

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Konteks Penelitian

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moralitas mahasiswa. Namun, dalam era perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan agama menghadapi tantangan baru dalam mengajarkan nilai-nilai agama kepada generasi muda. Salah satu fenomena yang menonjol adalah perkembangan teknologi yang menjadi salah satu faktor utama perubahan sosial dan budaya.

Penggunaan gadget dalam masyarakat saat ini sudah menjadi hal yang umum dan hampir semua aspek kehidupan membutuhkan gadget. Hal ini didukung oleh perkembangan akses internet dan teknologi perangkat lunak yang memberikan kontribusi besar dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi internet berperan sebagai media komunikasi yang membuat penggunanya merasa seolah-olah mengalami komunikasi layaknya di dunia nyata, meskipun itu terjadi di dunia maya dan hal ini mendorong globalisasi. Era globalisasi memberikan pengaruh besar pada kehidupan manusia dan menuntut individu untuk berkembang dan mampu bersaing

Salah satu bidang yang mendapat pengaruh dari perkembangan teknologi ini adalah bidang hiburan, di mana *Game online* menjadi salah satu pilihan populer. Dengan kemudahan akses dan beragam pilihan yang tersedia, *Game online* menjadi salah satu cara untuk mengisi waktu luang dan bersenang-senang. Game online adalah permainan yang memungkinkan

banyak orang bermain bersama-sama melalui jaringan internet. Karena itu, saat ini banyak orang yang suka bermain Game online.

Para pengembang membuat berbagai jenis *Game online* yang menawarkan sensasi unik dan menyenangkan bagi para pemainnya. *Game online* ini meliputi berbagai jenis seperti petualangan, aksi, olahraga, asah otak, strategi dan kartu. Namun, terkadang seseorang bisa menjadi tergantung pada *Game* karena tidak dapat mengontrol diri dan merasa bahwa bermain *Game* adalah salah satu cara untuk merasa bahagia. Penting untuk menjaga keseimbangan antara bermain *Game* dan aktivitas lainnya agar tidak mengalami ketergantungan.

Namun, seiring dengan potensi positifnya, penggunaan game online juga menimbulkan kekhawatiran terkait dampak negatifnya terhadap semangat belajar mahasiswa. Dalam beberapa kasus, game online dapat menjadi sumber gangguan fokus dan menghabiskan waktu yang seharusnya dialokasikan untuk belajar. Mahasiswa mungkin terjebak dalam ketergantungan terhadap game online, mengabaikan tugas-tugas akademik yang penting dan mengurangi semangat belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk memahami dengan jelas bagaimana penggunaan game online dapat memengaruhi semangat belajar mahasiswa.

Selain itu, konten yang terdapat dalam game online juga merupakan faktor penting yang perlu diperhatikan. Beberapa game online mungkin menyajikan konten yang bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam, seperti kekerasan atau perilaku amoral. Paparan terhadap konten semacam itu dapat mempengaruhi persepsi dan pemahaman mahasiswa tentang ajaran agama

Islam, sehingga mempengaruhi semangat belajar mereka. Oleh karena itu, penting untuk melakukan penilaian konten game online dan memilih dengan bijak game yang sesuai dengan nilai-nilai agama Islam.

Di sisi lain, meskipun terdapat beberapa dampak negatif, beberapa game online yang didesain dengan baik dapat mendukung nilai-nilai moral Islam, seperti integritas, kejujuran, dan empati. Game-game semacam itu dapat menjadi alat yang efektif dalam pengembangan karakter mahasiswa dan meningkatkan minat serta motivasi mereka dalam belajar agama Islam. Fitur-fitur dalam game online, seperti tantangan, pencapaian, dan reward, dapat memberikan dorongan tambahan bagi mahasiswa untuk terus belajar dan mengembangkan pemahaman mereka tentang ajaran agama Islam.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar bagi manusia. Bermain dapat menghilangkan kejenuhan dan rasa penat atas rutinitas yang dirasakan oleh tiap individu. Setiap manusia memiliki keinginan yang sama untuk bermain. Seperti yang telah disebutkan di dalam al-Qur`an bahwa isi dunia ini hanyalah permainan dan senda gurau, sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Surah Muhammad (47):36 berikut:

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَهَوٌّ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْئَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ

*“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman serta bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.” (Q.S Muhammad: 36)<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur`an, *Al-Qur`an dan Terjemahannya*, (Jakarta: BALITBANG DIKLAT KEMENAG RI, 2019), hlm. 745.

Pada ayat tersebut, jelaslah bahwa manusia pada dasarnya senang akan permainan. Tidak terkecuali dengan bermain *Game online* yang dinikmati oleh sebagian masyarakat. Banyak orang yang tertarik pada permainan secara online ini karena dapat memberikan hiburan dan kesenangan. Mereka berasal dari berbagai latar belakang, usia, dan pendidikan. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, semua dapat menikmati permainan online ini. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan *Game online* harus bijak dan seimbang.

