

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kecanduan adalah kondisi dimana seseorang merasa didorong untuk menggunakan atau melibatkan diri dalam suatu aktivitas tertentu dengan tujuan mendapatkan kenikmatan dari hasil yang diperoleh dari aktivitas tersebut. Sementara itu, ketergantungan pada perjudian *online* adalah suatu gejala yang dapat diidentifikasi dengan penggunaan waktu dan uang yang berlebihan dalam bermain perjudian dan ketidakmampuan untuk mengendalikan diri saat berjudi. Individu yang mengalami gejala ini sering kali merasa cemas, depresi, atau hampa ketika tidak berjudi.¹

Dampak ketergantungan berasal dari situasi di mana seseorang kehilangan kemampuan untuk mengendalikan suatu aspek tertentu dalam hidupnya. Umumnya, ini terkait dengan hasrat yang berlebihan dan didorong oleh ketertarikan atau kegemaran yang sangat kuat terhadap sesuatu. Seseorang yang terjerat dalam ketergantungan seringkali tidak dapat mengendalikan apa yang mereka lakukan, konsumsi, atau gunakan.

Perjudian pada dasarnya melanggar prinsip-prinsip agama, moralitas, etika, dan hukum yang berlaku. Dalam garis besar, perjudian adalah suatu aktivitas di mana individu memasang taruhan pada salah satu dari beberapa pilihan, di mana hanya satu pilihan yang benar dan akan menjadi pemenang. Pemain yang tidak berhasil dalam taruhan harus memberikan taruhannya kepada pemenang. Aturan dan jumlah taruhan ditetapkan sebelum permainan dimulai.²

¹ Asriadi, A. *Analisis Kecanduan Judi Online* (Studi Kasus Pada Siswa SMK An Nas Mandai Maros Kabupaten Maros) (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makasar 2021)

² Yusuf Qarwadi, *Halal dan Haram*, (Jakarta: Robbani Press,2010), hlm, 352

Perjudian adalah tindakan sengaja mempertaruhkan nilai atau sesuatu yang dianggap memiliki nilai, dengan pemahaman akan adanya risiko dan harapan terkait dengan hasil peristiwa, permainan, pertandingan, kompetisi, atau kejadian yang belum pasti atau belum terjadi.³ Namun perkembangan teknologi di dunia membawa sebagian dampak buruk salah satunya adalah judi *online*, pada tahun 1994 terlakhirlah permainan haram dibidang perjudian yang dipelopori oleh salah satu perusahaan judi yaitu Microgaming. Pada saat ini bisnis perjudian online telah meraup banyak keuntungan hingga mampu memperoleh jutaan dollar, namun pada awal kemunculannya hanya menyajikan permainan berbentuk taruhan atau judi bola dan diberbagai cabang olahraga lainnya. Pada tahun 2003, pelaku bisnis perjudian *online* membuat terobosan dengan menghadirkan kasino live ke dalam ranah internet untuk pertama kalinya. Namun, di Indonesia, permainan yang paling diminati dalam perjudian online adalah bola tangkas.

Pada intinya, perjudian telah menjadi masalah yang meresap dalam masyarakat, melibatkan orang dewasa dan bahkan anak-anak di bawah umur. Perjudian memiliki beragam variasi dan bentuk, karena banyak orang mencari cara untuk mendapatkan sesuatu dengan mudah tanpa perlu usaha keras atau kesabaran, menginginkan hasil yang instan atau cepat.

