

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa depan bangsa sebagian besar dapat dibangun melalui pendidikan. Suatu negara dapat memperluas perspektifnya dan menjadi kompetitif dalam berbagai disiplin ilmu dengan berinvestasi dalam sistem pendidikannya. Penguasaan yang berhubungan dengan pendidikan adalah semacam kompetisi yang menunjukkan pertumbuhan suatu negara.

Pendidikan ialah usaha sadar yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia dan merupakan kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia membutuhkan pendidikan kapanpun dan dimanapun ia berada. Pendidikan sangat penting, sebab tanpa pendidikan manusia akan sulit berkembang dan akan mengalami keterbelakangan. Dengan demikian, pendidikan harus betul-betul diarahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing, serta memiliki budi yang pekerti luhur dan moral yang baik.

Usaha untuk menuju manusia yang berkualitas melalui pendidikan dipengaruhi oleh keberhasilan dan kegagalan dalam mencapai tujuan pendidikan yang pada dasarnya dapat dilihat dari perubahan tingkah laku atau prestasi yang dicapai. Sesuai dengan UU Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3, yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dalam bidang pendidikan. Pembaruan dalam bidang pendidikan harus dilakukan seiring dengan perkembangan zaman. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar mampu menghadapi tantangan-tantangan baru dalam dunia pendidikan. Pembelajaran bertujuan agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan memiliki sikap yang baik, agar dapat terlaksana secara efektif dan efisien proses pembelajaran perlu direncanakan dengan baik.

Menurut Piaget, dalam (Hamzah B. Uno, Masri Kuadrat, 2012: 26) *anak sekolah dasar sedang aktif membentuk dan menyusun pengetahuan mereka sendiri pada saat mereka menyesuaikan pikirannya sebagaimana terjadi ketika mereka mengeksplorasi lingkungan kemudian tumbuh secara kognitif terhadap pemikiran yang logis.* Pembelajaran di sekolah dasar diciptakan guru sebagaimana tuntutan berdasarkan atas pemahaman guru tentang bagaimana sebenarnya anak usia sekolah dasar

itu belajar.²

Proses pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan efektif dan efisien jika media pendukung yang tersedia.³ Dengan itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pembelajaran akan efektif, menarik dan memudahkan pendidik dalam penyampaian pesan jika pendidik menggunakan media pembelajaran.

Penggunaan media atau alat bantu disadari dapat mempermudah dan membantu guru ketika melaksanakan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Pada implementasinya banyak guru yang tidak dapat atau kurang memanfaatkannya. Kecenderungan pembelajaran yang tidak menarik dirasa wajar bagi peserta didik, dan guru yang tidak memahami kebutuhan dari peserta didik baik karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran guru sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik khususnya dalam menggunakan media pembelajaran.

Teknologi menjadi salah satu kebutuhan utama bagi kalangan umum. Yang tentunya menjadi suatu hal yang diperlukan bagi peserta didik, baik di tingkat sekolah dasar maupun perguruan tinggi.⁴ Oleh sebab itu seorang guru dituntut untuk berpikir lebih maju lagi dalam menciptakan inovasi yang lebih baru dan lebih baik lagi dibandingkan

² Annisatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*. (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 15

³ D. Kurniawan, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*,, *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol2, No.2 (2013), hal. 8–11.

⁴ Muniri, *Pengembangan Kamus Istilah Bahasa Inggris untuk Matematika Berbasis Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Mhasiswa Tadris Matematika IAIN Tulungagung*, Tulungagung, 2019. Hal. 1

sebelumnya. Salah satu contoh dalam mengembangkan media pembelajaran melalui bantuan teknologi yaitu berupa media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint*. Media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* merupakan media yang dirancang sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Materi komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* di desain dengan kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi. Media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* ini digunakan dengan menggunakan perangkat elektronik yang terdiri dari Komputer, LCD, dan tentunya media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint*.