Dalam Mumtazinur, Aristoteles berpendapat bahwa manusia adalah *Zoon Politicon*, hal ini berarti manusia adalah makhluk sosial dan punya keinginan untuk berhubungan dengan yang lainnya.<sup>2</sup> Peneliti sering menjumpai bapak-bapak, ibu-ibu ataupun para pemuda yang sedang berkumpul dan membicarakan mengenai suatu hal. Dengan hal ini maka setiap kelompok sosial tentunya memiliki sebuah topik pembahasan yang membuat anggota di dalamnya merasa betah.

Berdasarkan data pada [duniagames.co.id](http://duniagames.co.id)<sup>3</sup> yang menunjukkan bahwa *Game online* yang populer adalah *Mobile Legend*, *PUBG* dan *Clash Of Clans*. Begitu juga dengan kalangan mahasiswa di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, berdasarkan pada observasi peneliti, banyak mahasiswa yang memainkan *Game online*. Hal ini bisa saja dipengaruhi oleh lingkungan pertemanan yang membuat banyak mahasiswa suka bermain

---

<sup>2</sup> Mumtaz Nur, *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. (Banda Aceh: LKKI UIN Ar-Raniry, 2019), hlm. 41.

<sup>3</sup> [DuniaGames.co.id](http://DuniaGames.co.id) merupakan sebuah portal *Game* dan platform media terbesar di Indonesia yang berisi pembahasan dan menyediakan layanan untuk mengunduh *Game* serta membeli kupon transaksi atau item di dalam permainan online seluler maupun komputer. ([duniaGames.co.id](http://duniaGames.co.id), diakses pada 20 Februari 2023 pukul 10:16 WIB)

*Game*. Hal itu juga disampaikan oleh salah satu mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, bernama Muhajir dalam pernyataannya ketika peneliti wawancara.

“Kalau ngomongin *Game online*, memang banyak teman-teman mahasiswa yang suka bermain *Game* terutama *Mobile Legend*. pada dasarnya ajakan teman tongkrongan dan juga konten kreator yang sering main *Game* tertentu. Selain itu, kalau kita gak main *Game* waktu di tongkrongan rasanya akan menjadi asing dan susah berbaur. Terkadang saat bosan atau jenuh, salah satu hiburan yang ada hanya dan mudah didapat itu hanya *Game online* karena aksesnya yang semakin mudah. Hanya dengan HP lalu konekin ke internet kemudian download *Game online* di playstore”<sup>4</sup>

Bermain *Game online* untuk sekarang ini sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari. Dari hal tersebut, tentunya *Game online* memiliki sisi positif dan sisi negatif. Yunita mengungkapkan bahwa Dari segi positif, *Game online* bisa melatih pola pikir, refleksi, pengembangan strategi. Dari segi negatif dari penggunaan *Gadget* berlebihan pada anak akan semakin berat jika tidak mendapat penatalaksanaan yang tepat.<sup>5</sup> Hal ini tergantung bagaimana peran orang tua dan keluarga, serta lingkungan agar anak terhindar dari kecanduan *Gadget* ataupun internet. Apabila hal ini tidak dilakukan, maka anak bisa kecanduan dan membuat semangat belajarnya menurun.

Peneliti menjumpai para mahasiswa memiliki topik bahasan khusus yang membuat mereka tahan berkumpul, tapi dalam hal ini bukanlah mengenai pelajaran di kampus. Para mahasiswa ini lebih tertarik untuk ngobrol tentang *Game online* dan menjadi salah satu topik yang seru untuk

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Muhajirin Songge, Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung pada 22 Februari 2023.

<sup>5</sup> Emy Yunita Rahma Pratiwi, dkk. *Positif Negatif Game online Pengaruh Fenomena Game online Terhadap Prestasi Belajar*, (Jombang: LPPM UNHAS Y Tebuireng, 2019), hlm. 17.

saat ini. Hal ini tentu karena sifat manusia sebagai makhluk sosial sehingga para mahasiswa senang bermain *Game online* yang disebabkan oleh pertemanan.

Dengan kemajuan teknologi saat ini banyak mahasiswa yang senang menghabiskan waktu mereka bermain *Game online* di kampus, warung kopi, atau di tempat kost mereka. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan *Game online* harus bijak dan seimbang. Oleh karena itu, sangat penting bagi mahasiswa untuk melek digital agar tidak tertinggal zaman dan dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dalam kehidupan sehari-hari. Dengan melek digital, kita dapat memahami cara menggunakan teknologi dengan benar dan menghindari dampak negatif yang mungkin timbul dari penggunaannya yang berlebihan.