Individu sering melihat perjudian sebagai cara mudah untuk mencapai hasil besar tanpa mempertimbangkan konsekuensi negatifnya, yang kemudian berpotensi menciptakan masalah dalam kesejahteraan mereka. Sementara itu, sebagian masyarakat juga menjadikan perjudian

³ Kartini Kartono, *Pathologi Sosial Jilid I* (Jakarta: Rajawali, 2006), hlm. 58

sebagai bentuk hiburan semata dan akhirnya menjadikannya sebagai kebiasaan dalam kelompok mereka.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ
مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ (٩٠)

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkorban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung (QS. Al-Ma'idah Ayat 90).⁴

Melihat dari perilaku remaja yang mengalami kecanduan judi *online* tersebut terkadang lebih cenderung emosional yang disebabkan setelah melakukan kegiatan tersebut, banyak dari remaja yang melakukan tindakan tersebut atas dasar kurangnya perhatian orang sekitar dan sulitnya mendapatkan sebuah lapangan pekerjaan ataupun kesulitan dalam perekonomian yang terjadi pada remaja tersebut dan menyebabkan sebuah tindakan negatif berupa judi *online*, agar mendapatkan sebuah penghasilan tanpa seuah usaha dan kerja keras untuk mendapatkan sesuatu yang bernilai besar.⁵ Lalu dari beberapa faktor penyebab anak remaja yang mengalami judi online lebih cenderung malas karena dalam melakukan sebuah perjudian mereka selalu mendapatkan sebuah keuntungan tanpa harus merasa capek, sehingga mereka akan selalu melakukan kegiatan perjudian untuk memenuhi semua kebutuhannya meskipun terkadang mendapatkan kerugian yang tidak terduga.

⁴QS. Al-Maidah: 90

⁵ Entol Ahmad, A. *Perilaku Menyimpang Judi Online di Kalangan Remaja (Studi Kasus 7 Penggunaan situs Pragmatic Play di Pandeglang, Banten)* (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2022)

Faktor utama yang dapat mengakibatkan remaja terjebak dalam kecanduan judi *online* adalah munculnya perasaan kenikmatan dalam otak.⁶ Ini terjadi karena tubuh, khususnya otak, mengenali pengalaman yang menyenangkan dan berharap untuk mengulangnya. Otak merespons hal ini dengan menghasilkan hormon dopamin, yang dikenal sebagai hormon kesenangan. Konsentrasi hormon ini meningkat ketika seseorang merasa puas, bahagia, dan senang dengan suatu aktivitas atau pengalaman tertentu.

Kecanduan judi online berdampak pada perilaku remaja, memengaruhi aspek sosial dan individu mereka. Contoh dari dampak tersebut termasuk mulai mengabaikan kewajiban akademik sebagai mahasiswa dan siswa, memberikan kebohongan kepada orang tua, kehilangan etika dalam berinteraksi dengan orang lain, sering merasa depresi dan stres, serta kurang menghargai orang lain.

Pada situs judi *online* memiliki beragam permainan didalam satu situs tersebut yang biasa dimainkan oleh banyak orang dari kalangan remaja sampai dewasa dengan berbagai fitur menarik yang disajikan oleh para bandar untuk daya tarik yang membuat orang tersebut merasa penasaran dan rasa ingin memainkan yang sangat besar, semakin kesini perjudian menjadi lumrah karena sudah diiklankan layaknya produk lainnya. Di bawah ini terdapat beberapa jenis atau klasifikasi permainan judi online yang kerap dimainkan oleh banyak individu, sebagaimana berikut ini:

1. Slot

Slot merupakan salah satu permainan kasino yang tengah menjadi favorit saat ini dan berfokus pada aksi berputar.

⁶ Asriadi, *Analisis Kecanduan Judi Online*, (Jurnal Universitas Negeri Makasar, 2020), Hlm 9

2. *Sport* (Bola)

Permainan ini sering dikenal dengan istilah "parlay," di mana berbagai jenis olahraga seperti sepak bola, basket, voli, bulu tangkis, tenis, dan *e-sport*.

3. *Casino online*

Casino online atau kasino daring adalah permainan yang diambil dari kasino fisik, permainan ini merupakan permainan dalam bentuk kartu dengan menggunakan sistem taruhan disetiap jalannya permainan tersebut.

4. Tembak ikan

Game perburuan ikan adalah salah satu permainan judi yang saat ini sedang populer karena keseruannya dan tingkat tantangannya yang tinggi, dan game ini menggunakan uang sungguhan.

