

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masa remaja adalah suatu tahap kehidupan manusia yang bersifat peralihan dan tidak menetap. Masa ini juga merupakan masa-masa yang rawan dari pengaruh negatif. Kendati demikian, harus mengakui pula bahwa masa remaja yang sangat baik untuk mengembangkan potensi yang mereka miliki seperti bakat, kemampuan, dan minat. Selain itu masa remaja adalah masa pencarian nilai-nilai hidup. Sehubungan dengan hal itu, untuk memecahkan berbagai masalah remaja diperlukan berbagai pendekatan baik pendekatan psikologis, pedagogis maupun sosiologis (Willis, 2005).

Bimbingan dan konseling merupakan layanan untuk membantu mengoptimalkan perkembangan peserta didik. Layanan bimbingan dan konseling akan optimal, jika difokuskan pada pengembangan pribadi, sosial dan pemecahan masalah individual sesuai dengan rentang masa perkembangannya. Guru sebagai pendidik tugasnya adalah mengajar, melatih dan memberikan bimbingan. Guru harus berperan aktif memberikan bimbingan terhadap kebutuhan akademik peserta didik, penguasaan nilai, disiplin diri, perencanaan masa depan, membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik. Berbagai fenomena gangguan perilaku baik yang menyimpang maupun sekedar pelarian dari masalah yang sedang dihadapi peserta didik, diperlukan kebijaksanaan dalam menanganinya dengan cara memahami kejiwaan, budaya, dan kebutuhan-kebutuhannya. Dalam perkembangannya sebagai seorang remaja, banyak hal yang terlibat untuk menjadikan mereka sebagai individu yang potensial dalam meningkatkan setiap kompetensi yang dimiliki (Ningsih, 2011).

Kenyataan yang terjadi di sekolah saat ini, masih sering ditemukannya peserta didik yang cemas ketika mengikuti pembelajaran, kurang percaya terhadap kemampuan diri sendiri, suka mencontek, tidak mau mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran tertentu, kesiangan masuk sekolah bahkan bolos sekolah, gejala-gejala seperti diatas merupakan indikasi dari rendahnya *self efficacy* pada

Asep Abdurahman, 2016

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik

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

peserta didik, Banyaknya perilaku menyimpang dikalangan peserta didik tersebut perlu mendapat perhatian secara intensif dan terarah. Jika dibiarkan berkembang dalam diri peserta didik maka dapat mengakibatkan merosotnya prestasi akademik yang bersangkutan dan akan berpengaruh pada kehidupan selanjutnya.

Pendidikan dan guru bimbingan dan konseling dalam hal ini harus mampu menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik supaya memiliki kepercayaan atau keyakinan terhadap potensinya sehingga mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi baik di sekolah maupun diluar sekolah. Ketika *self efficacy* peserta didik meningkat, maka akan berpengaruh pada setiap aspek kehidupannya termasuk prestasi akademiknya. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan Myers, bahwa individu dengan *self efficacy* yang tinggi akan memperlihatkan sikap yang lebih gigih, tidak cemas, dan tidak mengalami tekanan dalam suatu hal (Carlos, dkk, 2006). Begitu juga yang dinyatakan dalam Linnenbrink & Pintrich (2003, hlm. 119-137) bahwa *self efficacy* berperan penting dalam keterlibatan peserta didik di kelas. Peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang positif dan relatif tinggi akan lebih memungkinkan untuk terlibat di kelas dalam bentuk perilaku, kognisi, dan motivasi. *Self efficacy* peserta didik pada dasarnya bisa berubah dan sensitif terhadap keadaan di dalam kelas. Dengan demikian, dalam dunia pendidikan *self efficacy* memegang peranan yang penting dalam rangka untuk mencapai keberhasilan akademik peserta didik, karena dengan *self efficacy* yang tinggi maka akan lebih memacu semangat dan rasa percaya diri peserta didik, sehingga menumbuhkan cara pandang yang positif terhadap suatu masalah atau peristiwa yang dihadapinya dan terhindar dari perilaku-perilaku yang tergolong menyimpang.

