

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Teknologi semakin meningkat dengan sangat cepat seiring dengan kemajuan zaman. teknologi yang berkembang secara menonjol ialah teknologi komunikasi dan informasi yang menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan pada bidang teknologi. Kemajuan pada bidang teknologi saat ini ialah suatu hal yang sulit untuk dihindari, karena seiring dengan berkembangnya zaman kemajuan pada ilmu pengetahuan dan teknologi akan sering muncul secara terus menerus.

Salah satu kemajuan teknologi yang terus mengupdate kecanggihannya yaitu *gadget*. Penemu *gadget*/ telepon genggam yang pertama adalah *Martin Cooper*. *Martin Cooper* lahir pada tanggal 26 Desember 1928. *Martin Cooper* merupakan seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April tahun 1973. Walaupun banyak orang menyebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola atau divisi tempat *Martin Cooper* bekerja dengan model pertama ialah DynaTAC. Ide yang dicetuskan oleh *Martin Cooper* adalah bagaimana cara untuk membuat sebuah alat komunikasi yang mempunyai ukuran kecil dan mudah untuk dibawa berpergian secara fleksibel atau praktis.¹ *Martin Cooper* dan juga timnya dihadapkan dengan berbagai tantangan bagaimana caranya memasukkan semua material elektronik kedalam sebuah alat

¹ Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget* (Jakarta : Bestari,2015) Hlm.42

yang berukuran kecil untuk pertama kalinya. Akhirnya sebuah telepon genggam/gadget pertama berhasil diselesaikan dengan bobot sekitar 2 kilogram.

Gadget merupakan sebuah media teknologi modern berupa benda/alat yang bersifat penting, agar bisa difungsikan untuk semua bidang di kehidupan. *Gadget* pun bisa dipergunakan secara positif misalnya menyambung tali persaudaraan pada orang-orang yang berkirim pesan, namun juga bisa berdampak negatif misalnya *gadget* bisa memberikan dampak kecanduan bagi pemakainnya. Saat ini *gadget* tidak hanya dipergunakan oleh kalangan tertentu saja. Namun hampir semua orang, termasuk anak kecil telah menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* menghabiskan banyak waktu menggunakan *gadget* dalam sehari-hari. Oleh karena itu *gadget* memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi sebagian orang, namun banyak juga dampak negatifnya dikalangan anak usia remaja, anak-anak bahkan balita.²

Perkembangan permintaan *gadget* saat ini sangat beragam. Oleh karena itu, tidak heran jika banyak orang berbondong-bondong membeli *gadget*. *Gadget* dan perangkat lainnya setiap hari terjual habis untuk banyak pengguna (user) di era teknologi ini permintaan *gadget* termasuk dalam permintaan utama. Mulai dari anak sekolah, pengusaha, masyarakat umum dan lain-lain sangat membutuhkan *gadget* tersebut.³

² Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, Vol.17, No.2, November 2017 Hlm 317

³ Isna dan Nadhila, *Mempermudah Manusia dengan Teknologi Modern*, (Jakarta: Penamadani,2013) Hlm. 13

Disadari atau tidak disadari bahwa sebuah kebiasaan pada lingkungan anak akan mempengaruhi perkembangannya, seiring dengan perkembangan teknologi banyak sekali yang menimbulkan pengaruh terhadap anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* memang menjadi salah satu faktor yang bisa memberi pengaruh terhadap perkembangan perilaku sosial bagi anak saat ini. *gadget* amat mudah sekali untuk menarik ketertarikan serta minat para anak-anak dan juga sudah menjadi hal yang tidak asing bagi kalangan anak-anak.

Selain memiliki dampak yang positif *gadget* juga memiliki dampak negatif, maka dari itu peranan orangtua menjadi sangat penting dalam hal pengawasan anak-anak mereka, mengingat perkembangan teknologi yang sangat pesat tanpa kendali pada masa sekarang ini. perkembangan teknologi dan informasi tidak hanya memberikan dampak positif bagi kaum milenial saat ini, tetapi juga berdampak negatif bagi kaum milenial, terutama jika anak-anak tidak diawasi oleh orang tuanya. Keberadaan *gadget* sebagai produk teknologi jika digunakan tanpa mengenal waktu akan menimbulkan sikap yang memalukan dan perubahan nilai sosial, menjadikan pribadi yang acuh tak acuh. Mereka lebih suka berdiam diri dikamar sendiri, berkonsentrasi pada *gadget* sendiri, tidak menghargai orang lain, tidak peduli dengan lingkungan sekitar bahkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar rumah akan menjadi alasan mereka.