5. *Roulette*

Roulette berasal dari bahasa Prancis dan merujuk pada permainan dengan roda kecil yang melibatkan putaran dan bola kecil.

6. Togel

Togel merupakan permainan judi *online* yang menggunakan sistem undian angka, di mana angka yang ditarik harus sesuai dengan angka yang telah dipasang atau dipilih, dan pemain menentukan jumlah taruhannya sesuai keinginan.

7. *Domino*

Domino, yang sering disebut sebagai gapple atau gappleh, merupakan suatu bentuk permainan kartu umum.

Berikut yang diatas adalah beberapa jenis judi online yang tersedia dan sering dimainkan pada situs tertentu.

Salah satu remaja (HP) yang mengalami kecanduan judi *online* yang saya temui mereka mengalami kecanduan berawal dari sebuah rasa penasaran yang timbul, dari rasa penasaran yang timbul maka muncul rasa ingin menang yang sangat tinggi ketika melakukan sebuah perjudian yang mereka lakukan dan cenderung memiliki rasa apatis terhadap apa yang terjadi pada lingkungan sekitarnya, emosi, dan membatasi ruang sosialnya. Dampaknya kejahatan yang dialami sangat bervariasi seperti melakukan penggadaian barang, penipuan dan pencurian yang dilakukan oleh remaja yang mengalami kecanduan judi online tersebut. Biasanya remaja yang mengalami kecanduan judi online lebih cenderung sering stres karena terlalu banyak tekanan dalam kehidupannya, hanya memikirkan bagaimana keuntungan itu terus ada dalam bermain judi *online* tersebut. Dengan segala usaha kejahatan yang biasa dia lakukan untuk memperoleh modal ketika modal yang dimiliki sudah tidak dimilikinya lagi untuk bermain judi *online* tersebut. Oleh karena itu saya selaku remaja yang mengalami kecanduan judi online sangat merasa terbantu dengan penelitian ini yang bertujuan membantu pencegahan terhadap tingkah laku kecanduan judi *online* pada remaja.⁷

Dari berbagai metode yang tersedia, yang digunakan untuk mengatasi perilaku kecanduan judi *online* pada remaja adalah dengan menerapkan teknik *self management*. Teknik ini dipilih karena pada penelitian terdahulu digunakan untuk mengubah perilaku yang tidak sesuai menjadi perilaku yang sesuai. *Self management* adalah suatu prosedur di mana individu mengendalikan perilakunya sendiri. Dalam penerapan teknik *self management*, kesuksesan konseli bergantung pada diri konseli sendiri. Konselor berfungsi sebagai inisiator ide, pendukung

⁷ HP, diwawancarai oleh Haidar Hafizh, pelataran kampus, Serang 27 Juli 2023 pukul 14.30

yang membantu dalam perencanaan, dan pendorong motivasi bagi konseli.⁸

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan dari pengertian diatas, maraknya perjudian pada kalangan remaja akhir merupakan salah satu proses kehancuran masa depan yang akan datang, karena hakikatnya berjudi hanya merugikan diri sendiri dan hanya menambah dosa bagi umat beragama. Perlunya pengawasan dari orangtua begitupun orang sekitar untuk mencegah terjadinya kecanduan judi online pada remaja akhir dilingkungan sekitar. lebih baik mencegah dari pada harus mengobati, karena hanya merusak masa depanmu jika terjerumus ke dalam dunia perjudian baik online maupun offline. Perbanyak berbuat kebaikan karena dengan seringnya berbuat baik akan dilindungi dari godaan setan dan ruang lingkup yang buruk.

Upaya dalam mengurangi kecanduan judi online pada remaja akhir, diharuskan setiap individu memerlukan pengantar menggunakan sebuah teknik yang berupa self management. Dengan menerapkan pendekatan ini, seseorang akan memiliki kemampuan untuk mengatasi masalahnya sendiri dengan efektif. Teknik *self management* adalah metode yang sesuai, pengelolaan diri, yang sering disebut sebagai *self management*, adalah suatu strategi untuk mengubah perilaku, di mana dalam prosesnya, individu mengarahkan perubahan dalam tindakan mereka sendiri.⁹

⁸Jurnal Ilmiah Counseling, Volume 6 No. 2, November 2016 , hlm 69.