Kesenangan terhadap suatu hal dan terus menerus dilakukan tanpa kontrol yang baik bisa menyebabkan seseorang menjadi kecanduan. Seseorang biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disukai pada kesempatan yang ada. *Game online* tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain *Game online* tanpa melihat waktu demi mencapai kepuasan.

*Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan pola pikir seseorang. Hal ini, yang mendominasi bermain *Game online* adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA hingga anak kuliah. Keseringan memainkan suatu *Game online*, akan menyebabkan menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *Game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Walaupun kita

dapat bersosialisasi dalam *Game online* dengan pemain lainnya, *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Dari uraian tersebut, hal ini bisa berimbas pada aktivitas belajar terutama pada penelitian ini yang akan dilakukan kepada mahasiswa.

Semangat bisa muncul jika seseorang memiliki tujuan hidup dan bisa mengelola pikiran dengan baik dan memiliki motivasi dan target pencapaian hidup yang ingin dicapai. Dengan semangat yang bergejolak akhirnya bisa membuat seseorang mencapai apa yang dicita-citakannya. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa semangat yang dirasakan seringkali surut dan tidak jarang berujung pada kurang percaya diri terhadap apa yang ingin dicapai. Banyak faktor yang menentukan naik turunnya semangat seperti lingkungan, sosial, keluarga dan faktor pendukung lainnya.

Dengan adanya *Game online* mampu merubah kebiasaan mahasiswa sehingga muncullah dampak tersebut. Dari sekian banyak dampak itu tentunya bisa berpotensi membangun bagi mahasiswa terutama kalangan yang mampu memanfaatkan dan menyikapinya untuk kepentingan yang positif. Dampak positif bisa berdampak dalam menambah wawasan berbahasa Inggris sebagai pemacu positif dalam dunia pendidikan terutama belajarnya. Selain itu juga dapat menambah teman dan menghasilkan uang.<sup>6</sup>

Peneliti mengamati bahwa ada mahasiswa dari program studi Pendidikan Agama Islam yang senang bermain *Game online*. Alasan mereka bermain *Game online* adalah untuk menghilangkan kejenuhan atau sekedar mengisi waktu luang. Namun, sebagai mahasiswa yang sudah berusia dewasa

---

<sup>6</sup> Observasi Penggunaan *Game Online* Oleh Mahasiswa PAI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, tanggal 16 Mei 2023

dan memiliki pola pikir yang lebih matang dibandingkan dengan anak-anak, seharusnya mereka sudah dapat membedakan mana yang seharusnya dilakukan dan yang harus ditinggalkan. Ketika dihadapkan pada beberapa pilihan tindakan, mahasiswa seharusnya dapat mengambil tindakan yang menurutnya terbaik dan memberikan hasil bagi diri mereka sendiri dan tidak mengganggu kegiatan belajar.<sup>7</sup>

Beranjak dari konteks tersebut, memperkuat alasan peneliti untuk menjadikan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung sebagai objek yang menarik untuk diteliti yang dituangkan dalam penelitian dengan judul **“Analisis *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.**

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dikemukakan di atas, agar pembahasan dalam penelitian ini jelas, terarah, dan tidak melebar. Sehingga hasil yang akan didapatkan nantinya valid dan mudah dipahami. Maka fokus dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan *Game online* Oleh Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?
2. Bagaimana Dampak Negatif *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

---

<sup>7</sup> Observasi Penggunaan *Game Online* Oleh Mahasiswa PAI UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, tanggal 16 Mei 2023

3. Bagaimana Dampak Positif *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung?

### **C. Tujuan Penelitian**

Dari uraian fokus penelitian diatas, maka dapat diambil tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *Game online* pada mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
2. Untuk mendeskripsikan dampak negatif *Game online* terhadap semangat belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.
3. Untuk mendeskripsikan dampak positif *Game online* terhadap semangat belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai penggunaan game online terhadap semangat belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam. Dengan mempelajari hubungan antara penggunaan game online dan semangat belajar, penelitian ini dapat memberikan informasi yang berguna bagi para pendidik dan pembuat kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumbangan

pemikiran bagi para peneliti lain yang tertarik pada topik ini. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan baru tentang cara meningkatkan semangat belajar mahasiswa melalui penggunaan game online yang tepat.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman akan penggunaan game online terhadap semangat belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung.

### b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan dan berguna untuk memanfaatkan waktu dalam kegiatan sehari-hari.

### c. Bagi Peneliti yang akan datang

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat menjadi menambah wawasan dan dijadikan masukan dalam melakukan penelitian berikutnya.

### d. Bagi pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman umum mengenai penggunaan *Game online* serta dampak negatif dan positif terutama terhadap semangat belajar serta pengelolaan penggunaan *Game online*.