Gadget menggambarkan salah satu susunan nyata dari sebuah kemajuan IPTEK (ilmu pengetahuan dan teknologi), hal ini benar-benar berdampak pada pola kehidupan manusia ,mulai dari segi pola pikir serta perilaku manusia. Karena dengan dukungan sebuah teknologi berupa *gadget* bisa memberikan

kemudahan pada aktivitas manusia. Selain hal tersebut pemakaian gadget pada aktivitas sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa saja tapi pada semua kalangan salah satunya adalah pada perilaku sosial. melalui adanya realitas tersebut dapat dipastikan akan adanya besarnya perubahan-perubahan yang terjadi dari semua kalangan khususnya pada kalangan anak usia pra remaja yang menggunakan gadget pada kehidupan sehari-harinya khususnya pada perilaku sosial pra remaja

Di Era Globalisasi saat ini sudah membuat pergantian yang relevan dan telah terjadi degradasi moral serta sosial budaya yang condong mengarah kepada pola perilaku sosial yang kurang baik, hal itu juga termasuk dalam masalah sosial, Seperti yang ditulis oleh Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam Journal Humanities & Social Sciences Reviews, Vol.8 No.3, mengatakan bahwa: “*The Social Problem can be understood as a situation that is agrainst values, norms, moral standards, or hopes felt by people*”⁴ pernyataan ini mengandung pengertian bahwa masalah sosial dapat dipahami sebagai suatu keadaan yang bertentangan dengan nilai, norma, standar moral. Dampak yang terjadi dari adanya perkembangan zaman dapat berupa dampak negatif dan juga ada pula dampak positif nya. Anak-anak sekarang ini dihadapkan pada peralihan teknologi yang sangat pesat sehingga dampak *gadget* dan interaksi bersama teman-temannya yang ada di media sosial juga bisa memperburuk kondisi jika tidak digunakan dengan benar dan tepat. Dampak negatif yang ditimbulkan

⁴ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati et al., *Contemporary Social Problem : Agrarian Conflict*, Journal Humanities & Social Sciences Reviews, Vol.8 No.3, 2020, Hlm.1189

karena penggunaan *gadget* yang berlebih adalah membuang waktu dengan sia-sia karena keasyikan bermain *gadget*.

Semakin berkembangnya ilmu Teknologi Informasi dan komunikasi (IPTEK) mengakibatkan beberapa perubahan sikap yang terjadi pada semua kalangan saat ini. Karena penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berakibat terhadap banyaknya pengaruh yang timbul, terutama pada anak usia pra remaja karena usia pra remaja merupakan usia perkembangan dari masa anak-anak dan menginjak usia remaja, dimana pada masa itu seseorang mudah terpengaruh dengan kondisi sekitarnya.

Perilaku Sosial merupakan suatu hubungan antara manusia yang terjalin dengan lingkungan sekitarnya. Perilaku sosial merupakan kegiatan fisik serta mental seorang pada orang lain dalam rangka memenuhi kebutuhan sosial diri sendiri atau orang lain, dan sebaliknya.⁵ Perilaku sosial dapat terbentuk dari interaksi manusia dengan orang lain. Lingkungan terdapat pengaruh yang besar yang berkaitan dengan pembentukan perilaku sosial seseorang. Interaksi orang pertama kali terbentuk di lingkungan keluarga mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung bahwa terdapat anak usia pra remaja yang suka bermain dengan *gadget* nya, bahkan dalam kehidupan sehari-harinya tidak bisa terbebas dari gadgetnya. Hal ini bisa mempengaruhi perilaku sosial dalam keseharian mereka. Misalnya saja ketika mereka sedang berkumpul

⁵ Nunu Nur Firdaus dan Risnawati, *Studi Tentang Pembentukan Kebiasaan dan Perilaku Sosial Siswa (Studi Kasus di SDN 1 Windujaten)*, Jurnal Lensa Pendas Vol.4 No.1, 2019 Hlm.39

bersama, mereka juga masih tetap fokus dengan gadget nya masing-masing. Selanjutnya ketika mereka sedang bersama Kadang-kadang orang-orang tersebut mengabaikan orang-orang yang ada di sekeliling mereka. Jika perilaku tersebut tersebut dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan menciptakan sikap perilaku sosial yakni sikap acuh tak acuh dan tidak mempunyai kepedulian terhadap kondisi sekitar mereka baik dalam lingkungan rumah dan juga lingkungan sekolah mereka.