⁹ Esty Ariyani Safithry dan Niky Anita, “Konseling Kelompok dengan Teknik Self Management untuk Menurunkan Prasangka Sosial Peserta Didik”, Jurnal Bimbingan dan Konseling, Vol. 4, No. 2 (Februari 2019) Universitas Muhammadiyah Palangka Raya Kalimantan Tengah, Hlm. 36.

Adapun kriteria seseorang yang mengalami kecanduan judi *online*, biasanya orang yang mengalami kecanduan memiliki tanda-tanda sebagai berikut:

- a. Memiliki hasrat yang kuat ketika tidak dapat berjudi karena masalah koneksi internet ataupun alasan lainnya.
- b. Terus menerus memikirkan perjudian dalam bertaruh dan menyusun strategi untuk sebuah permainan tersebut.
- c. Membuang banyak waktu untuk berjudi.
- d. Mengambil resiko lebih besar ketika melakukan perjudian.
- e. Mengabaikan pekerjaan sekolah ataupun kuliah demi berjudi.
- f. Berada dalam situasi finansial yang sulit, seperti memiliki utang yang belum dilunasi dan masalah keuangan lainnya.
- g. Mengalami gangguan mental.
- h. Terobsesi dengan judi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana gambaran umum remaja akhir yang kecanduan judi *online*?
2. Bagaimana penerapan layanan konseling individu dengan teknik *self management* dalam mengatasi perilaku kecanduan judi *online* pada remaja akhir?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendapatkan gambaran umum remaja akhir yang kecanduan judi *online*.
2. Untuk mengetahui bagaimana layanan konseling individual menggunakan teknik *self management* digunakan dalam mengatasi kecanduan judi online pada remaja akhir.

D. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini di harapkan dapat memperoleh manfaat-manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dalam teori, penelitian ini diharapkan berkontribusi pada pengetahuan dan pemahaman, serta memiliki efek positif pada pembaca, terutama para konselor, dalam mengembangkan teknik pengelolaan diri untuk mengurangi kecanduan judi online pada remaja.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi:

a. Remaja

Penelitian ini sekiranya dapat memberi manfaat bagi anak remaja dalam memahami tentang dampak negatif dari bahaya kecanduan judi *online* dan cara penanganan melalui layanan konseling individu dengan teknik *self-management*.

b. Lembaga

Bagi jurusan Bimbingan Konseling Islam penelitian ini dapat memberikan manfaat dari hasil penelitian ini sebagai bahan tambahan informasi kepada mahasiswa lainnya dalam memahami konseling dengan menggunakan teknik *self-management* terhadap kecanduan judi *online* pada remaja akhir.

E. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian dengan judul “*Kecanduan Game Online dan Penanganannya Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama*” yang ditulis oleh Roza Mairistia tahun 2020. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis field research. Hasil dari penelitian ini adalah dipicu oleh dua faktor

internal (rasa jenuh/bosan) dan eksternal (kurangnya perhatian dari orang terdekat). Sedangkan perbedaannya adalah dimana tujuan penelitiannya untuk mengetahui apa saja pemicu bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama di Kota Madya Sabang.

