

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah berjalan sangat pesat hingga membawa manusia pada perubahan signifikan dalam hidup manusia era modern. Kecanggihan teknologi yang semakin hari semakin banyak inovasi baru yang dimunculkan, salah satunya adalah internet. Sekarang ini akses internet dapat dilakukan oleh siapapun dan dimanapun bahkan kecepatan internet semakin cepat, hanya perlu waktu yang singkat untuk dapat menggunakannya. Teknologi baru yang dikembangkan tentu akan menciptakan berbagai hal baru, termasuk munculnya aplikasi *game online*. *Game online* sendiri merupakan bentuk dari hasil perkembangan teknologi ditengah maraknya berbagai aplikasi yang banyak digandrungi oleh berbagai kalangan masyarakat. Tidak hanya orang dewasa yang senang dengan bermain *game online*. Popularitas *game online* ini juga tak luput dari kalangan remaja bahkan anak-anak. Ketika merasa bosan atau lelah karena pekerjaan atau tugas sehari-hari, bermain *game online* bisa menjadi hiburan yang menyenangkan. Karena *game online* sering kali melibatkan strategi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan, yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, bermain *game online* juga dapat membantu pemain mengembangkan bakat mereka. *Game online* telah berkembang menjadi cabang olahraga yang disebut *eSports*, yang mendorong kolaborasi dan

memiliki potensi untuk menghasilkan uang. Meskipun memiliki dampak yang positif, penggunaan *game online* yang berlebihan tentunya membawa dampak yang negatif. Penggunaan *game online* yang berlebihan dan tanpa batasan akan memberikan efek kecanduan bagi siapa saja tanpa mengenal usia.

Kecanduan *game online* adalah kondisi seseorang yang mengalami ketergantungan ditandai dengan tindakan atau perilaku yang dilakukan berulang kali untuk mencapai rasa puas<sup>1</sup>. Sebuah asosiasi yang menyelenggarakan jasa internet Indonesia atau yang biasa dikenal dengan APJI di tahun 2023 menyebutkan bahwa survei penggunaan internet yang dilakukan kepada 8.510 orang, terdapat data sebesar 43,29% pengguna internet yang pernah bermain *game online*. Pengguna *game online* sebanyak 42,23% mayoritas bermain *game online* selama lebih dari 4 jam per hari, 27,46% bermain selama 3-4 jam per hari, 11,94% bermain selama 2-3 jam per hari, 11,10% bermain selama 1-2 jam per hari, dan dari 7,26% bermain selama kurang dari 1 jam<sup>2</sup>. Ketergantungan *game online* dapat menimbulkan sikap yang merugikan diri sendiri maupun orang lain seperti dapat mengakibatkan penurunan prestasi akademik, kurang tertarik dengan kegiatan lain selain dengan *game online*, sulit untuk berkonsentrasi, dan

---

<sup>1</sup> Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>

<sup>2</sup> Zhafri, M. (2024). Pengaruh Game Online terhadap Prestasi Belajar pada Siswa SMA Nurul Falaah Gunung Sindur. 4(2) .

jam tidur yang tidak teratur sehingga dapat menimbulkan berbagai masalah kesehatan<sup>3</sup>.

Perilaku kecanduan bermain *game online* merupakan perilaku *maladaptive* yaitu perilaku yang sering menimbulkan konflik, pertengkaran, tindak kekerasan dan perilaku antisosial lainnya kepada orang lain di lingkungannya<sup>4</sup>. Kondisi yang seperti ini apabila tidak diikuti dengan lingkungan yang kondusif tentu akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan psikologis dan sosialnya. Perilaku *maladaptif* pada anak merupakan permasalahan yang tidak jarang ditemui di berbagai lingkungan, termasuk di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak (PPSAA) Trenggalek, salah satunya berupa perilaku kecanduan bermain *game online*. Hampir seluruh penerima manfaat sangat gemar bermain *game online* hingga lupa waktu untuk melakukan aktivitas yang lain. Penerima manfaat yang ada di UPT Perlindungan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek memiliki usia yang berbeda-beda dengan jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan menengah. Kegiatan yang wajib dilakukan oleh seluruh penerima manfaat adalah belajar, tetapi karena kecanduan bermain *game online* menjadikan mereka lupa dengan kewajibannya untuk belajar.

