

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut menuntut agar guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dengan media, pemikiran, ide, gagasan atau suatu materi akan lebih optimal dikomunikasikan. Komunikasi tersebut dapat disampaikan secara lisan, tulisan, gambar atau model tiga dimensi. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru terdiri dari beberapa jenis. Menurut Sudjana (2001:3), media terbagi ke dalam empat golongan yaitu, pertama media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lain-lain.

Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model susun, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strips, film, OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Tetapi kenyataannya, pentingnya peran media pembelajaran sering kali tidak dimaksimalkan. Ditambah lagi, alasan klasik yang menghubungkan fasilitas sekolah dengan ketersediaan media membuat media tidak terlalu di posisikan hal yang penting. Masalah lainnya adalah kreativitas guru dan para siswa untuk membuat media, walaupun itu media sederhana sangatlah kurang.

Dari hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Negeri 15 Garut, Media pembelajaran sejarah yang terdapat di Sekolah dan pernah digunakan guru dalam kurun waktu satu tahun terakhir adalah peta dunia, beberapa gambar peradaban kuno dunia, kartu konsep-konsep sejarah. Media-media tersebut dirasakan membawa suasana baru pada pembelajaran. Hal ini jelas sesuatu yang positif bagi kegiatan pembelajaran, yang menjadi permasalahan jumlah dan ragam dari media pembelajaran tersebut masih sedikit. Media-media tersebut terbatas kepada beberapa sub materi saja, maka guru lebih sering hanya menggunakan media papan tulis dan spidol.

Ketika peneliti ikut di dalam kelas dan melakukan observasi, pembelajaran sejarah menggunakan metode ceramah. Dalam metode ceramah yang dilakukan, guru hanya menyampaikan informasi dan menulis konsep-konsep sejarah di papan tulis sebagai media pembelajaran. Hingga sekitar menit ke 20 pembelajaran berjalan begitu baik. Tetapi selanjutnya terlihat indikasi kurangnya konsentrasi

belajar siswa. Beberapa siswa mulai mengalihkan perhatiannya pada hal-hal yang lain. Salah-satu yang ditemukan peneliti adalah mengobrol, melamun dan mengantuk. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah yang bersangkutan setelah pembelajaran selesai, kasus siswa yang mengobrol tadi dapat diasumsikan sebagai gejala bahwa pembelajaran kurang menarik dan membosankan.

Maka, berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar mengajar di kelas didapat beberapa kesimpulan seperti, metode ceramah yang digunakan guru sudah cukup bagus. Ditandai dengan suara, intonasi, serta penekanan suara yang jelas oleh guru, dan penguasaan kelas yang cukup baik. Akan tetapi, dengan metode ceramah seperti itu direspon siswa kurang begitu baik. Siswa cenderung bosan dan kurang menyimak apa yang guru sampaikan, siswa tidak punya inisiatif serta kontributif baik secara intelektual maupun emosional.

Upaya untuk memperbaiki proses belajar mengalami beberapa kendala. Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah bersangkutan, sebelumnya kelas pernah menggunakan metode mengajar diskusi dalam proses pembelajaran. Metode diskusi tersebut ternyata direspon baik oleh siswa. Potensi keaktifan kelas X-2 terbilang salah satu yang lumayan tinggi diantara kelas-kelas lainnya di kelas X ketika pembelajaran menggunakan metode diskusi.

Tetapi, hanya sebagian kecil siswa yang pandai mengkomunikasikan pendapatnya dan sesuai dengan apa yang didiskusikan, sehingga kelas dikuasai oleh sebagian kecil siswa saja yang serius untuk belajar. Sebagian siswa lainnya bertindak sebagai pengganggu jalannya pembelajaran. Yang diperlihatkan siswa

ketika berdiskusi adalah pendapat-pendapat yang cenderung tidak sesuai dengan ranah akademis, banyak siswa *celetak-celetuk* dan membuat keributan.