2. Penelitian dengan judul “*Perilaku Moral Remaja Yang Terlibat Judi Online di Kelurahan Pagar Dewa Kecamatan Selebar Kota Bengkulu*” yang di tulis oleh M. Alfian Fahri pada tahun 2019. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis *field research*. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui perilaku moral remaja yang terlibat dalam judi online mengalami degradasi. Hal ini di tandai dengan munculnya berbagai perilaku moral negatif di kalangan remaja yang terlibat judi *online*. Persamaan dari penelitian saya adalah sama-sama mencari sebuah dampak perilaku remaja yang terlibat bermain judi online pada anak remaja.
3. Penelitian dengan judul “*Implementasi Teknik Self Management Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Higgs Domino Island Pada Mahasiswa di Tuban*” yang ditulis oleh Adi Agung Sedayu pada tahun 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan jenis natural setting. Hasil dari penelitian ini adalah mengetahui sebelum mengimplementasikan teknik self management ialah intensitas bermain game konseli cukup tinggi hingga bisa mencapai 3-6 jam dalam sehari. sedangkan sesudah mengimplementasikan teknik self manajemen, perilaku-perilaku tersebut mengalami penurunan yang signifikan seperti waktu bermain game konseli menjadi 1 jam dalam sehari, konseli mulai membatasi diri dalam hal pemborosan, konseli yanga hanya marah sesekali saja

dan kemudian konseli sekarang mulai mampu mengatur waktu dalam perkuliahan maupun ibadahnya. Persamaan dari penelitian saya adalah sama-sama menggunakan teknik self management dalam memberikan layana pada konseli tersebut.

4. Penelitian dengan judul “*Gambaran Kontrol Diri Pada Mahasiswa Penjudi di Kota Jember*” yang ditulis oleh Fangky Septian Putra pada tahun 2016. Metode yang digunakan kuantitatif dengan jenis analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa mahasiswa yang kecanduan judi online cenderung mempunyai kontrol diri yang rendah. Hal ini diperlihatkan dari nilai presentage setiap aspeknya. Sedangkan perbedaan dalam penelitian ini adalah dalam penggunaan metode penelitian kuantitatif sedangkan saya menggunakan metode penelitian kualitatif.

F. Definisi Oprasional

1. Konseling Individual

Safwan Amin menjelaskan dalam sejarah kehidupan manusia, interaksi dan komunikasi antar pribadi merupakan suatu hal terpenting. Saking pentingnya penjalinan hubungan antar satu sama lain, individu bahkan dapat mengenal satu sama lain dalam bermasyarakat, bernegara dan berbangsa, bahkan dalam kancah dunia internasional. Dalam pandangan individu hubungan sesama manusia merupakan suatu kodrat yang memang sudah alamiah. Tidak salah persepsi demikian, namun bila dikaji lebih mendalam persoalan menjalin hubungan antar pribadi (interpersonal relation) adalah merupakan perintah dari ajaran kitab suci.

Istilah bimbingan dalam konteks sosial memiliki beragam makna, yang bervariasi tergantung pada kompleksitas masalah yang

dihadapi oleh individu. Ragam makna bimbingan ini secara harfiah mencakup berbagai aspek, seperti memberikan arahan pada aktivitas orang lain, mengimpor pandangan pribadi pada orang lain, membantu dalam pengambilan keputusan bagi orang lain, menanggung tanggung jawab orang lain, dan sejenisnya. Namun, para pakar psikologi tidak setuju dengan arti yang begitu dangkal. Karena dalam pandangan disiplin psikologi, arti semacam itu telah mengakibatkan individu tertekan, yang pada gilirannya berisiko pada suatu gangguan psikis. Psikologi berusaha untuk menyelaraskan (menyesuaikan) antara suatu persoalan dengan diri individu agar stabil.

2. *Self Management*

Faiqotul Isnaini dan Muh. Ekhsan Rifai menjelaskan bahwa Manajemen Diri (*Self Management*) adalah proses menetapkan tujuan dan misi dalam kehidupan. Proses ini melibatkan pencarian dan pemahaman yang mendalam tentang diri kita, termasuk tujuan hidup dan arah yang ingin kita capai. Melalui introspeksi dan pencarian ini, kita akan menemukan tujuan hidup dan misi kita. Setelah itu, langkah-langkah dalam kehidupan akan diarahkan menuju pencapaian tujuan dan misi tersebut.