---

<sup>3</sup> Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. 5 .

<sup>4</sup> Mahdi Nk, M. (2022). TERAPI BEHAVIOR DALAM PERSPEKTIF ISLAM (Upaya Penanganan Perilaku Maladaptif Remaja Pecandu Game Online). At-Taujih : Bimbingan dan Konseling Islam, 5(1), 13. <https://doi.org/10.22373/taujih.v5i1.13730>

Bimbingan konseling sebagai fasilitas yang disediakan oleh UPT Perlindungan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek diperuntukkan kepada penerima manfaat yang berada di sana. Tujuan diberikan layanan bimbingan konseling sendiri adalah untuk membantu penerima manfaat yang mengalami permasalahan agar dapat menemukan solusi dan keluar dari permasalahan yang dihadapi. Tujuan dari bimbingan konseling adalah untuk membantu penerima mencapai pertumbuhan optimal, perkembangan perilaku yang baik, dan meningkatkan manfaat lingkungan mereka. Konselor menggunakan berbagai strategi yang terus dikembangkan untuk mengurangi tingginya tingkat kecanduan permainan online, suatu masalah yang umum terjadi di masyarakat saat ini. Namun, layanan untuk mengelola kecanduan permainan *online* masih belum memadai di dalam UPT itu sendiri. Untuk dapat melakukan identifikasi fenomena kecanduan *game online* dengan mengambil data awal yang sistematis dengan melakukan penyebaran skala kecanduan *game online* kepada penerima manfaat yang berada di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek untuk mengukur tingkat kecanduan *game online* secara kuantitatif.

Terdapat penelitian-penelitian yang dilakukan untuk menangani permasalahan perilaku kecanduan *game online* melalui pendekatan dengan teknik *self-management* dan teknik *self-control* yang dilakukan oleh Pangestuti Kurniasih (2022) dan Feby Cahyani (2021). Strategi yang dapat diberikan kepada anak yang kecanduan *game online* seperti menggantikan

waktu yang dihabiskan dengan bermain *game online* menjadi kegiatan yang lebih bermanfaat. Kegiatan yang dapat digunakan seperti berolahraga, membaca buku, ataupun bermain bersama dengan teman. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Pangestuti Kurniasih (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “*Pelaksanaan Konseling Behavior Dengan Teknik Self-Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online* Peserta Didik di SMK Muhammadiyah Karanganyar Kabupaten Pekalongan” dapat diketahui dengan melakukan penerapan *self-control* hasil penelitian yang menunjukkan penurunan tingkat kecanduan *game online*. Perubahan perilaku berupa meningkatnya kesadaran individu akan dampak negative yang ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online* dan mulai mengontrol keinginan untuk bermain<sup>5</sup>. Dalam penelitian lainnya yang dilakukan oleh Feby Cahyani (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “*Effectiveness of Group Guidance With Self-Management technique to Minimize Online Game Addiction in Class X Student of SMAN 2 Banjarmasin*” hasil penelitian menerapkan langkah-langkah teknik seperti *self-monitorring* untuk memantau diri siswa sendiri, evaluasi diri, pemberian penguatan dan penerapan strategi untuk mengatur dan membatasi waktu bermain siswa menunjukkan penurunan tingkat kecanduan bermain *game online* dan siswa dapat lebih mengendalikan

---

<sup>5</sup> Kurniasih, P. (t.t.). *Pelaksanaan Konseling Behaviour Dengan Teknik Self Control Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online* Peserta Didik Di Smk Muhammadiyah Karanganyarkabupaten Pekalongan .

