

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting, karena manusia pada dasarnya tidak mengetahui apa-apa, dan pendidikan berfungsi untuk memberi tahu, mengarahkan, membimbing manusia dari tingkat yang paling primitif menuju tingkat paling modern. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan kata lain bahwasannya pendidikan juga tak lepas dari yang namanya Teknologi-teknologi yang mempengaruhi proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal semacam ini bisa sangat membantu jikalau sarana dan prasarana menunjang, dampak yang paling utama antara lain semisal anak akan termotivasi dengan pelajaran itu sendiri apalagi yang disajikan berupa hal-hal yang unik dan menarik.²

Belajar merupakan “proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dan pengetahuan”. Dalam proses belajar yang perlu menjadi perhatian seorang guru adalah bagaimana menciptakan lingkungan kelas yang kondusif, menyenangkan,

² Nasution, *Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 4-7

menggairahkan, menarik untuk belajar sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang maksimal bagi para anak didiknya.³

Di bidang pendidikan, peran guru untuk mendidik peserta didik menjadi manusia yang selalu mengikuti perkembangan zaman tanpa meninggalkan akar budaya yang sangat penting dalam menentukan perjalanan generasi bangsa ini. Guru diuntut menjadi pendidik yang bisa menjembatani kepentingan-kepentingan itu. Tentu saja melalui usaha-usaha yang bisa di terapkan dalam mendidik peserta didiknya.⁴

Proses pembelajaran di sekolah saat ini tidak bisa lepas dari peran teknologi informasi. Hal tersebut dapat terlihat dari kegiatan guru dan siswa dalam menggunakan komputer dan internet di sekolah. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kreatif seperti yang tercantum di dalam isi peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan no 65 tahun 2013 mencamtumkan bahwa setiap guru wajib menerapkan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Penerapan teknologi informasi dalam proses pembelajaran juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dapat meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran.⁵

³ M. Ansyar Bolra, *Analisa Kepuasan Penggunaan e-learning Cloud Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam, Jurnal Kreatif Industri (JIK) Sekolah Tinggi Teknik (STT) Ibnu Sina Batam*, Vol, 1 No 1, 2020, hal 56

⁴ Sudarwan Danim, *Media Komunikatif Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara, 2010), hal.3-4

⁵ Peraturan Pemerintah No. 65 Tahun 2013 tentang kewajiban guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Dalam bahasa sederhana, teknologi informasi dan komunikasi merupakan medium interaktif yang di guakan untuk berkomunikasi jarak jauh dalam rangka tuka-menukar informasi (media pengiriman dan penerima pesan jarak jauh).⁶ Terjadinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan, menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam proses kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan dari pembelajaran.

Menurut Susanto, dalam buku nya menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi membawa dampak yang sangat luas dalam kehidupan kita sehari-hari, tidak terkecuali dalam pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah inovasi teknologi informasi selayaknya direspon secara positif dan dapat digunakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah. Satu diantara dari perkembangan teknologi informasi tersebut adalah penggunaan media berbasis daring dalam pembelajaran sejarah.⁷

Dalam rangka mensiergikan proses modernisasi dan kulaitaspembelajaran, maka perlu adanya perubahan paradigma yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di sekolah. Kini guru harus mampu menguasai dan mengoperasikan teknologi informasi serta mengaplikasikannya dalam pembelajaran melalui e-learning. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas lulusan (output) yang mampu bersaing di era modern ini. Pembelajaran saat ini lebih di arahkan pada aktivitas modernisasi dengan bantuan teknologi canggih

⁶Dewi Salma P, *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.16

⁷ Susanto, *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi: Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif dan Perancangannya* (Yogyakarta: Media Pembelajaran, 2017), hal. 76

dengan harapan dapat membantu siswa dalam mencerna materi pelajaran secara interaktif, produktif, efektif, inspiratif, konstruktif dan menyenangkan. Selain itu siswa juga di harapkan memiliki life skill dari aplikasi teknologi tersebut.⁸

E-learning merupakan bentuk perkembangan teknologi informasi yang diterapkan dalam dunia pendidikan sehingga perkembangan teknologi pendidikan masa depan dapat didukung secara empiris. Dalam perkembangannya, sistem *E-Learning* ini digunakan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Indonesia. Keterlibatan teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, karena selain dunia pendidikan yang tidak bisa terlepas hubungannya dengan teknologi, juga berguna dalam menghadapi dunia kerja.⁹

