

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Keluarga adalah bagian paling dasar dalam kehidupan yang terdiri dari anggota keluarga ayah, ibu, dan anak di mana setiap anggota memiliki peran penting satu sama lain. Sebagai lingkungan pertama bagi anak, keluarga berperan besar dalam memberikan pendidikan dasar. Upaya orang tua untuk menanamkan pengetahuan dan norma-norma moral yang ditanamkan pada anak di lingkungan keluarga sangat ditentukan oleh intensitas interaksi serta kualitas komunikasi yang terbangun antara keduanya (Nugroho et al., 2022).

Menurut pandangan Hurlock, terdapat berbagai faktor yang turut memengaruhi proses pembentukan dan perkembangan, salah satunya adalah latar belakang pengasuhan yang pernah mereka alami. Dengan demikian, kesiapan orang tua dalam membimbing dan mengasuh anak di lingkungan keluarga menjadi faktor utama yang berdampak pada cara anak berpikir dan bertindak, baik di lingkungan sekolah maupun di sekitarnya (S. Kurnia, 2018).

Orang tua memikul beragam tanggung jawab penting dalam merawat dan mendidik anak, di antaranya adalah memastikan kebutuhan terpenuhi, membimbing, mendidik, serta membesarkan anak dengan landasan yang benar dan sesuai dengan ajaran keagamaan yang diyakini. Kontribusi keluarga dalam proses pendidikan dan perkembangan anak sangatlah penting dan memiliki pengaruh besar. Oleh karena itu, peran keluarga adalah tanggung jawab utama dalam membentuk kepribadian dan karakter anak, baik saat berada di keluarga,

sekolah, maupun lingkungan sosial. Orang tua memiliki harapan agar anak-anaknya dapat berkembang menjadi pribadi yang beriman, saleh, serta bertakwa kepada Allah (P. A. Handayani & Lestari, 2021).

Namun, perlu disadari bahwa masa perkembangan anak usia 1 hingga 5 tahun merupakan periode yang sangat sensitif dan dikenal sebagai *The Golden Age*. Pada periode emas ini, kecerdasan anak baik secara intelektual, emosional, maupun spiritual berkembang secara signifikan dan mengalami perkembangan yang pesat dan menjadi dasar penting bagi pembentukan karakter serta kemampuan anak di masa selanjutnya (Prastiwi et al., 2022).

Di era ini, kehidupan anak-anak semakin terhubung dengan teknologi canggih. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak generasi saat ini, sering disebut sebagai generasi alpha, sulit untuk terhindar dari gadget. Gadget memiliki beragam jenis dan fungsi yang menarik bagi anak-anak. Pemakaian gadget oleh anak-anak kini menjadi sebuah fenomena yang lazim terjadi (Astuti, 2023).

Saat ini, gadget dilengkapi dengan berbagai macam aplikasi yang sangat beragam, mulai dari permainan edukatif hingga aplikasi yang memberikan hiburan saat mereka bermain. Dengan demikian orang tua memiliki peran penting dalam mendampingi serta mengontrol anak saat menggunakan gadget, serta melindungi mereka dari dampak negatif gadget dengan cara mengajarkan cara mengoptimalkan fitur keamanan pada aplikasi di gadget. Kedisiplinan dan aturan yang tegas mengenai penggunaan gadget perlu diterapkan di seluruh anggota keluarga. Orang tua harus menjadi teladan dalam penggunaan gadget yang bijak. Selain menetapkan batasan waktu, perlu

ada aturan yang jelas mengenai kapan, di mana, serta menetapkan batasan mengenai aktivitas yang diperbolehkan dan yang tidak diperkenankan bagi anak dalam penggunaan gadget (Jannah et al., 2023).

Pada saat peneliti melaksanakan kegiatan magang di Poli Psikologi, peneliti menemukan sejumlah permasalahan yang berkaitan dengan perilaku anak. Berdasarkan hasil pengamatan awal serta informasi yang diperoleh dari psikolog setempat, diketahui bahwa sebagian besar anak yang menjalani terapi di poli tersebut terindikasi telah menggunakan gadget sejak usia dini. Kondisi ini menarik perhatian peneliti karena penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak usia dini berpotensi memengaruhi aspek emosional dan perilaku anak.