Jadi *self management* bukanlah tujuan melainkan alat atau cara untuk mencapai tujuan atau misi hidup kita. Tanpa tujuan hidup atau misi, *Self Management* tidak memiliki arti. Sebagai contoh, jika kita tidak tahu ke mana kita akan pergi, kita tidak akan bisa ke mana-mana. Hidup hanya akan berputar-putar tanpa sebuah tujuan, bagaikan sebuah kapal yang terombang-ambing di tengah samudera kehidupan. Oleh karena itu, kita harus memiliki tujuan hidup yang jelas dan memiliki makna bagi kehidupan kita.

3. Kecanduan Judi *Online*

Lia Cahyani menjelaskan kecanduan adalah sebuah keadaan individu yang merasa terdorong untuk menggunakan atau melakukan sesuatu agar mendapatkan atau memperoleh efek menyenangkan dari apa yang dihasilkannya oleh sesuatu yang dilakukan oleh sesuatu yang dilakukan. Bagi individu yang mengalami kecanduan biasanya merasa sibuk atau asyik dengan apa yang dilakukannya dan dapat menyebabkan menurunnya rasa kepedulian terhadap apa yang sedang terjadi pada lingkungan di sekitarnya.

Faktor utama yang dapat menyebabkan kecanduan judi online pada remaja akhir sebenarnya adalah munculnya perasaan senang di otak. Hal itu karena tubuh, terutama otak mengenali sesuatu yang menyenangkan sehingga berharap selalu bisa mengulanginya. Otak merespon hal tersebut dengan mengeluarkan hormon dopamin yang dikenal sebagai hormon kesenangan. Hormon ini akan meningkat ketika kamu merasa puas, bahagia, dan senang terhadap suatu hal.

Judi online adalah permainan yang dilakukan menggunakan uang sebagai taruhan dengan ketentuan permainan serta jumlah taruhan yang dilakukan oleh pelaku perjudian online serta menggunakan media elektronik berupa PC atau Handphone dengan akses internet sebagai perantara. Seorang penjudi selalu memiliki cara untuk menuntaskan hasrat spekulatifnya. Apapun di sekeliling mereka bisa jadi ajang taruhan, penjudi pinggir jalan biasa bertaruh ganjil atau genapkan angka terakhir dari plat nomor kendaraan yang bakal lewat.

4. Remaja Akhir

Syamsu Yusuf L.N menjelaskan remaja adalah seseorang yang tumbuh menjadi dewasa mencakup kematangan mental, emosional sosial, dan fisik. Remaja mempunyai rasa keingintahuan yang besar dan sedang mengalami proses perkembangan sebagai persiapan memasuki masa dewasa. Selama masa remaja, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kadar hormon, termasuk hormon testosteron dan estradiol. Testosteron adalah hormon yang terlibat dalam perkembangan organ reproduksi, pertumbuhan tinggi badan, dan perubahan suara pada remaja laki-laki.

Masa akhir remaja (18-21 tahun). Ini adalah periode menuju kedewasaan yang dicirikan oleh pencapaian:

1. Minat yang semakin kuat terhadap kemampuan intelektual.
2. Egonya aktif mencari peluang untuk bersosialisasi dengan orang lain dan meraih pengalaman baru.
3. Pembentukan identitas seksual yang stabil dan tak akan berubah.
4. Perhatian yang berlebihan pada diri sendiri, atau egoisme.
5. Munculnya sekat yang memisahkan diri dari masyarakat umum.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam skripsi ini, penulis akan menjelaskan isu-isu yang akan dieksplorasi, dan struktur penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab, yang terdiri dari:

Bab I, yang mencakup latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, dan pengertian operasional.

Bab II, yang akan memaparkan kajian literatur yang mencakup teori-teori yang akan digunakan sebagai landasan penelitian, termasuk

teori Layanan Konseling Individu, *self management*, serta kecanduan judi *online* pada remaja.

Bab III, yang akan membahas metodologi penelitian, mencakup jenis penelitian, lingkungan penelitian, alat penelitian, sumber data, cara pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV, yang akan memuat hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

Bab V, yang mencakup rangkuman kesimpulan dan rekomendasi serta lampiran-lampiran.