Penggunaan *gadget* yang berlebih juga akan mengakibatkan perilaku sosial mereka menjadi kurang baik. Hal tersebut tentunya kurang baik jika penggunaan *gadget* disalah gunakan fungsinya padahal jika penggunaanya tepat maka penggunaan *gadget* tersebut sangat banyak manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari kita ini. Menghadapi era perkembangan yang pesat ini, sebagai orang tua harus mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak meskipun tidak setiap saat tidak bisa mengontrol namun sempatkanlah untuk mengontrol agar tahu apa saja yang dilakukan anak dengan *gadgetnya*, memperhatikan yang ditonton anak, mengecek grub Whatsapp, facebook, instagram, Twitter dll. Selain hal tersebut orang tua juga bisa membuat perjanjian serta aturan-aturan yang dibuat bersama mengenai penggunaan *gadget*.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara kepada para informan bahwasanya penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak cenderung asyik dengan dunianya sendiri, fokus anak adalah bermain *gadget*, sehingga terkadang mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya yang bahkan ketika ada orang yang menyapa atau sedang mengajak mereka berbicara. Sisi negatif

tersebut seperti kecanduan bermain games yang ada di *gadget* mereka sehingga dapat menurunkan minat anak untuk belajar. Selanjutnya kegemeraman mereka mengakses apapun di internet seperti video dll yang bisa membuat anak asyik dengan dirinya sendiri dan *gadget* nya sehingga anak-anak pun menjadi kurang bersosialisasi dengan orang tuanya maupun orang-orang yang ada disekitar mereka. perkembangan teknologi era 4.0 telah banyak membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat Indonesia tidak hanya masyarakat kota akan tetapi juga merubah masyarakat pedesaan.⁶

Gambar 1.1
Sekumpulan anak yang asyik dengan *gadget* masing-masing



Saat ini sering terlihat sekumpulan anak-anak usia pra remaja tetapi sekumpulan anak-anak tersebut asyik dengan *gadget* nya dan sesekali mereka mengobrol, tetapi kepedulian mereka tetap ke *gadget* yang mereka pegang masing-masing tanpa melihat kearah teman atau lawan berbicara, mereka mulai

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, *Pendampingan Pelestarian Kearifan Reog Kendang : Upaya Pendidikan Karakter dan Ketrampilan Seni Pada Siswa Sekolah Dasar Sidomulyo Pagerwojo Tulungagung*, Episentrum : Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, vo.1 No.1, 2020 Hlm.3

menafikkan norma-norma, nilai-nilai sosial lingkungan, Kepekaan sosial dan rasa kebersamaan dalam lingkungan sekitar mereka atau bisa dikatakan mengalami degradasi. Hal yang paling menonjol adalah mereka selalu dijumpai dalam kondisi menunduk-konsentrasi menatap layar *gadget* dan memainkannya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahni (2020) skripsi yang berjudul “Dampak *Gadget* terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Kurangnya Interaksi Sosial pada Masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram)”. penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap Perilaku sosial di Kelurahan Kekalik Jaya. Tipe penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui adanya dampak positif maupun negatif dari penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial di kalangan remaja, penggunaan *gadget* yang lama berakibat ketergantungan dan berdampak pada interaksi sosial yang kurang, dari hasil penelitian ini ditemukan bahwasannya dampak penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi remaja pada umumnya, khususnya Remaja Kelurahan Kekalik Jaya dalam berinteraksi sosial. Di setiap kegiatan remaja tidak lepas dari penggunaan *gadget* nya. Saat berkumpul dengan teman-teman, ketika berinteraksipun remaja enggan melihat mata temannya karena disibukan dengan *gadget* nya.⁷