Beberapa hasil penelitian yang membahas mengenai perilaku menyimpang dikalangan peserta didik sering dikaitkan dengan *self efficacy* yang rendah. Misalnya, Calabrese dan Cochran, berpendapat bahwa perilaku menyontek lebih sering terjadi saat para pelajar merasa tidak siap dan kurang percaya diri. Keadaan ini akan menimbulkan kecemasan dan rasa takut gagal yang menunjukkan rendahnya *self efficacy* (dalam Anderman, 2007, hlm. 19). Penelitian lain mengatakan bahwa *self efficacy* merupakan faktor terbesar yang berhubungan

dengan perilaku mencontek, meskipun ada faktor lain diluar *self efficacy* yang berhubungan (Pudjiastuti, 2012, hlm. 103-112). Kemudian, penelitian lokal yang juga berkenaan dengan *self efficacy* yang menyatakan bahwa *self efficacy* dapat berpengaruh positif terhadap kemandirian, penyesuaian diri, kemampuan *problem solving* (pemecahan masalah) dan hubungan dengan teman sebaya, keyakinan diri, perbedaan jenis kelamin yang dimiliki oleh masing-masing remaja (Jannah, 2013, hlm. 278-287).

Berdasarkan kepada beberapa hasil penelitian di atas, maka diperoleh gambaran bahwa peserta didik dengan *self efficacy* tinggi, akan memiliki keyakinan bahwa dirinya mampu menghadapi dan mengatasi situasi yang menegangkan atau tidak menyenangkan dan meyakini bahwa dia akan berhasil. Sebaliknya, kecenderungan akan terjadi pada peserta didik dengan *self efficacy* rendah, bahwa dirinya tidak memiliki keyakinan pada kemampuannya dalam memecahkan persoalan sehingga tidak mampu berfikir bahwa usaha yang dilakukannya akan membuahkan hasil serta berfikir bahwa ketidakmampuannya tersebut akan menjadikannya seorang yang gagal dan bernilai buruk. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Bandura, yang mengatakan bahwa disfungsi dan penderitaan yang dialami individu disebabkan karena cara berfikirnya (Albert Bandura, 1997). Bila keyakinan sudah terbentuk, *efficacy* akan mengatur aspirasi-aspirasi, rangkaian perilaku, usaha yang akan dilakukan serta reaksi-reaksi afektif yang diperlukan.

Fenomena rendahnya *self efficacy* banyak ditemukan pada peserta didik atau peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya berdasarkan hasil observasi dan wawancara pra-penelitian kepada guru mata pelajaran dan guru BK di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Tasikmalaya pada bulan September 2015, bahwa masih terdapat peserta didik yang memiliki *self efficacy* yang rendah atau dengan kata lain belum memiliki keyakinan atas kemampuan dirinya. Hal ini ditunjukkan dengan kurangnya keyakinan diri peserta didik terutama terkait permasalahan belajar. Peserta didik terkadang merasa tidak mampu terhadap suatu mata pelajaran tanpa adanya usaha untuk memperbaiki diri. Padahal ada kemungkinan bahwa peserta didik ini

sebenarnya mampu namun mereka kurang yakin dengan apa yang mereka miliki. Hal ini tidak boleh diabaikan mengingat *self efficacy* sangat penting dipelihara dalam diri peserta didik demi terwujudnya tujuan daripada pendidikan. Dalam hal ini, pendidik terutama guru bimbingan dan konseling memiliki tanggung jawab untuk dapat mengatasi persoalan peserta didiknya yang demikian.

Dalam upaya meningkatkan *self-efficacy* peserta didik, pendidik khususnya guru bimbingan dan konseling dapat melakukan berbagai strategi pendekatan baik secara individual maupun kelompok. Dalam hal ini, bimbingan kelompok merupakan salah satu yang bisa dijadikan alternatif upaya dalam mengatasi masalah. Secara spesifik bimbingan kelompok memiliki beberapa kelebihan, yaitu merupakan bimbingan yang efektif dari segi penggunaan waktu dan jumlah sarannya, sehingga bimbingan kelompok merupakan layanan primadona bagi pengguna layanan bimbingan konseling (Prayitno, 1995, hlm. 28). Bimbingan kelompok ini bertujuan untuk memungkinkan peserta didik secara bersama memperoleh berbagai bahan dari narasumber yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, anggota keluarga dan masyarakat (Sukardi, 2003). Sejalan dengan hal tersebut Juntika (2005) memaparkan bahwa bimbingan kelompok dimaksudkan untuk mencegah berkembangnya masalah atau kesulitan pada diri klien. Sehingga dapat dipahami bahwa bimbingan kelompok ini lebih menekankan kepada aspek pencegahan dalam menghadapi permasalahan.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bimbingan kelompok untuk berbagai fungsi pendidikan dan konseling memberikan keuntungan yang bermanfaat. Sementara itu, Corey & Corey, (2006); Gazda, Ginter, & Horne (2001) mengatakan bahwa program bimbingan kelompok dapat memberikan individu berbagai macam pengalaman kelompok yang membantu mereka belajar berfungsi secara efektif. Rasional penggunaan bimbingan kelompok sebagai salah satu prosedur bimbingan adalah sebagai berikut: (1) sebagai lingkungan pencegahan, (2) peluang untuk menemukan diri, (3) sarana penemuan hal lain, (4) wahana mendefinisikan kembali tentang diri, (5) wahana untuk mengembangkan kesadaran interpersonal, (6) realitas