## E. Penegasan Istilah

Untuk mempermudah pemahaman serta untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan istilah-istilah dalam judul penelitian ini

yaitu “*Analisis Game Online Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung*”. Maka diperlukan adanya penegasan istilah sebagai berikut:

## 1. Penegasan Istilah Secara Konseptual

### a. Analisis *Game online*

Analisis merupakan sebuah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan sebenarnya.<sup>8</sup>

*Game online* merupakan sebuah permainan modern dimana orang atau pemain satu dengan pemain yang lain dapat bermain pada waktu yang sama melalui jaringan komunikasi online menggunakan perangkat yang mendukung.<sup>9</sup>

Analisis *Game online* adalah usaha untuk mengatasi segala hal yang berkaitan dengan *Game online* seperti sisi negatif maupun positifnya.

### b. Semangat Belajar Mahasiswa

Semangat merupakan kesediaan perasaan yang memungkinkan seseorang memiliki nafsu (kemauan, gairah) untuk bekerja, berjuang.<sup>10</sup>

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai seseorang yang sedang menuntut ilmu di tingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang

---

<sup>8</sup> Tim Penyusun. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), hal. 59.

<sup>9</sup> Risha Pramudia Trisnani dan Silvia. *Stop Kecanduan Game Online*. (Madiun: UNIPMA Press, 2018), hlm. 4.

<sup>10</sup> Tim Penyusun, *op.cit.*, hlm. 1397.

cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.<sup>11</sup>

Semangat belajar mahasiswa adalah dorongan dari dalam diri yang memotivasi seseorang untuk terus belajar dan meningkatkan pengetahuannya dengan semangat belajar yang dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti lingkungan belajar yang kondusif, dukungan dari orang-orang di sekitar, dan tujuan jangka panjang yang ingin dicapai.

### c. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah pengajaran dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mengimani, bertakwa, berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, serta penggunaan pengalaman.<sup>12</sup>

## 2. Penegasan Istilah Secara Operasional

Adapun penegasan operasional dari penelitian yang berjudul “Analisis *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung” adalah dalam penelitian ini akan digali untuk mengetahui keadaan sebenarnya dalam penggunaan *Game online* pada mahasiswa dan dampak negatif dan positif terhadap semangat belajar serta mahasiswa. Pada awalnya, keseluruhan narasumber yang sudah dipastikan terlebih dahulu bahwa narasumber sudah tepat yaitu mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali

---

<sup>11</sup> Dwi Siswoyo. *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), hlm. 121.

<sup>12</sup> Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2005), hlm. 21.

Rahmatullah Tulungagung yang memainkan *Game online* dan dan orang terdekat dari mahasiswa. Kemudian, mahasiswa yang menjadi narasumber tersebut akan diberi pertanyaan dalam bentuk instrumen wawancara meliputi intensitas penggunaan *Game online*, alasan memainkannya dan digali juga dampak negatif dan positif yang dirasakannya dari penggunaan *Game online* terutama dalam hal semangat belajar. Untuk orang terdekat mahasiswa akan diberi pertanyaan berupa pertanyaan yang berkaitan dengan penggunaan *Game online* mahasiswa tersebut.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Setelah penelitian ini dilakukan, penulis kemudian menuangkan hasil penelitiannya ke dalam sebuah laporan penelitian. Sistematika penulisan laporan tersebut meliputi:

Bagian awal terdiri dari: sampul depan, halaman judul, halaman lembar persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran dan halaman daftar abstrak.

Bab inti terdiri dari 6 bab dan masing-masing bab terdiri dari sub bab, antara lain:

**Bab I Pendahuluan**, pada bab ini menjelaskan tentang Konteks Penelitian yang menimbulkan keinginan peneliti untuk mengambil penelitian tentang “Analisis *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung” dari

konteks peneliti kemudian ditentukan fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan.

**Bab II Kajian Pustaka**, Pada bab ini terdiri dari 1). Kajian Teori yang meliputi tinjauan tentang bermain, tinjauan tentang *Game online*, tinjauan tentang semangat belajar, 2). Penelitian terdahulu dan 3). Paradigma Penelitian.

**Bab III Metode Penelitian**, bab ini menjelaskan Rancangan Penelitian, Kehadiran Peneliti, Lokasi Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data, Pengecekan Keabsahan Data dan Tahap-tahap Penelitian.

**Bab IV Hasil Penelitian**, pada bab ini berisi tentang laporan hasil penelitian yang memaparkan bagaimana “Analisis *Game online* Terhadap Semangat Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung” yang diperoleh melalui pengamatan, dan atau hasil wawancara, serta deskripsi informasi lainnya yang dikumpulkan oleh peneliti melalui prosedur pengumpulan data.

**Bab V Pembahasan**, bab ini menjelaskan temuan-temuan dari hasil penelitian.

**Bab VI Penutup**, pada bab ini berisi kesimpulan dan saran.

Selanjutnya diikuti **Daftar Rujukan** dan **Lampiran-lampiran**.