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran melahirkan konsep baru dalam pembelajaran yang berbasis IT atau yang lebih dikenal dengan e-learning. Dalam e-learning, banyak media pembelajaran online yang bisa dipilih oleh guru sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah virtual classroom. *Virtual classroom* merupakan penerapan proses pembelajaran yang dilaksanakan secara *online*. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan di mana saja dan kapan saja, peserta didik dapat mengikuti kelas dan menerima materi yang disediakan pengajar di internet, pengajar dan peserta didik tidak

⁸ Ibid, hal. 89

⁹ R Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), hal

hanya dapat bertatap muka langsung tetapi juga dapat berkomunikasi melalui *chat* atau *video conference*.¹⁰

Salah satu bentuk pembelajaran alternatif yang dapat dilaksanakan selama masa darurat Covid-19 adalah pembelajaran secara online. Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Zhang et al, menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas tradisional.¹¹ Pembelajaran online pada pelaksanaannya membutuhkan dukungan perangkat-perangkat mobile seperti telepon pintar, tablet dan laptop yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja . Penggunaan teknologi mobile memiliki kontribusi besar di dunia pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh. Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology, dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp. Pembelajaran secara online bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram.

Penggunaan Google Classroom dan Whatsapp merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dan siswa melaksanakan kegiatan belajar

¹⁰ S Gede, *Pengembangan e-learning berbasis google classroom*, (Denpasar: Undiksha, 2016), hal. 36

¹¹ Zhang, D., Zhao, J. L., Zhou, L., & Nunamaker, J. F. (2004). Can e-learning replace classroom learning? *Communications of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/986213.986216>

secara e-learning dalam kondisi seperti ini. Google Classroom merupakan layanan yang layak diterapkan di Indonesia karena google classroom memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini.¹²

Google Classroom sesungguhnya di rancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa di dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang di berikan oleh Google For Education tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien.¹³

Penugasan maupun pengayaan berupa soal latihan, materi ajar yang menarik (video, gambar, dll) dapat disajikan dalam kelas virtual. Kelas virtual merupakan suatu bentuk pembelajaran berbasis aplikasi/web. Pada umumnya guru hanya menggunakan media konvensional (ceramah dan pemberian tugas), bahkan media yang digunakan dominan buku teks, dan white board sehingga peserta didik cepat merasa bosan yang mengakibatkan suasana pembelajaran tidak kondusif, ada peserta didik yang bermain game di smartphone, dan mencari kesibukan lainnya yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran. Dari penjelasan di atas diharapkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran virtual classroom.¹⁴

Menurut teori yang di kemukakan oleh Mohammad Juri dalam penerapan e-learning pembelajaran” suatu langkah inovasi menyimpulkan:

(1) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan dengan pemanfaatan e-learning,

¹² Diemas Bagas Panca Pradana, *Pengaruh penerapan tools google classroom pada model pembelajaran project based learning terhadap hasil belajar siswa*, *Jurnal IT-Edu Universitas Negeri Surabaya*, Vol 02 No 01, 2020, hal 60

¹³ Ibid, hal. 87

¹⁴ S Gede, *Pengembangan e-learning....*hal. 52

pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam pembelajaran; (2) E-learning merupakan inovasi yang sangat tepat untuk dikembangkan di sekolah saat ini sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedemikian pesat, demikian pula dengan perkembangan informasi yang tak kalah pesatnya guna dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam suatu lembaga tersebut.¹⁵