Ketika diberikan tugas kelompok, ditemukan pula kasus di mana yang mengerjakan tugas kelompok tersebut hanyalah sebagian dari anggota kelompoknya. Dalam pembelajaran seperti itu, kebanyakan siswa hanya mengobrol dan melakukan kegiatan lain di luar pembelajaran sejarah. Akhirnya para siswa tidak bisa menerima materi dengan optimal. Menurut guru yang peneliti wawancarai, hal tersebut disebabkan karena kurangnya *entry behavior* siswa, motivasi belajar siswa, dan minat belajar siswa untuk belajar sejarah. Oleh karena itu, guru menganggap metode diskusi dirasa kurang efektif. Dengan demikian guru pada akhirnya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan uraian diatas, keaktifan yang ditonjolkan saat ini di kelas X-2 belum bersifat positif bagi pembelajaran. Tetapi dari semua hal yang belum positif yang diperlihatkan kelas dalam metode tersebut, keaktifan kelas ini merupakan modal dasar bahwa siswa-siswa dikelas X-2 berpotensi memiliki keterampilan berpikir kritis. Tinggal bagaimana kita membuat strategi untuk memperbaiki hal tersebut.

Berbicara mengenai pembelajaran di kelas, kita tidak akan bisa memisahkan unsur *intelligences* yang dimiliki oleh para siswanya. Merujuk pada pendapat Harvard Howard yang menjelaskan bahwa kecerdasan seseorang meliputi unsur-unsur kecerdasan matematika logika, kecerdasan bahasa, kecerdasan musikal, kecerdasan visual spasial, kecerdasan kinestetik kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan kecerdasan naturalis (Purnomo:

<http://pinterdw.blogspot.com/2012/02/multiple-intelligences-theory-teori.html>).

Dalam pembelajaran sejarah secara khusus, guru kurang banyak menggunakan metode ceramah. Metode ceramah yang dilakukan dinilai kurang mengembangkan para siswa untuk mengasah kemampuan kecerdasan majemuk yang dikembangkan Harvard Howard untuk kategori kecerdasan visual spasial. Kecerdasan visual spasial sendiri menurut Sugianto dalam Soleh (2008:30) mengatakan “cerdas visual spasial adalah kemampuan memahami, memproses, dan berpikir dalam bentuk visual”. Seperti yang kita tahu dalam metode ceramah kita hanya mendengar lalu menyimpan dan memproses informasi yang kita dengar tersebut dengan pengetahuan yang telah kita miliki dengan tidak melibatkan unsur visual sebagai content proses berpikir.

Berdasarkan pada pengamatan tersebut, permasalahan pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih kurangnya media pembelajaran yang tersedia
2. Tidak adanya inovasi yang dilakukan untuk pengembangan media pembelajaran yang dapat merespon siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Belum ditemukan strategi pembelajaran yang tepat, sehingga pembelajaran sejarah yang dilakukan kurang efektif.
4. Kelas mempunyai keaktifan yang baik, tetapi keaktifan kelas tersebut masih belum teroptimalkan ke arah yang positif.
5. Masih kurangnya pembelajaran yang mengasah keterampilan visual spasial

Melihat kenyataan di atas, maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam sistem pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut adalah dengan cara melakukan inovasi dalam pembelajaran. Dengan inovasi tersebut, diharapkan pembelajaran di kelas mempunyai suasana baru yang positif.

Peneliti berpikir bahwa pengembangan media merupakan salah satu solusi dan inovasi perbaikan pembelajaran di kelas. Bahasa gambar jauh lebih komunikatif dibandingkan dengan bahasa tulis, dan Martin (1968) mengatakan "*one picture is better than a thousand words*". Bahasa lisan dan tulisan memiliki keterbatasan disamping kelebihan-kelebihan yang dimilikinya. Menurut Istanto (2000: 23) "Bahasa lisan dan tulisan mengundang imajinasi dengan perbedaan-perbedaan interpretasi visual. Rentang interpretasi sangat tergantung pada intelegensia dan latar belakang, pendidikan seseorang saat menerima informasi tersebut". Beritu pula dalam dunia pendidikan, seperti guru yang mengajar dengan cara ceramah dan hanya menggunakan media tulisan akan lebih sulit diterima apa-apa yang diinformasikan kepada para siswanya. Berbeda dengan adanya media gambar yang melengkapi bahasa lisan dan tulisan dalam kaitan menjelaskan suatu objek. Gambar memiliki kemampuan memaparkan lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi siswa. Dengan komik sebagai media gambar, diharapkan potensi kecerdasan visual spasial yang dimiliki siswa menjadi semakin terasah. Siswa dengan potensi kecerdasan visual spasial yang tadinya kesulitan dengan pola pembelajaran sejarah yang verbalistik diharapkan bisa lebih mudah menerima pembelajaran dengan bantuan media komik ini.