Lebih lanjut, hasil observasi menunjukkan bahwa ketika menunggu giliran terapi, beberapa anak terlihat menghabiskan waktu dengan memainkan gadget yang diberikan oleh orang tuanya. Kebiasaan tersebut menyebabkan anak menjadi sulit diarahkan dan menunjukkan perilaku tantrum ketika gadget tersebut harus dihentikan saat anak dipanggil untuk memasuki ruang terapi. Hal ini mengindikasikan adanya ketergantungan anak terhadap gadget serta kurangnya pengaturan dan pendampingan dari orang tua dalam penggunaan perangkat digital.

Fenomena tersebut mencerminkan bahwa pola asuh orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengatur durasi serta cara penggunaan gadget pada anak. Ketidaktegasan orang tua dalam menetapkan batasan penggunaan gadget dapat berdampak pada kemampuan anak dalam mengontrol emosi dan beradaptasi dengan situasi tertentu, termasuk saat

mengikuti proses terapi. Oleh karena itu, permasalahan ini menjadi dasar bagi peneliti untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pola asuh orang tua dan kaitannya dengan durasi penggunaan gadget pada anak.

Fenomena yang diperoleh di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai didapatkan bahwa anak berusia 2–6 tahun telah terbiasa menggunakan gadget, baik yang dimiliki secara pribadi maupun yang dipinjam melalui orang tua. Berdasarkan pandangan orang tua, anak-anak sudah terpengaruh penggunaan gadget dari umur 2 sampai 6 tahun, dengan aktivitas dominan berupa bermain gim dan menonton video melalui platform YouTube. Dalam segi pengawasan, masing-masing orang tua menerapkan pendekatan yang berbeda-beda. Beberapa orang tua menerapkan aturan ketat dengan membatasi penggunaan gadget hanya pada hari libur sekolah, sementara yang lain mengizinkan anak bermain gadget setiap hari, namun dengan durasi maksimal satu jam. Orang tua pada umumnya menyampaikan kekhawatiran terhadap dampak penggunaan gadget pada anak, mengingat tingginya tingkat ketertarikan anak terhadap perangkat digital. Kondisi ini menyebabkan anak lebih memilih menggunakan gadget dibandingkan menjalin interaksi sosial dengan keluarga, kurang memberikan respons terhadap arahan orang tua, serta meniru perilaku yang terdapat dalam konten digital. Dalam beberapa kasus, anak bahkan memerlukan penanganan profesional berupa terapi akibat ketergantungan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan juga berimplikasi pada penurunan kemampuan konsentrasi, fokus belajar, serta kestabilan emosi anak ketika akses terhadap gadget dibatasi.

Studi pendahuluan dilakukan dengan wawancara 2 orang subjek masing-masing berinisial N dan K yang merupakan orang tua dari anak yang sedang menjalani terapi di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai. Berdasarkan keterangan yang diperoleh peneliti dari hasil wawancara pada subjek N mengungkapkan bahwa anaknya memainkan gadget dengan durasi 1 sampai 2 jam saat memainkan gadget. N mengatakan anaknya menonton youtube dengan berbahasa inggris, hal ini bermula semenjak anaknya berumur 2 tahun. Adapun alasan N dalam memberikan anaknya gadget agar tidak menghambat aktivitas pekerjaan dalam mengelola toko sembako di rumahnya. Pada subjek K mengungkapkan memberi hp ke anaknya dengan memberikan durasi per hari 2 sampai 3 jam paling lama. K mengatakan anaknya menonton youtube channel anak-anak dengan berbahasa Indonesia. Adapun alasan K dalam memberikan anaknya gadget supaya tidak tantrum. Terdapat berbagai faktor yang menjadi dasar bagi orang tua memberikan gadget kepada anak, salah satunya supaya anak tidak menghambat aktivitas harian orang tua, seperti membersihkan rumah, memasak, dan kegiatan domestik lainnya. Gadget juga berfungsi sebagai sarana hiburan, membuat anak lebih betah bermain di rumah. Beberapa orang tua bahkan menyediakan gadget khusus untuk anak mereka sebagai upaya mengalihkan perhatian anak agar tidak menghambat pekerjaan orang tua, sehingga orang tua dapat menjalankan aktivitas sehari-hari dengan lebih leluasa.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu, diketahui bahwa kajian mengenai pola asuh orang tua dan penggunaan gadget pada anak telah banyak dilakukan, terutama pada subjek anak usia sekolah maupun anak