SMPN 1 Ngantru adalah salah satu sekolah yang termasuk dalam daftar sekolah yang terkena dampak pandemi covid-19 yang mana mengakibatkan sekolah tersebut melakukan pembelajaran daring atau sekolah online. Namun menurut beberapa informasi yang diketahui oleh penulis bahwa sekolah tersebut sudah menggunakan beberapa virtual class sebagai media dalam pembelajaran pada saat dilakukannya pembelajaran daring, seperti google classroom, selain itu juga menggunakan aplikasi pesan singkat seperti whatsapp. Namun sekolah tersebut lebih banyak menggunakan virtual classroom seperti google classroom yang mana penggunaannya sangat mudah dan lebih efektif. Yang mana sangat disayangkan jika penggunaan teknologi informasi tidak digunakan secara maksimal di sekolah ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, kegiatan pembelajaran dengan mode daring di SMPN 1 Ngantru sudah efektif dengan memanfaatkan aplikasi Google Classroom, dan whatsapp. Namun seperti yang dijelaskan tadi aplikasi yang lebih sering dan lebih mudah digunakan adalah google classroom. Kendala dalam pelaksanaan pembelajaran daring yaitu masalah koneksi internet yang kurang mendukung, selain dalam hal jaringan kendala

¹⁵ Mohamad Juri *Penerapan e-learning dalam pembelajaran suatu langkah inovasi*, (Yogyakarta: Teras, 2008), hal. 98

yang terjadi juga seperti pemakaian kuota internet yang mana siswa di tuntuk untuk selalu melakukan pembelajaran online dan dalam hal pemahaman juga menjadi kurang maksimal yang mana penjelasannya terbatas karena melalui sistem daring.

Oleh karena itu untuk menguji teori yang di kemukakan oleh Mohammad Juri dari uraian di atas maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **”Pengaruh Model Pembelajaran *E-learning* terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, permasalahan yang berhubungan dengan tema penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Penggunaan media whatsapp dan google clasrrom dalam pembelajaran jarak jauh kurang efektif dan efisien sehingga hasil belajar kurang maksimal.
2. Kurangnya pemahaman materi siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam
3. Masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM, yaitu 70.
4. Terbatasnya model pembelajaran jarak jauh yang di lakukan guru pada siswa dalam pemberian materi mata pelajaran fiqih di era pandemic covid19.

Dari berbagai masalah yang telah diidentifikasi di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah tertentu yang akan diteliti dalam penelitian ini. Batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian dibatasi pada media pembelajaran.
2. Pemahaman e-learning yang dimaksud dibatasi oleh pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)
3. Model e-learning yang digunakan dibatasi oleh penggunaan media aplikasi whatsapp dan google Classroom dalam proses pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

C. Rumusan Masalah

Berpijak pada pembatasan masalah diatas maka dirumuskan masalah yang akan diteliti di lapangan sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh model pembelajaran e-learning melalui google classroom terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran e-learning melalui whatsapp terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?
3. Adakah pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran e-learning melalui google classroom dan whatsapp terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran e-learning melalui google classroom terhadap prestasi belajar siswa pada mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?

2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran e-learning melalui whatsapp terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran e-learning melalui google classroom dan whatsapp terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung ?

E. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah khasanah keilmuan tentang pembelajaran fiqih, khususnya strategi dan peranan sekolah dalam mengembangkan kualitas pendidikan melalui model pembelajaran e-learning melalui media aplikasi google classroom dan whatsapp secara optimal dan hasil penelitian ini dapat di jadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Secara praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah ilmu pengetahuan, pengalaman dan wawasan.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kreasi baru dalam mengajar, sehingga tidak monoton pada satu metode tertentu dan membantu mempermudah dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi siswa

Agar menyadari pentingnya penggunaan media e-learning sebagai media yang membantu dalam memahami materi pelajaran di masa pandemic ini serta dapat lebih memotivasi dirinya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan prestasi belajar

F. Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi penelitian disebut juga dengan anggapan dasar. Anggapan dasar adalah suatu yang diyakini kebenarannya oleh penulis yang akan berfungsi sebagai tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitian. Oleh karena itu, “penelitian juga dilandasi oleh asumsi dasar ilmu pengetahuan”.

Asumsi dasar dalam penelitian ini adalah:

- a. Bahwa model pembelajaran e-learning melalui Google Classroom dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- b. Bahwa model pembelajaran e-learning melalui whatsapp dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Hipotesis Penelitian

Setelah menentukan asumsi dasar, maka tahap selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis adalah “sesuatu yang masih kurang (hypo) dari sebuah kesimpulan atau pendapat (thesis)”. Dapat di artikan pula hipotesis adalah “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian”

Untuk menguji kebenaran suatu hipotesis di perlukan suatu informasi yang dapat di gunakan untuk mengambil suatu kesimpulan, apakah suatu pernyataan tersebut dapat di benarkan atau tidak. Adapun hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Hipotesis Alternatif (H_a)

Ada pengaruh yang signifikan antara model pembeajaran e-learning melalui google classroom dan whatsapp (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung.