pengujian laboratorium sosial, (7) pengalaman hubungan bermakna, (8) tekanan dinamis terhadap pertumbuhan, (9) terapi bagi individu (Berg, Landreth & Fall, 2006, hlm. 2) dalam Kurnanto).

Pelaksanaan bimbingan kelompok dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui teknik sosiodrama, psikodrama, informasi, diskusi dan *role playing*. *Role playing* merupakan permainan gerak yang terdapat suatu tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Hadfield, dalam Mudairin, 2003, hlm. 2). Melalui bermain peran (*role playing*), peserta didik memainkan peran dengan menirukan gerakan dan mengembangkan peran tersebut sesuai dengan masalah yang sedang dihadapi. Agar dalam pelaksanaannya lebih bervariasi, maka teknik *role playing* merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam penyelenggaraan bimbingan kelompok. *Role playing* ini adalah salah satu teknik dalam pendekatan kelompok yang dapat diterapkan dalam konseling. Satu hal yang membedakan *role playing* dengan pendekatan kelompok yang bersifat intruksional adalah adanya unsur drama. Anggota kelompok tidak hanya berdiskusi ataupun membicarakan masalahnya di kelompok, tetapi mereka juga menindaki apa yang dipermasalahkan tersebut. Mereka dapat mengungkapkannya dalam suatu drama yang disutradarai oleh pemimpin kelompok (Prawitasari, 2011, hlm. 165).

Role playing memberi kesempatan kepada orang untuk berubah sesuai dengan apa yang dimiliki sebelumnya. Dalam drama yang sebetulnya merupakan kehidupannya sendiri, seseorang diminta untuk memerankan peran yang tidak biasa ia mainkan, ia akan mempunyai pengertian baru ketika memerankan peran tersebut (Prawitasari, 2011, hlm. 193). Hal ini menggambarkan bawa individu akan menggunakan spontanitasnya dalam peran yang dimainkannya. Kreativitasnya akan membimbingnya untuk mengerti apa yang sedang dihadapinya. Melalui pemanasan ia akan menyadari apa yang dipikirkan dan dirasakan baik secara ragawi maupun sukmawi atau baik secara psikis maupun fisik (Prawitasari, 2011, hlm. 193).

Bimbingan kelompok dengan pendekatan teknik *role playing* atau bermain peran memiliki substansi dan ciri khas, yaitu dinamika kelompok dan partisipatif

aktif dari anggota kelompok. Dalam kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* ini pemimpin kelompok sebagai sutradara tidak mendominasi atau menginstruksikan secara penuh tentang peran dan cara bermain, hanya mengarahkan tujuan dari bermain peran itu sendiri. Kemudian pelaksanaannya didiskusikan selanjutnya anggotalah yang merumuskannya sehingga pemimpin kelompok hanya memfasilitasi dan memediasi terlaksananya bimbingan kelompok tersebut dengan menggunakan teknik bermain peran.

Teknik *role playing* adalah salah satu cara untuk melatih peserta didik dalam meningkatkan *self efficacy*. Peningkatan *self efficacy* melalui *role playing* akan memberikan pembelajaran kepada peserta didik untuk melatih percaya diri dengan mematuhi dan mengikuti alur permainan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Teknik ini menekankan pada : (a) hubungan individu dengan orang lain, (b) berfokus pada proses dimana realitas merupakan negosiasi sosial, (c) memberikan prioritas pada kemampuan seseorang, (d) memutuskan tujuan yang ingin dicapai dengan spesifik.

Teknik *role playing* didalam meningkatkan *self efficacy* bertujuan untuk mencapai nilai pribadi sosial peserta didik dan nilai terhadap diri sendiri yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan potensi diri. Model latihan *role playing* dapat dibagi menjadi dua bagian besar, yaitu (a) *individual role-playing exercises*, mempresentasikan peran dan (b) *interactive role-playing exercises*, dilakukan dengan drama, debat atau *collaborative problem-solving exercises*. Menurut Harmer yang dikutip Budden, penggunaan *role playing* dalam kegiatan pembelajaran dapat membawa dampak yang sangat positif, yaitu : (a) menimbulkan motivasi bagi pembelajar, (b) peserta didik belajar untuk mengungkapkan diri, (c) memberi kesempatan yang luas untuk berbicara. Sehingga pada kenyataannya, *role playing* ini dapat meningkatkan *self efficacy* dalam berkomunikasi, inisiatif dan bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah.