Komik adalah media gambar yang cukup unik untuk mengkomunikasikan suatu cerita. Dalam media ini cerita biasanya disajikan dalam gambar dan balon-balon kata yang menceritakan sesuatu. Seperti pengertian komik yang disampaikan Norton (1985:5) yaitu, "*the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea.*". Pada kenyataannya, seringkali kita menemukan apa yang kita sebut sebagai komik dalam hidup kita, komik-komik yang kita lihat sangat banyak ragamnya, begitu juga fungsi, serta tujuan komik itu di buat. Media ini cukup lama dan lumayan sukses diterapkan di banyak bidang terutama hiburan. Dengan kepopuleran media ini, komik dapat menjadi media pembelajaran serta media alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat memperbaiki proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan berpikir kritis siswa. Sesuai sifat media gambar, komik pun dapat menyampaikan materi atau permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang tadinya abstrak menjadi berbentuk gambar yang sifatnya lebih konkret. Jika dalam komik ini disajikan suatu permasalahan tentang kesejarahan yang banyak mengundang pertanyaan dan tantangan bagi para siswanya, maka diharapkan keterampilan berpikir kritis siswa dapat tumbuh dan berkembang.

Atas dasar pemikiran tersebut maka penulis ingin mengangkat tema mengenai pentingnya penggunaan media gambar dalam pembelajaran sejarah. Secara lebih khusus, peneliti tertarik untuk lebih memperdalam kajian mengenai pengaruh media gambar jenis komik, terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. Media komik dan keterampilan berpikir siswa dijadikan indikator dan

akan dijadikan sebuah penelitian di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut pada tahun ajaran 2011/2012. Adapun judul yang peneliti angkat dalam penelitian ini adalah “Penggunaan Media Komik Sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut, Dalam Pembelajaran Sejarah)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas di sini secara garis besar adalah “apakah penggunaan media komik dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?”

Masalah penelitian di atas akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi pembelajaran sejarah sebelum diperkenalkan penggunaan media komik di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?
2. Bagaimana merencanakan penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?
3. Bagaimana melaksanakan penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?
4. Bagaimana efektifitas penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?

5. Bagaimana kendala yang dihadapi guru dan solusi mengatasi masalah-masalah dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi dan pelajaran yang berharga mengenai penggunaan media komik dalam upaya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran sejarah sebelum diperkenalkan penggunaan media komik di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut
2. Mendapatkan gambaran berkaitan dengan perencanaan penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut
3. Mendapatkan gambaran berkaitan dengan pelaksanaan penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut
4. Memberikan gambaran sejauh mana penggunaan media komik dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran sejarah
5. Menganalisis kendala dan mengatasi permasalahan penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kelas X-2 SMA Negeri 15 Garut

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berhubungan secara langsung ataupun tidak langsung dalam bidang pendidikan, khususnya pada pendidikan SMA dalam mata pelajaran sejarah. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara khusus adalah dapat:

1. Bagi peneliti, meningkatkan wawasan pengetahuan serta pengalaman dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah di sekolah.
2. Bagi Sekolah, meningkatkan mutu pembelajaran dan memperbanyak ketersediaan Media Pembelajaran di SMA Negeri 15 Garut, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
3. Bagi Guru, memecahkan masalah yang guru hadapi selama ini dalam upaya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa, khususnya dalam mata pelajaran sejarah.
4. Bagi siswa, memberikan kemajuan dalam hal menumbuhkan keterampilan berpikir kritis siswa terhadap mata pelajaran sejarah dan merubah pola berpikir siswa yang keliru bahwa mata pelajaran sejarah tidak semata-mata membosankan dan menegangkan, tetapi menyenangkan dengan adanya variasi-variasi dalam media belajar yang akan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.5 Klarifikasi Konsep

1.5.1 Media komik

Komik adalah gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik bagi orang yang melihatnya. Komik dalam penelitian ini disebut media komik, yaitu media untuk menyampaikan informasi berbentuk gambar yang bercerita atau menceritakan sesuatu dengan dilengkapi balon-balon kata berupa dialog atau narasi untuk kepentingan pembelajaran.