yang berada di lingkungan pendidikan formal. Namun demikian, masih sangat terbatas penelitian yang secara khusus mengkaji fenomena tersebut pada anak yang sedang menjalani terapi psikologis di poli psikologi. Padahal, anak-anak yang aktif mengikuti terapi memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda dibandingkan anak pada populasi umum. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol dalam konteks ini tidak hanya berpotensi memengaruhi perilaku anak, tetapi juga dapat mengganggu kesiapan emosi, konsentrasi, serta respons anak selama proses terapi, yang pada akhirnya berdampak pada efektivitas terapi yang dijalani. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian (*research gap*) dengan menelaah pola asuh orang tua dalam mengatur penggunaan gadget pada anak yang sedang menjalani terapi psikologis.

Berdasarkan pemaparan di atas, penting untuk menelaah lebih dalam peran pola pengasuhan orang tua dalam upaya untuk mengendalikan penggunaan gadget pada anak. Berdasarkan hal tersebut peneliti mengangkat judul “Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk pola asuh yang paling dominan diterapkan orang tua pada anak-anak yang menjalani terapi di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai?
2. Berapa rata-rata durasi penggunaan gadget pada anak yang terapi di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai?

3. Apakah terdapat pengaruh pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget oleh anak di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan meneliti pengaruh pola pengasuhan terhadap durasi penggunaan gadget pada anak di Poli RSUD H. Damanhuri Barabai.

1. Untuk mengetahui jenis pola asuh orang tua yang dominan diterapkan kepada anak yang terapi di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai.
2. Untuk mengetahui tingkat durasi penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai.
3. Untuk mengetahui pengaruh pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini memberikan sumbangan penting bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang keilmuan psikologi anak, terkait pengaruh pola asuh orang tua terhadap penggunaan gadget. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sumber referensi dan literatur tambahan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang menitikberatkan pada aspek pola asuh, pemanfaatan gadget, serta kesehatan mental anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman yang lebih mendalam kepada orang tua mengenai pengaruh pola asuh terhadap perilaku anak dalam penggunaan gadget, sehingga orang tua dapat mengambil langkah yang tepat dalam membimbing anak, sehingga mereka dapat mengatur pola asuh yang lebih efektif untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget*.

b. Bagi Lembaga (Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai)

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi tenaga medis, khususnya psikolog, dalam memberikan saran, bimbingan, atau intervensi yang lebih efektif terkait penggunaan gadget pada anak. Pendekatan tersebut akan menyesuaikan dengan pola asuh yang diterapkan oleh orang tua, sehingga penanganan yang diberikan lebih tepat sasaran dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai sumber referensi dan bahan perbandingan dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan pola asuh orang tua dan perkembangannya pada anak. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian lanjutan dengan memperluas variabel, subjek, maupun konteks

penelitian sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif dan mendalam.

E. Definisi Operasional

1. Pola Asuh Orang Tua

Menurut Hurlock, orang tua perlu menerapkan pola asuh yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak agar anak dapat merespons pola pengasuhan tersebut secara positif. Pola asuh merupakan salah satu bentuk sikap orang tua dalam menjalin hubungan dengan anak, termasuk di dalamnya bagaimana orang tua menetapkan aturan serta memberikan penghargaan maupun sanksi (Hurlock, 1980). Proses pengasuhan sendiri merupakan kegiatan yang kompleks, yang mencakup berbagai bentuk interaksi untuk mendukung pertumbuhan anak, baik secara individu maupun kelompok. Aktivitas ini meliputi upaya mendidik, merawat, membimbing, mengarahkan, menjaga, hingga melatih anak (Adolph, 2016).