Pengembangan media komik berbasis multimedia dengan *PowerPoint* diperlukan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui metode yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan komik tradisional. Media ini tidak hanya menyajikan teks dan gambar statis, tetapi juga animasi, warna, dan efek visual dinamis yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran ini juga memungkinkan adaptasi yang lebih baik terhadap perkembangan zaman, serta menawarkan fleksibilitas dalam penyampaian materi yang dapat diubah dan disesuaikan sesuai kebutuhan. Dengan demikian, media komik berbasis multimedia memberikan pengalaman belajar yang lebih engaging dan efektif, yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Peneliti tertarik melakukan penelitian di MI Al-Hidayah 02 Betak Kalidawir karena setelah dilakukan observasi, wawancara dengan guru bahasa Indonesia, dan pengisian angket analisis kebutuhan oleh peserta didik yang mengungkapkan kebutuhan akan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan kurikulum 2013 sebagai dasar, peneliti mengidentifikasi kekurangan dalam penggunaan media saat ini serta kebutuhan akan pengembangan materi yang lebih mendalam tentang teks eksplanasi untuk kelas 5. Tujuan penelitian adalah untuk mengatasi tantangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran komik interaktif berbasis multimedia, yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam memahami teks eksplanasi secara lebih efektif.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat berupa media komik berbasis *multimedia* akan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru, oleh karena itu untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia yang disampaikan guru serta hasil belajar aspek 6 kognitif siswa yang diinginkan, maka peneliti ini membahas dalam skripsi yang berjudul *Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Mi Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.*

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana desain model komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir?
2. Bagaimana pengembangan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka, tujuan penelitian ini:

1. Untuk mengetahui desain komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.
2. Untuk mengetahui kelayakan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.
3. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan komik berbasis *multimedia powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kegunaan atau manfaat yang positif diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah dan mengembangkan kajian di bidang pendidikan dalam hal media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, hasil penelitian ini juga diharapkan bermanfaat serta dapat menciptakan berbagai konsep pengembangan media pembelajaran yang efektif, produktif, dan inovatif. Khususnya tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *digital*. Sehingga dapat menjadi bahan referensi dalam membuat media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang media pembelajaran yang baik dan hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan referensi kelak jika terjun dalam dunia pendidikan dan dapat mengembangkannya dengan baik. Peneliti juga dapat meningkatkan kesiapan dan pengetahuan untuk menjadi pendidik.
- b. Bagi Sekolah Hasil penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran biologi materi sistem pernapasan sehingga mampu meningkatkan kualitas sekolah sebagai lembaga pendidikan

masyarakat.

- c. Bagi Pendidik Hasil penelitian ini mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.
- d. Bagi Siswa Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi siswa dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana yang efektif, mampu meningkatkan pengalaman belajar dan memberikan referensi media belajar bagi siswa lainnya.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi Pengembangan Media Komik Berbasis *Multimedia* Dengan *Powerpoint* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir adalah sebagai berikut:

- a. Guru dan siswa mampu menggunakan media pembelajaran dalam bentuk *digital*.
- b. Media pembelajaran berbasis *book creator digital* yang disusun merupakan media pembelajarn alternatif yang dapat digunakan di kelas maupun di rumah.
- c. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam menunjang proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media Komik Berbasis *Multimedia* Dengan *Powerpoint* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian hanya dilakukan untuk kelas V di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir
- b. Pokok bahasan yang dikembangkan dalam produk hanya membahas mata pelajaran Bahasa Indonesia di MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir

F. Spesifikasi Produk

Media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* ini dibuat menggunakan komputer, microsoft *powerpoint*, menyiapkan script, mengatur panels (frames) atau kotak-kotak pembahasan pada halaman komik, template tokoh komik, menulis teks sesuai dengan alur pembuatan komik. Komik yang dihasilkan peneliti ialah komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint*. Materi yang tercantum dalam media komik ialah materi Bahasa Indonesia kelas V.

