap pengembangan *sport value* pada siswa SLTP.
2. Untuk menguji apakah terdapat pengaruh integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap peningkatan keterampilan bermain futsal pada siswa SLTP.
3. Untuk menguji perbandingan pengaruh antara integrasi dengan non-integrasi media elektronik dalam pendekatan taktis terhadap pengembangan *sport value* dan keterampilan bermain futsal pada siswa SLTP.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan tersebut di atas, dapat dirumuskan manfaat yang dapat diberikan sebagai berikut;

1. Secara teoritis; dapat menambah referensi ilmiah terkait dengan inovasi pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pembelajaran bermain futsal dengan mengintegrasikan media elektronik.
2. Secara praktis; dapat memberikan panduan kepada guru pendidikan jasmani dalam menggunakan media elektronik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Secara sosial; dapat membentuk siswa yang memiliki *sport value* dan keterampilan bermain futsal melalui integrasi media elektronik berbasis teknologi.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Dalam memberikan kemudahan penyusunan tesis ini kepada berbagai pihak yang berkepentingan, maka penelitian ini disajikan ke dalam lima bab yang disusun berdasarkan struktur penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan: Berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Tinjauan Pustaka: Berisikan tentang landasan teori yang memuat topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian, kerangka berpikir, hipotesis.
3. BAB III Metode Penelitian: Berisikan metode penelitian, desain penelitian, prosedur penelitian, populasi dan sampel penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrument penelitian, dan analisis data.
4. BAB IV Hasil Penelitian: Berisi uraian hasil penelitian yang menyajikan temua-temuan penelitian dalam bentuk data, tabel, grafik, atau ilustrasi yang mendukung hipotesis atau tujuan penelitian.
5. BAB V Pembahasan: Berisi tentang interpretas hasil penelitian, membandingkannya dengan teori atau penelitian sebelumnya, dan menjelaskan implikasi dari temuan. Bagian ini juga membahas kekuatan dan kelemahan penelitian serta rekomendasi untuk penelitian mendatang.