- b. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembeajaran e-learning melalui google classroom dan whatsapp (X) terhadap prestasi belajar siswa (Y) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Ngantru Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh : Daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.¹⁶
- b. Model Pembelajaran : Seperangkat langkah-langkah yang dilakukan dari guru kepada siswa untuk mendukung proses pembelajaran.¹⁷
- c. *E-learning* : Sistem pembelajaran secara elektronik atau proses belajar mengajar yang dilakukan secara online.¹⁸
- d. Aplikasi *Google Classroom* : Layanan web gratis, yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi file antara guru dan siswa.¹⁹
- e. Aplikasi Whatsapp : Aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet..²⁰
- f. Prestasi Belajar : Hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan.²¹

¹⁶Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 664

¹⁷Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Satu Nusa, 2010), hal.141

¹⁸ TIM Penyusun KBBI, , *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 235

¹⁹ Ibid, hal. 112

²⁰ Ahmad Ibrahim, *Teknologi dan Komunikasi*, (Bandung : Rineka Cipta, 2015)

²¹ Tim Penyusun KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 895

- g. Siswa : (Murid) terutama pada tingkat sekolah dasar dan menengah, pelajar.²²

2. Secara Operasional

- a. Model Pembelajaran *E-learning* melalui aplikasi Google Classroom adalah model pembelajaran yang dilakukan dari guru kepada siswa untuk mendukung proses pembelajaran secara elektronik atau proses belajar mengajar yang dilakukan secara online dengan menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka menggunakan melalui perangkat seluler, desktop, dan telepon.²³
- b. Model Pembelajaran *E-learning* melalui aplikasi Whatsaap adalah model pembelajaran yang dilakukan dari guru kepada siswa melalui aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet.²⁴
- c. Prestasi Belajar adalah hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar dari Guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman dari puncak proses belajar.²⁵

²² *Ibid.*, hal. 951

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Satu Nusa, 2010), hal.140

²⁴ Ahmad Ibrahim, *Teknologi dan Komunikasi*,...hal. 98

²⁵ Dimiyati, Mudjono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2009), hal. 3

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini dibagi dalam tiga bagian utama, yakni bagian preliminier, bagian isi atau teks dan bagian akhir. Untuk lebih rincinya dapat dijelaskan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan.

Terdiri dari : latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan hasil penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan

BAB II : Landasan teori,

Terdiri dari: (a) tinjauan tentang model pembelajaran *e-learning* (b) tinjauan tentang Aplikasi Whatsapp (c) tinjauan tentang aplikasi Google Classroom (d) tinjauan tentang prestasi belajar (e) tinjauan tentang pengaruh model pembelajaran *e-learning* melalui whatsapp dan google classroom terhadap prestasi belajar siswa (f) Kajian terdahulu, dan (g) Kerangka Konseptual

BAB III : Metode penelitian

Terdiri dari: (a) Pendekatan dan Jenis Penelitian, (b) Variabel penelitian, (c) Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel (d) Kisi-Kisi Instrumen (e) Instrumen Penelitian. (f) Data dan Sumber Data, (g) Teknik Pengumpulan Data, dan (h) Teknik Analisis Data

BAB IV : Hasil penelitian

Terdiri dari : (a) Deskripsi Data, (b) Hasil Uji Prasyarat, (c) Pengujian Hipotesis

BAB V : Pembahasan

Merupakan pembahasan dari setiap hipotesis dan juga jawaban dari rumusan masalah, di bab lima ini dijawab secara detail rumusan yang terdapat dalam penelitian.

BAB VI : Penutup

Terdiri dari kesimpulan dan saran, yang berisikan hasil akhir penelitian yang dituangkan dalam kesimpulan, dan dilanjutkan dengan saran-saran penulis kepada pihak-pihak yang bersangkutan.

Bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari: daftar rujukan dan lampiran-lampiran, biodata penulis, surat izin, data hasil penelitian, dan daftar riwayat hidup.