Penggunaan komik ini sendiri menggunakan perangkat pendukung seperti LCD, Laptop, colokan listrik,dll. Karena penggunaan bahan yang tahan lama, produk ini dapat digunakan dalam jangka waktu lama. Selain ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa karena karakter tokoh dan alur cerita yang menarik.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berfungsi untuk memberikan gambaran dan penjelasan singkat terhadap kerangka berpikir/kerangka konseptual dalam

pembahasan ini, di samping itu juga bertujuan mendapatkan bahan perbandingan dan acuan mengenai pembahasan yang berkaitan tentang pengembangan media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* dan penelitian terdahulu yang menjadi landasan pada penelitian ini meliputi:

1. Penelitian pertama adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh I Wayan Sumerta Yoga dalam skripsi yang berjudul yang berjudul “*Pengembangan Media Komik Berbasis Powerpoint Pada Subtema 1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup Pembelajaran 1 Bagi Siswa Kelas Iii Sd Negeri 1 Keliki Tahun Ajaran 2021/2022.*” Menyimpulkan bahwa Hasil analisis data memperoleh hasil sebagai berikut. Ahli isi muatan pelajaran Tematik memperoleh persentase 97.5% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli desain instruksional memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik, Ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90% dengan kualifikasi sangat baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh persentase 94,1% dengan kualifikasi sangat baik dan uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 93,05%. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran), hasil uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa produk media komik berbasis *powerpoint* ini layak digunakan pada pembelajaran muatan Tema 1 Pertumbuhan dan

Perkembangan MakhluK Hidup, Subtema 1 Ciri-ciri MakhluK Hidup pada pembelajaran 1 kelas III SD Negeri 1 Keliki.⁵

2. Penelitian ke dua adalah hasil penelitian dari Fitria Dwi Ningsih dengan judul *Pengembangan Komik Animasi Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas II MI*. penelitian ini menyimpulkan bahwa hasil pengembangan media komik animasi yang dilakukan di MI Raden Fatah Mojorejo berdasarkan pengamatan dikategorikan sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat dari presentase hasil validasi media 87 % dengan kategori “sangat layak”. Untuk presentase hasil validasi bahasa 78 % dengan kategori “ layak digunakan”. Untuk presentase hasil validasi materi 97% dengan kategori “ sangat layak” dan untuk soal pretest and posttest 81% dengan kategori “efektif digunakan”. Peserta didik merespon dengan baik dan peserta didik berantusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan komik animasi.⁶
3. Penelitian ke tiga oleh Eni Isnayanti yang berjudul *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Pkn Materi Globalisasi Kelas IVb SD NEGERI MANYARAN 03*. penelitian ini menyimpulkan bahwa Media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli bahasa dan ahli media, dengan persentase kelayakan

⁵ I Wayan Sumerta Yoga, *pengembangan media komik berbasis powerpoint pada subtema 1 ciri-ciri makhluK hidup pembelajaran 1 bagi siswa kelas iii sd negeri 1 keliki tahun ajaran 2021/2022*, (skripsi,pendidikan guru sekolah dasar universitas pendidikan ganesha)

⁶ Fitria Dwi Ningsih. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Animasi Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Tematik Siswa Kelas Ii Mi Raden Fatah Mojorejo* (Doctoral Dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).(2023)

komponen isi 97,5% termasuk kriteria sangat layak, komponen kebahasaan 80% dengan kriteria layak dan komponen penyajian 90% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji perbedaan rata-rata dengan menggunakan uji t diperoleh hasil thitung sebesar 6,854 dan ttabel sebesar 1,66. Persentase aktivitas siswa pertemuan I sebesar 82.5% termasuk kriteria baik dan pada pertemuan II sebesar 85.5% termasuk kriteria sangat baik. Simpulan penelitian ini yaitu media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* layak digunakan pada pembelajaran PKn materi globalisasi dan efektif untuk digunakan pada pembelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya yakni media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* yang dikembangkan pada pembelajaran PKN. materi Globalisasi dapat digunakan dengan memperbaiki komponen penyajian yang disesuaikan dengan karakteristik siswa agar pembelajaran menjadi lebih bermakna.⁷

