

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa, terdiri dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan diatur sedemikian rupa untuk mempengaruhi serta mendukung terjadinya proses belajar internal pada siswa.² Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua aspek penting yaitu hasil belajar yang mencakup perubahan perilaku pada siswa dan proses belajar yang melibatkan pengalaman intelektual, emosional, serta fisik.³ Pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif (daya pikir), afektif (perilaku), dan psikomotorik (keterampilan siswa) yang semuanya berkembang seiring dengan diperolehnya pengalaman belajar. Oleh karena itu, dapat diartikan pembelajaran merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan fokus pencapaian perubahan perilaku dan pengembangan kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotorik melalui pengalaman intelektual, emosional, dan fisik.

Pada prakteknya, proses pembelajaran menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti fisika. Materi yang terlalu banyak dan sulit ditambah dengan rumus-rumus yang sering muncul menjadi penyebab utama pembelajaran fisika

² Wardana dan Ahdar Djamaluddin, *Belajar Dan Pembelajaran*, ed. Ahdar Djamaluddin (Kaaffah Learning Center, 2021).

³ Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar Dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Stdanar Nasional* (Teras, 2012), hal. 7.

membosankan bagi siswa. Pembelajaran fisika menjadi pembelajaran yang paling membosankan di antara pembelajaran kimia maupun pembelajaran biologi.⁴ Terdapat dua faktor yang mempengaruhi pembelajaran menjadi membosankan, yakni faktor internal berupa kondisi siswa (emosi) dan faktor eksternal berupa kondisi dari pembelajaran (stimulus dari lingkungan).⁵ Pembelajaran yang membosankan menghambat perkembangan keterampilan kolaborasi siswa karena kurangnya interaksi aktif dan kegiatan yang mendorong kerja sama antar siswa.

Keterampilan khusus yang perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran mencakup berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, serta berbagai keterampilan penting lainnya.⁶ Keterampilan kolaborasi diperlukan dalam mendukung interaksi aktif dan mengasah kerja sama siswa pada kegiatan pembelajaran. Keterampilan kolaborasi merupakan proses pembelajaran yang dilakukan secara bersama-sama untuk mengatasi perbedaan pandangan dan pengetahuan, di mana setiap individu berkontribusi dalam diskusi melalui saran, mendengarkan, serta saling mendukung satu sama lain.⁷ Keterampilan kolaborasi melibatkan komunikasi yang baik, kemampuan memecahkan masalah secara berkelompok, serta menumbuhkan toleransi terhadap

⁴ Diska Hunafa Putri dan Ogi Danika Pranata, “Eksplorasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Sains Setelah Pandemi,” *Jurnal Inovasi Guruan Sains (JIPS)* 4, no. 2 (2023): 62–70.

⁵ *Ibid.*, hal. 67.

⁶ Dwi Fitriyani et.al., “Penggunaan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Dan Berpikir Tingkat Tinggi,” *Jurnal Bioterdidik* 7, no. 3 (2019): 77–87.

⁷ Halani Felda Sunbanu et.al., “Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Two Stay Twostray Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 3, no. 4 (2019): 2037–2041.

perbedaan pendapat. Keterampilan kolaborasi yang baik pada siswa dapat meningkatkan pengetahuan dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keberhasilan siswa dalam belajar ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang menyebabkan perubahan dalam perilaku, termasuk pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik daripada sebelumnya.⁸ Namun, hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika tergolong rendah disebabkan siswa kurang memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran.⁹ Faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain: rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, suasana pembelajaran yang membosankan, serta media pembelajaran yang digunakan guru kurang interaktif.

Pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan hasil belajar menjadi target setiap lembaga pendidikan, salah satunya adalah MTsN 5 Tulungagung. Berdasarkan hasil observasi secara langsung di sekolah MTsN 5 Tulungagung bahwa dalam kegiatan pembelajaran siswa cenderung kurang menunjukkan sikap-sikap kolaboratif, di antaranya siswa cenderung pasif dalam kerja kelompok, hasil kerja kelompok kurang maksimal, beberapa siswa kurang bertanggung jawab karena mengandalkan teman sekelompok, sulit berkompromi,

⁸ Fitria Oktafianti et.al., “Perbedaan Hasil Belajar Dan Self-Efficacy Pada Siswa Yang Diberikan Feedback Setelah Penggunaan Quizizz Dengan Plickers,” Indonesian Journal of Biology Education 4, no. 1 (2021): 1–8.

⁹ Leo Charli et.al., “Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika,” Science and Physics Education Journal (SPEJ) 2, no. 2 (2019): 52–60.

serta kurangnya sikap saling menghargai. Selain itu, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa sebanyak 52% dari 21 siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal. Sikap-sikap kolaboratif yang cenderung rendah diakibatkan oleh kurangnya kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk berlatih bekerja dalam kelompok, kegiatan pembelajaran yang menekankan pada tugas individu, penilaian lebih banyak difokuskan pada hasil individu daripada proses kerja kelompok. Sedangkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah disebabkan oleh adanya distraksi antar siswa satu sama lain dan siswa hanya berfokus pada diri sendiri sehingga tidak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Kemudian, model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran belum mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis dengan mengikuti pendekatan saintifik seperti mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, dan mengomunikasikan hasil. Guru hanya berfokus pada penyampaian materi secara langsung tanpa adanya umpan balik yang baik dari siswa. Oleh sebab itu, diperlukan langkah untuk mengoptimalkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar melalui model pembelajaran yang mampu meningkatkan hal tersebut.

Keterampilan kolaborasi dan hasil belajar dapat dioptimalkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan atau *game-based learning* dengan melibatkan teknologi untuk mendukung aktivitas pembelajaran.¹⁰ Salah satu model pembelajaran berbasis permainan ialah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran *Team Games*

¹⁰ Putri dan Pranata, *Eksplorasi Kejenuhan Siswa Dalam Pembelajaran Sains Setelah Pandemi*, hal. 69.

Tournament (TGT) diterapkan karena melibatkan seluruh siswa dalam kegiatan pembelajaran sebagai tutor sebaya serta memadukan unsur permainan sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan penuh semangat. Adanya turnamen mendorong siswa untuk bertanggung jawab terhadap peran masing-masing dalam kelompok. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) membantu siswa untuk menangkap dan menyimak pembelajaran dengan baik serta memberi pengaruh tinggi dalam meningkatkan hasil belajar.¹¹ Model pembelajaran ini juga membangun interaksi positif dalam kelompok yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, saling menghargai, dan bersikap fleksibel dalam menghadapi perbedaan. Melalui suasana belajar yang menyenangkan, adanya turnamen serta pemberian penghargaan, siswa termotivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran berdampak positif dalam pembelajaran fisika. Salah satu media teknologi yang dapat digunakan adalah aplikasi *Plickers*. *Plickers* merupakan aplikasi yang memungkinkan guru melakukan tes pilihan ganda dengan berbasis *interactive response system* (sistem respon interaktif) dan digunakan untuk mengumpulkan respons siswa melalui *smartphone*, komputer, dan kartu QR *Code*.¹² Aplikasi ini mudah digunakan, gratis, hemat waktu,

¹¹ Alhadi Erpan et al., “*Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Siswa*,” *Jurnal Kumparan Fisika* 4, no. 2 (2021): 120–128.