Untuk membuat komik secara utuh terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan. Berikut adalah gambaran tahapan-tahapan pembuatan komik (Callista: 2004):

a. Membuat *scenario*

Ketika kita akan menyusun sebuah komik yang pertama-tama harus dilakukan adalah membuat cerita. Dalam menyusun cerita secara umum atau khususnya cerita dalam komik, ada empat hal yang harus diperhatikan yaitu, tema, seting, karakter, dan durasi.

b. Membuat *storyboard*

Setelah disusun cerita secara deskriptif, selanjutnya cerita yang telah tersusun diterjemahkan kedalam bentuk *storyboard*. *Storyboard* yaitu model awal *prototype* kasar dari suatu *project*, dalam hal ini adalah komik.

Dengan kata lain *storyboard* adalah tata letak penempatan serta komposisi panel gambar dan balon-balon kata yang akan disusun.

c. Membuat sketsa

Pada intinya, tahap ini adalah proses penggambaran didalam storyboard yang telah disusun. Storyboard berupa garis-garis panel dan balon-balon dialog diberi gambar seperti gambar karakter, dan gambar latar belakang. Selanjutnya balon-balon dialog diberi tulisan sesuai alur cerita yang diperlukan. Gambar sketsa biasanya menggunakan pensil atau alat tulis yang dapat dihapus, penyusun komik membuat sketsa gambar sebagai garis bantu pada gambar. Ini berguna bagi tahap pemberian tinta pada tahap selanjutnya.

d. Pemberian tinta

Gambar sketsa yang telah jadi selanjutnya diberi tinta. Tahap pemberian tinta ini biasanya menggunakan pena dengan berbagai ukuran sesuai keperluan orang yang menggambar. Proses ini sangat penting dalam pembuatan komik, karena gambar hasil pemberian tinta adalah gambar yang akan terlihat oleh pembaca komik.

e. *Finishing*

Langkah terakhir ini adalah pemberian sentuhan akhir pada komik agar hasilnya lebih menarik ditangan pembaca. Finishing dapat berupa pemberian efek-efek khusus, warna abu-abu saja, atau pola-pola dekoratif seperti pola bunga-bunga, polkadot, kotak-kotak dan lain-lain. Finishing bisa dilakukan dengan dua cara, pertama finishing manual menggunakan gambar tangan dan rugos/*screentone*, atau finishing menggunakan computer secara digital.

Komik yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik strip berupa lembaran-lembaran dengan menggunakan gaya gambar karikatur dan *manga*. Media komik akan bercerita tentang materi-materi sejarah SMA kelas X, disusun dan ditentukan sesuai materi dan kurikulum yang telah ditetapkan. Komik tersebut dibuat secara manual di kertas ukuran A4, lalu diedit melalui *software Adobe Photoshop* dengan menggunakan *wacom Bamboo*. Selanjutnya, Media komik disajikan dalam lembaran-lembaran kertas A4 untuk nantinya dibagikan per kelompok di dalam kelas.

1.5.2 Keterampilan Berpikir Kritis

Ennis dalam (Fisher, 2001:7) menyatakan bahwa “*Critical thinking is reasonable, reflective thinking that is focused on deciding what to believe or do*”. Ennis dalam (Muttaqin, 2004 :41) mengungkapkan pengertian berpikir kritis yang lebih mendetail, yaitu:

“berpikir kritis adalah kegiatan menganalisis ide atau gagasan ke arah yang lebih spesifik, membedakannya secara tajam, memilih, mengidentifikasi, mengkaji dan mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna”.

Dari hal tersebut menunjukkan bahwa seseorang mampu berpikir kritis dengan mencari ide atau gagasan yang lebih spesifik dengan segala pertimbangan logis untuk menentukan langkah yang akan dilakukan untuk mengembangkannya ke arah yang lebih sempurna. Berpikir kritis sangat diperlukan oleh setiap individu untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi dan memecahkan permasalahan kehidupan. Selain itu berpikir kritis memainkan peranan yang penting dalam banyak pekerjaan, khususnya pekerjaan-pekerjaan yang

memerlukan ketelitian dan berpikir analitis (Watson dan Glaser dalam Rohayati, 2005: 10).