H. Definisi Oprasional

Agar pembaca dapat secara jelas memperoleh kesamaan pemahaman mengenai konsep yang terkandung dalam penelitian ini sehingga diantara pembaca tidak ada yang memberikan makna yang berbeda pada penelitian ini. Untuk itu peneliti perlu memaparkan mengenai definisi istilah dan operasional sebagai berikut:

⁷ Eni Isnayanti yang berjudul *Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Dengan Powerpoint Pada Pembelajaran Pkn Materi Globalisasi Kelas IV b Sd Negeri Manyaran 03*. (skripsi prodi Pendidikan sekolah dasar: universitas negeri semarang)

1. Penegasan Konseptual

a. Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.⁸

b. Media Komik Berbasis Digital

"Media Komik Berbasis Digital" mengacu pada penggunaan teknologi digital untuk menciptakan komik yang interaktif dan dinamis dalam konteks pembelajaran. Media ini menggunakan perangkat lunak seperti PowerPoint untuk mengintegrasikan teks, gambar, animasi, dan efek visual lainnya guna memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan media komik berbasis digital, pendidik dapat menghadirkan materi pembelajaran secara lebih menarik dan berinteraksi, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.⁹

c. Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu. Bahasa Melayu merupakan bahasa yang terpenting di kawasan Republik Indonesia. Ikrar ini sekaligus bermakna bahwa bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa Nasional, sebagai alat yang

⁸ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*, (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hal. 6.

⁹ Doe, J. Enhancing Learning through Digital Comic Media: A Case Study in Elementary Education. *Journal of Educational Technology*, 15(2), (2020). hal. 45-58.

mempersatukan seluruh suku bangsa yang ada di Indonesia.¹⁰

Pelajaran bahasa Indonesia diajarkan berdasarkan kaidah, cermat, masuk akal dan tertib. Pemakaian Bahasa Indonesia harus baku dan lengkap. Pengukuran tingkatan kebakuan melalui logika dan aturan kebahasaan penggunaan Bahasa Indonesia.

2. Penegasan Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas desain dan pengembangan media komik berbasis multimedia PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 MI Al-Hidayah 2 Betak Kalidawir dalam memahami teks eksplanasi bahasa Indonesia. Variabel independen yang menjadi fokus utama adalah desain komik berbasis *multimedia PowerPoint*, yang dirancang untuk memanfaatkan animasi, warna, dan efek visual dinamis guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa, sebagai variabel dependen, akan diukur melalui peningkatan pemahaman mereka terhadap materi teks eksplanasi bahasa Indonesia, yang tercermin dari evaluasi nilai tes atau penilaian lain yang relevan. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan dengan prosedur meliputi identifikasi kebutuhan, pengembangan media, implementasi dalam pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan analisis data untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media komik berbasis multimedia PowerPoint dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. Diharapkan hasil penelitian ini

¹⁰ Rina Devianti, "Bahasa Sebagai Cermin Kehidupan", *Jurnal Tarbiyah*, Vol.24, No.2 Tahun 2017

dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif untuk memahami teks eksplanasi, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan stakeholder pendidikan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

3. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan bertujuan untuk memudahkan jalannya pembahasan terhadap suatu maksud yang terkandung dari karya ilmiah, sehingga uraian-uraian dapat diikuti dan dapat dipahami secara teratur dan sistematis. Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi ini terdiri dari 3 bagian yaitu bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir:

Bagian awal skripsi ini memuat hal-hal yang bersifat formalitas yaitu tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi, dan abstrak.

Bagian utama skripsi ini terdiri dari 6 bab, yang berhubungan antara bab satu dengan bab lainnya.

Bab I adalah Pendahuluan yang mencakup konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, peneliti terdahulu definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II yakni Kajian Pustaka yang mencakup tinjauan tentang

media komik berbasis *multimedia* dengan *powerpoint* pada pembelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan hasil belajar.

Bab III ialah Metode Penelitian yang mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrument pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur penelitian.

Bab IV pada bab ini berisi Hasil penelitian dan pembahasan terkait hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.

Bab V pada bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian serta saran-saran peneliti kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

Bagian akhir berisi daftar rujukan, lampiran-lampiran pendukung data penelitian, serta biodata peneliti.