¹² Erlin Rachma Sita et.al., “*Analisis Penggunaan Aplikasi Plickers Dalam Penilaian Formatif Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa*” *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2024): 190–203.

dan tetap dapat digunakan dalam kondisi jaringan internet yang tidak stabil. *Plickers* juga mendorong pembelajaran yang ramah lingkungan dengan mengurangi penggunaan kertas (*paperless*) dan menyimpan hasil penilaian secara otomatis di akun guru sehingga memudahkan guru dalam memantau perkembangan belajar siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih efisien, akurat, dan interaktif. Suasana belajar yang menyenangkan melalui *Plickers* juga meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

Kolaborasi antara model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan aplikasi *Plickers* dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Penyampaian materi pembelajaran oleh guru diikuti partisipasi siswa dalam permainan edukatif melalui aplikasi *Plickers*, di mana siswa menjawab pertanyaan pilihan ganda melalui kartu *Plickers* yang dipindai secara *real-time* oleh guru menggunakan *smartphone*. Adanya kolaborasi tersebut mempengaruhi peningkatan keterampilan kolaborasi siswa dalam kegiatan pembelajaran karena mendukung siswa untuk aktif, membangun kerja sama antar anggota kelompok, bertanggung jawab, terbuka terhadap kritik dan saran, serta menerima keputusan bersama dalam menyelesaikan masalah. Proses penilaian yang lebih efisien serta siswa lebih menikmati kegiatan pembelajaran yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan menggunakan aplikasi *Plickers* sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran fisika pada materi getaran, gelombang, dan cahaya. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul “Pengaruh Model Pembelajaran

Team Games Tournament Berbantuan Aplikasi *Plickers* Terhadap Keterampilan kolaborasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 5 Tulungagung” dengan harapan siswa dapat terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang membawa dampak positif terhadap hasil belajar.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan dipecahkan dalam penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran yang diterapkan terbatas pada *direct instruction* (model pembelajaran langsung) sehingga kurang mampu mengoptimalkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar.
2. Siswa cenderung kurang menunjukkan sikap-sikap kolaboratif pada kegiatan pembelajaran secara berkelompok.
3. Sejumlah 11 siswa dari 21 siswa dalam satu kelas mendapatkan hasil belajar yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

Pembatasan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini membahas pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.
2. Keterampilan kolaborasi yang dikaji berdasarkan teori Greenstein dengan indikator berpartisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antar anggota kelompok.
3. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini merupakan hasil belajar pada ranah kognitif menurut teori Bloom

yang memuat aspek C1-C4 sesuai dengan capaian pembelajaran pada kelas VIII.

4. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas VIII MTsN 5 Tulungagung dalam materi getaran, gelombang, dan cahaya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan maka permasalahan yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung?
2. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung?
3. Adakah pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.
2. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap

hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.

3. Mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan dan hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan pengetahuan bahwa keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* dengan berbantuan aplikasi *Plickers*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Menjadi alternatif guru dalam kegiatan pembelajaran agar siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok.
- 2) Membantu guru untuk memperluas media pembelajaran yang digunakan, salah satunya aplikasi *Plickers*.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dalam pembelajaran fisika secara kelompok yang interaktif.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi getaran, gelombang, dan cahaya melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers*.

- c. Bagi peneliti
 - 1) Memberikan pengalaman secara langsung untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.
 - 2) Memberikan ilmu yang dapat digunakan untuk menghadapi permasalahan serupa di masa depan dan bekal sebagai calon guru.
- d. Bagi peneliti lain
 - 1) Menjadi sumber referensi dan inspirasi bagi peneliti lain yang tertarik menggali lebih dalam tentang penelitian terkait.
 - 2) Memberikan wawasan bagi peneliti lain tentang model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.
2. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap hasil belajar siswa pada materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.
3. Ada pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* berbantuan aplikasi *Plickers* terhadap keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa pada

materi getaran, gelombang, dan cahaya kelas VIII MTsN 5 Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1. Penegasan istilah konseptual
 - a. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran di mana siswa belajar dalam kelompok, saling mendukung, mendalami materi, dan bekerja sama untuk menguasainya sehingga melatih keaktifan siswa dan kecepatan berpikir selama permainan, membuat pembelajaran lebih hidup, menarik, dan tidak membosankan.¹³
 - b. Aplikasi *Plickers* merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk memberikan penilaian dan mengumpulkan data hasil penilaian secara *real-time* tanpa memerlukan perangkat tambahan untuk siswa.¹⁴
 - c. Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan untuk bekerja sama secara efisien serta menghargai anggota tim yang beragam. Keterampilan ini mencakup berpartisipasi secara aktif, bertanggung

¹³ Nabeela Rahma Noor Aziz et.al. , “*Studi Meta-Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Dalam Pembelajaran Fisika,*” Jurnal Ilmiah Mahasiswa Guruan Fisika 2, no. 2 (2021): 108–115.