Model *role playing* ini sangat efektif untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari perilaku sosial dan nilai-nilai. Hal ini berdasarkan asumsi bahwa: (1) kehidupan nyata dapat dihadirkan atau dianalogikan kedalam

skenario permainan peran, (2) *role playing* dapat menggambarkan perasaan otentik peserta didik, baik yang dipikirkan maupun diekspresikan, (3) emosi dan ide-ide yang muncul dalam permainan peran dapat digiring menuju sebuah kesadaran yang selanjutnya akan menuju perubahan, (4) proses psikologis yang tidak kasat mata yang terkait dengan sikap, nilai, dan sistem keyakinan menuju sebuah kesadaran melalui pemeranan spontan dan diikuti analisis (Bruce, 2009, hlm. 329)

Berdasarkan pada kajian di atas maka perlu dilakukan kajian mengenai bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* untuk membantu meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Inilah inti permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, sehingga peneliti mengambil judul, “Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* dalam Meningkatkan *Self efficacy* Peserta Didik (Penelitian *Quasi*-eksperimen pada Peserta Didik Kelas XII IPA di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2015/2016)”

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Rendahnya keyakinan atau kepercayaan diri peserta didik terhadap kemampuan dirinya dapat terlihat dengan jelas saat mereka menjalani kegiatan sehari-hari seperti: datang ke sekolah tidak tepat waktu, tidak mengerjakan tugas mata pelajaran, bolos sekolah, tidak menyelesaikan tugas sekolah, tidak mentaati aturan sekolah dan sulit untuk menentukan pilihan program studi, fakultas, maupun menentukan perguruan tinggi tempat mereka melanjutkan studinya. Ketidamampuan tersebut ditunjukkan dengan sikap yang biasa karena peserta didik tidak menyadari bahwa hal tersebut harus dihindari. Peserta didik juga mengalami rasa ketakutan untuk mengungkapkan apa yang mereka ketahui karena rendahnya *self efficacy* dan bahkan selalu menyandarkan terhadap orang lain ketika tidak bisa menyelesaikan tugas dan kewajibannya pada saat proses belajar mengajar. Misalnya: tidak bisa menyelesaikan soal matematika, peserta didik akan langsung meninggalkan pembelajaran ataupun ada dikelas mencontek pada temannya, hal ini mereka lakukan pada mata pelajaran

tertentu yang mereka anggap susah dan kurang percaya terhadap kemampuan diri sendiri, tanpa melihat kedalam diri sendiri apakah mereka telah belajar dengan baik.

Melihat situasi dan kondisi tersebut, maka timbul pandangan dengan menggunakan orang lain sebagai kriteria untuk menilai konsep diri kita, hal ini terjadi pada saat kita berinteraksi. Setiap orang akan memiliki pandangan sendiri tentang kita. Hal ini akan membantu melihat dari sudut pandang orang lain mengenai diri kita dan takan membantu menambah keyakinan tentang kemampuan diri sendiri.

Keyakinan peserta didik menjadi suatu sumber energi dalam belajar, disamping motivasi belajar. Peserta didik yang kecerdasan emosionalnya baik, akan merasa senang, bergairah dan semangat dalam belajar, disamping motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik. Kesadaran peserta didik untuk dapat melakukan kegiatan pembelajaran harus ditingkatkan untuk mencapai tujuan dari peserta didik sendiri dalam meningkatkan kompetensinya. Peserta didik juga diharapkan dapat belajar dari setiap pengalaman yang dilalui dengan melakukan introspeksi diri.

Fokus penelitian ini akan berkaitan dengan hubungan antara keyakinan diri sendiri dengan kompetensi peserta didik di dalam melaksanakan proses belajar melalui tekni *role playing*. Peserta didik Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya kelas XII IPA diharapkan dapat bertanggung jawab atas tujuan dan masa depan mereka saat memutuskan pilihan hidupnya setelah lulus SLTA melalui tingginya *self efficacy* yang dilakukan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut “bagaimana gambaran keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik SLTA kelas XII.