Pola asuh orang tua adalah cara, sikap, dan perilaku orang tua dalam mengasuh, membimbing, mengawasi, serta menetapkan aturan kepada anak, khususnya terkait penggunaan gadget. Berdasarkan teori Hurlock, pola asuh mencerminkan interaksi orang tua-anak yang membentuk perilaku anak melalui kontrol, komunikasi, dan pemberian konsekuensi (N. Kurnia, 2024). Dalam penelitian ini, pola asuh orang tua diukur menggunakan kuesioner yang mencakup tiga tipe pola asuh, yaitu otoriter, demokratis, dan permisif, yang dinilai berdasarkan frekuensi penerapan

aturan, tingkat pengawasan, kualitas komunikasi, serta pemberian konsekuensi terhadap penggunaan gadget anak.

2. Durasi Penggunaan Gadget

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), gadget didefinisikan gawai elektronik yang memiliki fungsi fungsional juga dikenal sebagai handphone. Seiring berkembangnya fitur-fitur yang tersedia dalam gadget, alat ini kini mampu memenuhi hampir seluruh kebutuhan manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Inilah yang menjadi alasan utama meningkatnya frekuensi penggunaan gadget dalam kehidupan masyarakat (Apsari et al., 2023).

Menurut pandangan Starburger, anak-anak dianjurkan untuk membatasi aktivitas di depan layar tidak lebih dari satu jam setiap harinya (Starburger, 2011). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sigman juga mengemukakan bahwa bagi anak usia prasekolah, durasi penggunaan gadget yang disarankan berkisar antara 30 menit hingga satu jam per hari sebagai batas waktu yang dinilai optimal (Pratiwi & Pautina, 2022).

Durasi penggunaan gadget yang dimaksud dalam penelitian ini adalah durasi harian yang dihabiskan anak setiap hari untuk menggunakan gadget untuk bermain, menonton video, atau aktivitas lainnya yang melibatkan gadget. Durasi penggunaan gadget akan diukur berdasarkan laporan dari orang tua melalui kuesioner.

F. Penelitian Terdahulu

Untuk memperoleh landasan teori dan pemahaman yang mendalam mengenai topik penelitian, peneliti terlebih dahulu meninjau berbagai penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

1. Penelitian ini dilakukan oleh Febby Adhitamy Shimanovsky, Lisna Agustina, I Ratnah dengan judul *“The Relationship Between Parenting Patterns And Gadget Addiction Levels In Preschool Children In RT. 003/RW. 005 East Bekasi City”* Jurnal Medicare Vol 1, No 1 pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Observasional Analitik* dan metode *Cross-Sectional*. Temuan penelitian mengindikasikan adanya keterkaitan antara pola asuh orang tua dan tingkat ketergantungan anak terhadap gadget pada anak prasekolah di RT 003/RW 005Kecamatan Bekasi Timur Kota Bekasi (Shimanovsky et al., 2023). Persamaan penelitian ini terletak pada penggunaan variabel terikat berupa pola asuh orang tua. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan kecanduan gadget sebagai variabel bebas, sedangkan penelitian penulis mengukur durasi penggunaan gadget anak dalam satu hari.
2. Penelitian ini dilakukan oleh Oktiya Rani Jayantika, Livana PH dan Novi Indrayati dengan judul *“Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah”* Jurnal Ners Widya Husada Volume 7 No 2 pada tahun 2020. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pola asuh orangtua dengan lamanya durasi

penggunaan gadget pada anak usia prasekolah. Dapat disimpulkan bahwa ada hubungan pola asuh orangtua dengan lamanya durasi penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah (O. Jayantika, Livana, 2020). Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan variable terikat pola asuh orang tua dan variable bebas lama durasi penggunaan *gadget*. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek dalam penelitian untuk anak prasekolah tanpa terapi, sedangkan penulis menggunakan subjek anak prasekolah yang terapi di Poli Psikologi.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Siti Dwi Astuti Destiani dengan judul “Hubungan Pola Asuh, Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Prasekolah” Vol. 02, No. 05 pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif korelatif dengan pendekatan cross-sectional. Untuk mengetahui hubungan pola asuh, lama dan frekuensi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial pada anak prasekolah di PAUD Kemuning. Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, maka kesimpulan yang dapat diformulasikan bahwa dalam penelitian ini seluruh variabel memiliki hubungan antara Pola Asuh, Lama dan Frekuensi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Pada Anak Prasekolah (Destiani, 2023). Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan variable terikat pola asuh orang tua. Perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan variabel bebas lama dan Frekuensi penggunaan *gadget* dan subjek dalam penelitian ini untuk anak prasekolah tanpa terapi, sedangkan penulis menggunakan subjek anak prasekolah yang terapi dengan terkendala bahasa.