¹⁴ Meita Sari Setiyani dan Meini Sondang Sumbawati, “*Penerapan Model Kooperatif Tipe Group Investigation Menggunakan Media Plickers Untuk Meningkatkan Critical Thinking Skill Dan Hasil Belajar Siswa,*” Jurnal IT-EDU 21, no. 1 (2020): 132–139.

- jawab, dan saling menghargai antar anggota kelompok.¹⁵
- d. Hasil Belajar merupakan perubahan perilaku atau peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan.¹⁶
 - e. Getaran, gelombang, dan cahaya merupakan konsep dalam ilmu fisika di mana getaran diartikan sebagai gerakan berulang dengan menempuh lintasan yang sama secara berkala, gelombang adalah getaran yang merambat, serta cahaya adalah gelombang elektromagnetik yang dapat dilihat mata manusia dan merambat tanpa medium.¹⁷
2. Penegasan istilah operasional
 - a. Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang digunakan dalam penerapan media pembelajaran aplikasi *Plickers* untuk mengetahui pengaruh dari keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa. Model pembelajaran ini akan diterapkan pada kelas eksperimen dengan langkah-langkah meliputi: penyajian kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan rekognisi tim.
 - b. Aplikasi *Plickers* merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada

¹⁵ I Dhitarifa, et.al., “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Peserta Didik Pada Materi Ekologi Di SMP Negeri 8 Semarang,” Seminar Nasional IPA, 2023, 684–694.

¹⁶ Chatarina Novianti et.al., “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Science, dan Physics Education Journal (SPEJ)* 3, no. 2 (2020): 57–75.

¹⁷ Nenden Fauziah, Berlian Nurcahya, dan Naeli Nurlaeli, *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*, hal. 128.

- materi getaran, gelombang, dan cahaya untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan hasil belajar siswa.
- c. Keterampilan kolaborasi merupakan kemampuan siswa untuk bekerja sama secara efektif dalam kelompok dengan melibatkan partisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antar anggota kelompok. Pada penelitian ini, keterampilan kolaborasi diuji dengan lembar observasi yang mengarah pada indikator keterampilan kolaborasi. Indikator keterampilan kolaborasi pada penelitian ini terdiri dari partisipasi secara aktif, bekerja secara produktif, bertanggung jawab, fleksibilitas dan kompromi, serta saling menghargai antar anggota kelompok.
 - d. Hasil belajar merupakan perubahan siswa dalam pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar. Hasil belajar diukur melalui instrumen tes yang hanya menguji hasil belajar ranah kognitif menurut teori Bloom.
 - e. Getaran, gelombang, dan cahaya merupakan salah satu materi fisika yang diajarkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VIII semester genap MTsN 5 Tulungagung pada fase D dalam Kurikulum Merdeka.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Bagian awal dalam penulisan skripsi terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Utama (Inti)

Bagian utama (inti) dalam penulisan skripsi terdiri dari pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil penelitian, pembahasan, dan penutup dengan uraian sebagai berikut:

a. Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dikemukakan latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan teori

Pada bab ini berisi tentang deskripsi teori dari variabel-variabel penelitian, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. Bab III Metode penelitian

Pada bab ini memuat rancangan penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

d. Bab IV Hasil penelitian

Pada bab ini berisi tentang deskripsi data dan pengujian hipotesis.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini memaparkan pembahasan dari temuan-temuan yang telah dijelaskan pada hasil penelitian sesuai dengan rumusan masalah.

f. Bab VI Penutup

Pada bab ini memuat kesimpulan dari pembahasan dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir dalam penulisan skripsi terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.