Rendahnya *self efficacy* peserta didik berdasarkan pada uraian latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi sebagai berikut: (1) masih banyak peserta didik yang terkadang merasa tidak mampu terhadap suatu mata

pelajaran tanpa adanya usaha untuk memperbaiki diri, (2) kadang kala masih ada beberapa peserta didik yang tidak mengerjakan tugas suatu mata pelajaran, atau bahkan cenderung disengaja untuk menundanya, dan (3) masih banyak peserta didik yang suka membolos pada jam pelajaran, khususnya pada jam pelajaran yang menurutnya susah atau gurunya tidak menyenangkan, (4) tingkat keyakinan diri peserta didik pada kemampuannya dalam memahami materi pembelajaran yang masih relatif rendah dikarenakan tidak mengikuti pembelajaran dengan benar, dan (5) sebagian besar peserta didik masih merasa bersalah apabila tidak memberitahukan jawaban ujian atau ulangan ketika ditanya oleh temannya.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini, secara operasional, dirumuskan dalam pertanyaan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancangan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* menurut para ahli dan praktisi yang layak untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2015/2016?
- 2) Apakah bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2015/2016?

1.3 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian memiliki tujuan yang ingin dicapai, ketercapaian penyajian hasil penelitian dapat dibuktikan secara teoritis maupun dengan data-data empiris yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Secara umum, penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi, mengkaji dan memperoleh gambaran keefektifan bimbingan kelompok melalui teknik *role playing* untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik. Mengetahui, mengkaji dan memperoleh gambaran mengenai profil *self efficacy* peserta didik. Sedangkan secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh:

- 1) Deskripsi rancangan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* menurut para ahli dan praktisi yang layak untuk meningkatkan

self efficacy peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2015/2016.

- 2) Bukti empirik mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik *role playing* dalam meningkatkan *self efficacy* peserta didik di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Sukamanah Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2015/2016

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat baik untuk pengembangan espek keilmuan maupun untuk keperntingan praktik. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut

- 1) Secara teoritik manfaat penelitian adalah untuk memberi sumbangan baru bagi perkembangan ilmu bimbingan dan konseling mengenai efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan *self efficacy* peserta didik atau peserta didik. Secara teoretik, penelitian ini juga memberikan bukti empirik terhadap pentingnya peningkatan *self efficacy melalui teknik konseling role playing* untuk menjalankan kehidupan dalam mencapai tujuan.
- 2) Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut: (1) bagi guru bimbingan dna konseling, dapat menyusun program melalui teknik konseling *role playing untuk meningkatkan self efficacy peserta didik*. (2) bagi kepala sekolah, dapat mendukung komponen pelayanan yang dilakukan di sekolah salah satu diantaranya yaitu dukungan sistem untuk menunjang pelaksanaan kegiatan layanan serta memahami pentingnya layanan bimbingan dan konseling sehingga dapat mengetahui tingkat *self efficacy* peserta didik, (3) bagi peserta didik, melalui teknik konseling *role playing* dapat memberikan motivasi untuk meningkatkan potensi diri, emahami kebutuhan dan perspektif orang-orang yang ada di sekelilingnya, meningkatkan kemampuan seperti *self-awareness, problem-solving*, komunikasi, inisiatif dan kerjasama, dan bisa menerima dan mengingat ilmu yang mereka kembangkan sendiri.

Asep Abdurahman, 2016

Efektivitas Bimbingan Kelompok dengan Menggunakan Teknik Role Playing untuk Meningkatkan Self Efficacy Peserta Didik

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

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Tesis ini disajikan dalam lima bab. Bab I adalah pendahuluan, di dalamnya menyetengahkan latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sruktor organisasi tesis. Bab II adalah kajian pustaka, di dalamnya menyajikan kerangka teori *self efficacy* dan *role playing*. Bab III adalah metodologi penelitian, di dalamnya menyetengahkan enam subbab, yaitu desain penelitian, variabel penelitian dan operasionalisasi variabel, populasi dan metode penarikan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan metode analisis data. Bab IV adalah temuan dan pembahasan penelitian. Pembahasan hasil penelitian ini menggunakan model tematik shingga penyajiannya dilakukan pertema penelitian dimana pada setiap temuan penelitian langsung dilakukan pembahasan merujuk pada isi uraian yang telah dipaparkan pada Bab II atau meteri lain yang ditemukan kemudian namun belum tertulis pada Bab II. Sedangkan Bab V menyajikan simpulan, implikasi rekomendasi, dan keterbatasan hasil penelitian, sehingga bab ini dipilah ke dalam empat sub bab. Pada bagian terakhir disajikan lampiran yang mendukung apa yang ditulis pada tesis tersebut.