4. Penelitian ini dilakukan oleh Reta Aulia Septyani, Pudji Lestari dan Ahmad Suryawan dengan judul “Penggunaan Gadget pada Anak: Hubungan Pengawasan dan Interaksi Orang Tua terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak” Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Vol.6, No.3 pada tahun 2021. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis hubungan antara pengawasan dan interaksi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun dengan risiko keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini berupa analitik observasional. Simpulan penelitian adalah pengawasan dan interaksi orang tua terhadap penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun berhubungan dengan risiko adanya keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa di TK ‘Aisyiyah Bustanul Athfal IV dan RA Nurul Hikmah Pamekasan (Aulia Septyani et al., 2021). Persamaan pada penelitian ini adalah menggunakan variable terikat pola asuh orang tua dan variable bebas lama durasi penggunaan gadget. Perbedaan dalam penelitian ini adalah subjek dalam penelitian untuk anak prasekolah tanpa terapi, sedangkan penulis menggunakan subjek anak prasekolah yang terapi.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Iyah Sofiyah, Ns. Susaldi, Nurwita Trisna Sumanti dengan judul “Hubungan Pengetahuan, Pola Asuh Orangtua dan Durasi Paparan *Gadget* dengan Kejadian Speech Delay (Keterlambatan Berbicara) Pada Anak Prasekolah Usia 3-6 tahun di Klinik Ikhlas Medika 2 tahun 2023”. Jurnal Riset Ilmiah Volume 1 No. 2 Pada 2023. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan pengetahuan, pola asuh

orang tua dan durasi paparan gadget dengan kejadian speech delay pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di klinik ikhlas medika 2. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah diskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai keterkaitan antara pengetahuan, pola asuh orang tua, dan durasi penggunaan gadget dengan kejadian speech delay pada anak prasekolah usia 3-6 tahun di Klinik Ikhlas Medika 2, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara ketiga faktor tersebut dengan munculnya speech delay (Sofiyah et al., 2024). Persamaan pada penelitian ini sama-sama membahas pola asuh orang tua serta penggunaan gadget pada anak usia prasekolah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Perbedaan pada penelitian ini meneliti speech delay sebagai variabel terikat dengan beberapa variabel bebas, sedangkan peneliti hanya memfokuskan pada pengaruh pola asuh orang tua terhadap durasi penggunaan gadget. Selain itu, lokasi penelitian berbeda, yaitu Klinik Ikhlas Medika pada penelitian terdahulu dan Poli Psikologi RSUD H. Damanhuri Barabai pada skripsi ini.

G. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. H_0 (Hipotesis nol)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap durasi penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai.

2. Ha (Hipotesis alternatif)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola asuh orang tua terhadap durasi penggunaan gadget pada anak di Poli Psikologi RSUD H Damanhuri Barabai.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan ini disusun guna mempermudah dalam penusunan dan penulian penelitian ini. Adapun sistematika penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi paparan latar belakang masalah dilakukannya penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, hipotesis, penelitian terdahulu, dan sistematika penelitian.

2. Bab II : Kajian Teori dan Kerangka Berpikir

Pada bab ini terdiri dari penjelasan mengenai definisi teori, tinjauan teoritik, dan kerangka pikir yang akan menjadi landasan pada permasalahan yang akan diangkat.

3. Bab III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi paparan mengenai metode yang akan digunakan dalam penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan yang berisi gambaran secara umum terkait lokasi penelitian, analisis data serta pembahasan mengenai masalah penelitian dan hasil data yang sudah di analisis.

5. Bab V : Penutup

Pada bab ini berisi paparan kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini, dan sebagai penutup yaitu saran untuk menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.