Keterampilan berpikir kritis yang dipakai dalam penelitian ini adalah mengacu pada pendapat Ennis (1998: 17-18). Berikut adalah indikator-indikator keterampilan berpikir kritis tersebut:

1. Memberikan penjelasan sederhana (*elementary clarification*)
2. Membangun keterampilan dasar (*basic support*).
3. Membuat inferensi (*inferring*),
4. Membuat penjelasan lebih lanjut (*advanced clarification*).
5. Mengatur strategi dan taktik (*strategies and tactics*).

Dari indikator-indikator di atas selanjutnya Ennis (1998:17-18) memecah kembali menjadi 12 sub indikator diantaranya: (1). Memfokuskan pertanyaan, (2). Menganalisis argument. (3). Bertanya dan menjawab pertanyaan klasifikasi dan pertanyaan yang menantang. (4). Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) sumber. (5). Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi. (6). Membuat deduksi dan mempertimbangkan hasil deduksi. (7). Membuat induksi dan mempertimbangkan hasil induksi. (8). Membuat dan mempertimbangkan nilai keputusan. (9). Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi. (10). Menganalisis asumsi. (11). Memutuskan suatu tindakan. (12). Berinteraksi dengan orang lain.

Dalam penelitian ini dipilih empat dari lima indikator keterampilan berpikir kritis yang dikemukakan Ennis. Peneliti memilih masing-masing satu sub indikator sebagai perwakilan indicator tersebut. Dengan media komik yang

diterapkan, diharapkan indikator keterampilan berpikir kritis ini akan tumbuh dan berkembang di kelas X-2. Sub-indikator tersebut adalah:

1. Memberikan penjelasan sedarhana, dengan sub indikator ; bertanya dan menjawab pertanyaan tentang sesuatu penjelasan, yang meliputi kegiatan:
 - Siswa diarahkan untuk mampu mengajukan pertanyaan-pertanyaan analitis seperti, mengapa, apa intinya, apa artinya, apa contohnya, apa yang bukan contoh, Perbedaan apa yang menyebabkannya dan lain-lain.
2. Membangun keterampilan dasar, dengan sub indicator; Mempertimbangkan kredibilitas (kriteria) suatu sumber, yang meliputi kegiatan:
 - Siswa diarahkan untuk mencari sumber-sumber lain yang berkaitan dengan masalah
 - Siswa diarahkan untuk membandingkan sumber-sumber yang didapat dan memberi nilai dari sumber-sumber tersebut.
3. Membuat inference, dengan sub indicator; membuat induksi dan mempertimbangkan induksi, yang meliputi kegiatan:
 - Siswa diarahkan untuk membuat kesimpulan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut dengan sub indikator Mendefinisikan istilah, mempertimbangkan definisi, yang meliputi kegiatan:
 - Siswa diarahkan untuk bisa mengklasifikasikan masalah
 - Siswa diarahkan untuk dapat mencari bentuk sinonim dari masalah
 - Siswa diarahkan untuk membuat contoh, dan non contoh.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut; Bab I Pendahuluan, Pada bab ini terbagi-bagi lagi dalam beberapa sub bab yang meliputi (1). latar belakang masalah penelitian, (2). perumusan masalah, (3). tujuan penelitian, (4). manfaat penelitian, (5). definisi istilah, (6). metode penelitian, (7). Lokasi dan subjek penelitian, (8). sistematika penulisan; Bab II Landasan Teori. Dalam bagian bab ini dijabarkan berbagai literatur kajian dan pencarian teori yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini. Literatur-literatur tersebut digunakan sebagai acuan bagi peneliti untuk berpikir dan menganalisis masalah yang akan diteliti; Bab III Metode Penelitian. Bab ini memaparkan metode penelitian dan teknik yang digunakan oleh penulis untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam pembahasan masalah-masalah yang dikaji; Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, Dalam bab ini menguraikan tentang pembahasan hasil penelitian yang merupakan uraian penjelasan terhadap aspek-aspek yang dijadikan rumusan masalah; Bab V Kesimpulan, Dalam bab ini dipaparkan apa yang menjadi sebuah kesimpulan dari penelitian terhadap pembahasan masalah.