⁷ Mahni, *Dampak Gadget terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Kurangnya Interaksi Sosial pada Masyarakat Kekalik Jaya, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram)*, skripsi, 2020, Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Asmawati Eka Lestari (2019), dalam jurnal yang berjudul “Sistem Perilaku Anak Pengguna *Gadget* di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung”. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan hasil data yang diperoleh dari lapangan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Kemudian hasil yang diperoleh dari penelitian tersebut ialah menyatakan bahwa pada sub sistem keluarga : karakteristik pengasuhan orang tua dalam menerapkan kedisiplinan akan membentuk perilaku kesadaran anak dalam menggunakan *gadget*, selanjutnya sub sistem teman sebaya : anak yang mempunyai interaksi yang kuat dengan kelompok teman sebaya yang menggunakan *gadget* dan akan bereksperimen sesuai hasil interaksi dalam teman sebaya, dan yang terakhir sub sistem lingkungan budaya : perubahan perilaku anak menggunakan *gadget* terjadi karena adanya perubahan dalam lingkungan budaya yang semakin konsumtif terhadap perkembangan teknologi dan informasi.⁸ Pada penelitian-penelitian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa perbedaan penelitian yang penulis susun dengan penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian, dan objek yang akan peneliti teliti.

Dengan demikian maka peneliti melakukan penelitian di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Dengan judul Analisis Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen

⁸ Asmawati Eka Lestari, *Sistem Perilaku Anak Pengguna Gadget di Desa Legoksari Kecamatan Tlogomulyo Kabupaten Temanggung*, *Jurnal Of Social Sciences and Politics*, Vol.6, No.2, 2020

Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung. Karena rata-rata anak usia pra Remaja (peneliti memfokuskan pada usia Pra Remaja yaitu usia mulai 10 Tahun sampai dengan 14 tahun) di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung sudah biasa dalam menggunakan *gadget* Pada keseharian mereka dan sudah memiliki secara pribadi.

B. Fokus Penelitian

Seiring perkembangan ilmu teknologi informasi dan komunikasi berupa *gadget* akan memberikan beberapa perubahan yang terjadi pada sikap anak khususnya pada anak usia pra remaja, selain mempengaruhi perubahan sikap yang terjadi pada anak, penggunaan *gadget* juga mengakibatkan banyaknya pengaruh yang timbul. Berdasarkan pada kasus yang telah dipaparkan diatas peneliti merumuskan bahwa permasalahan yang timbul dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap pra remaja di desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung?
2. Bagaimana perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* di desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap pra remaja di desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.
2. Untuk mengetahui perilaku sosial pra remaja akibat penggunaan *gadget* di desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung.

D. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti di dalam sebuah penelitiannya yang berjudul “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung” adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

- a. Hasil yang ada pada penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat serta bisa digunakan sebagai kajian yang lebih lanjut bagi peneliti-peneliti yang lain.
- b. Untuk menambahkan bahan referensi kajian ilmiah bagi IAIN Tulungagung.
- c. Bisa digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan sosial.
- d. Dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran bagi calon pendidik Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai sarana referensi pembelajaran sebagai proses mengajar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Kepala Desa, sebagai acuan atau himbuan bagi masyarakat untuk lebih melakukan pengawasan terkait penggunaan *gadget* bagi anak-anak mereka
- b. Bagi Orang Tua, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan untuk perubahan dan peningkatan pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

- c. Bagi Penulis, bisa mengedukasi atau memberi wawasan mengenai pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan gadget terhadap perilaku sosial pra remaja akibat berkembangnya teknologi pada saat ini.
- d. Bagi Pembaca, hasil dari penelitian ini bisa memberikan manfaat bagi pembaca dan memberi wawasan yang luas tentang penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial.
- e. Bagi Peneliti-peneliti selanjutnya, bisa dijadikan sebagai bahan yang bisa digunakan untuk mempertimbangkan sebuah penelitian atau serupa yang dikembangkan lebih lanjut, serta sebagai rujukan terhadap penelitian yang sejenis

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah disini untuk mempermudah agar istilah-istilah yang ada dapat jelas serta terhindar dari kesalah pahaman judul yang peneliti ajukan “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja Di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung” adapun istilah-istilah tersebut antara lain:

- 1. Secara Konseptual
 - a. Analisis

Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Penafsiran Analisis merupakan Penyelidikan Terhadap sesuatu kejadian yang berbentuk (karangan, perbuatan, dsb) buat mengetahui kondisi yang sesungguhnya (sebab-musabab, duduk perkaranya dsb) (KBBI, 2008:58). Analisis merupakan kegiatan

yang terdiri dari serangkaian aktivitas semacam mengurai, membedakan, serta memilah sesuatu untuk dikeolompokan kembali bagi kriteria tertentu serta selanjutnya dicari kaitanya lalu ditafsirkan kedalam maknanya. Analisis juga dapat disimpulkan sebagai cara untuk melakukan pengamatan secara mendetail pada suatu hal dengan upaya menguraikannya untuk bisa dikaji lebih lanjut. Analisis bukan Cuma hanya sekedar penelusuran ataupun penyelidikan namun sesuatu aktivitas yang terencana dan juga dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan menggunakan pemikiran yang serius untuk mendapatkan kesimpulan dari apa yang sudah estimasi.

b. Gadget

Gadget merupakan sebuah istilah atau penyebutan yang berasal dari bahasa Inggris yang kemudian diberi arti sebagai suatu perlengkapan elektronik yang memiliki ukuran kecil dengan bermacam-macam kegunaanya. *Gadget* (Bahasa Indonesia: ancang) merupakan suatu sebutan yang berasal dari bahasa Inggris yang biasa dikatakan sebagai sesuatu instrument yang mempunyai tujuan serta fungsi yang sangat praktis spesifik dan mempunyai manfaat untuk diberikan terhadap sesuatu yang baru.⁹ *Gadget* dapat pula dikatakan sebagai perlengkapan ataupun sejenis fitur

⁹ Puji Asmaul Chusna, *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*, vol.17 No.2, November 2017, Hlm.318

elektronik yang diciptakan serta dikembangkan oleh manusia untuk kepentingan ataupun membantu kegiatan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia.

c. Perilaku Sosial

Perilaku merupakan perbuatan/tindakan dan perkataan seseorang yang sifatnya dapat diamati, digambarkan, dicatat oleh orang lain ataupun oleh orang yang melakukannya. Kemudian sosial merupakan keadaan yang didalamnya terdapat kehadiran orang lain. Jadi Perilaku sosial merupakan segala aktivitas manusia yang merupakan bentuk respon terhadap interaksi yang terjadi dengan orang lain atau kelompok sosial. perilaku dapat terwujud dalam bentuk gerakan atau sikap dan ucapan. Perilaku seseorang terjadi disebabkan karena adanya kebutuhan yang harus dipenuhinya.

d. Pra Remaja

Usia pra remaja ialah masa peralihan dari masa anak dan masa dewasa kemudian berlangsung kira-kira pada usia 10 tahun hingga 14 tahun.

2. Secara Operasional

Penegasan istilah secara operasional yang ada di penelitian ini serta yang penulis uraikan memberi batasan-batasan analisis dalam suatu penelitian secara operasional yang dimaksud dengan “Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Pra Remaja Di Desa Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung”

F. Sistematika Pembahasan

Didalam penulisan penelitian ini terdapat sistematika penulisan. Dalam penyusunan sistematika penulisan ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu sistematika penulisan pada bagian awal, sistematika penulisan pada bagian utama, dan sistematika penulisan bagian akhir.

1. Bagian awal

Terdiri dari : sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran, serta abstrak.

2. Bagian inti

BAB I Pendahuluan berisi : konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka berisi : pada Penelitian kualitatif keberadaan teori baik yang ditunjuk dari rujukan atau hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai penjelasan atau bahan pembahasan hasil penelitian dari lapangan dan kerangka teori relevan terkait dengan tema skripsi.

BAB III Metode Penelitian terdiri dari : jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan temuan, tahap-tahap penelitian.

BAB IV Temuan Penelitian berisi: hasil penelitian yang telah menjalani proses analisa dan interpretasi oleh peneliti. Yang terdiri dari: deskripsi data, temuan hasil penelitian dan analisa data.

BAB V Pembahasan berisi : pembahasan dari fokus penelitian.

BAB VI Penutup terdiri dari : kesimpulan dan saran.

3. Bagian akhir

Pada bagian akhir ini terdiri dari : daftar rujukan, daftar lampiran, daftar riwayat hidup.