perilaku kecanduan bermain *game online*<sup>6</sup>. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Desi Rohani dalam penelitian yang berjudul “Istiqomah Sholat Lima Waktu Sebagai Solusi Mengurangi Kecanduan *Game Online* Bagi Anak Usia Sekolah” berdasarkan ajaran dalam Al-Qur'an seperti yang disebutkan dalam surah An-Nisa (4:103) dan surah Fussilat (41:30) yang menjelaskan tentang pentingnya menjalankan kewajiban sholat dan mendorong anak-anak untuk istiqomah dalam sholat. Hasil penelitian menunjukkan anak-anak yang istiqomah dalam menjalankan sholat lima waktu dan tingkat kecanduan *game online* lebih rendah<sup>7</sup>.

Dari hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan, pendekatan yang gunakan oleh peneliti untuk menurunkan perilaku kecanduan *game online* yaitu dengan konseling religius islam. Peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan konseling religius islam dengan alasan karena masih jarang ditemui penelitian terdahulu yang menggunakan pendekatan konseling religius islam untuk menurunkan perilaku kecanduan *game online*. Penggunaan konseling religius islam diharapkan mampu menjadi alternatif baru dalam melaksanakan konseling dan membantu menangani permasalahan. Pemberian *treatment* dalam konseling religius islam diantaranya dengan memberikan tugas kepada konseli untuk membaca ataupun menghafalkan ayat-ayat Al-Qur'an seperti surah Al-

---

<sup>6</sup> Cahayani, F. (t.t.). Efectiveness of Group Guidance With Self-Management Technique to Minimize Online Game Addiction in Class X Student of SMAN 2 Banjarmasin.

<sup>7</sup> Rohani, D. (t.t.). Istiqomah Shalat Lima Waktu Sebagai Solusi Mengurangi Kecanduan Game Online Bagi Anak Usia Sekolah

Ashr yang bertujuan untuk mengalihkan kebiasaan bermain *game online* dan merubahnya menjadi kegiatan yang positif lainnya.

Ditengah banyaknya pendekatan yang digunakan, mengingat masyarakat Indonesia mayoritas adalah sebagai pemeluk Islam, diperlukan eksplorasi lebih mendalam mengenai penanganan kecanduan *game online* dengan konseling religius islam. Dengan menggabungkan pendekatan psikologis dan spiritual diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan kecanduan *game online*. Berdasarkan penjelasan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : **“Efektivitas Konseling Religius Islam Dengan Surah Al-Ashr Untuk Menurunkan Perilaku Kecanduan Game Online Pada Penerima Manfaat di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada efektivitas konseling religius islam dalam menurunkan kecanduan *game online* pada remaja di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek. Penelitian ini akan fokus kepada anak-anak penerima manfaat yang tinggal di asrama UPT dan telah teridentifikasi sebagai individu yang kecanduan bermain *game online*. Melalui penelitian yang dilakukan akan mengeksplorasi proses pelaksanaan konseling, perubahan perilaku yang dialami oleh konseli dan mengidentifikasi faktor apa saja yang mendukung ataupun menghambat penerapan konseling religius islam

di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek.

Berikut identifikasi masalah berdasarkan latar belakang :

1. Banyaknya penerima mafaat yang kecanduan *game online* di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek
2. Dampak yang ditimbulkan dari kecanduan *game online*
3. Di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek belum pernah dilakukan layanan konseling kelompok untuk mengatasi kecanduan *game online*

Pembatasan masalah yang ada dalam penelitian ini bertujuan untuk menghindari perluasan pemecahan masalah yang menjadi fokus penelitian. Pelaksanaan penelitian dibatasi pada penggunaan pendekatan konseling religius islam untuk mengukur bagaimana efektivitas pendekatan untuk menurunkan perilaku kecanduan *game online* pada remaja di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dari penelitian ini adalah “Apakah konseling religius islam efektif dalam menurunkan perilaku kecanduan *game online* pada remaja di UPT Perlindungan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek ?”

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas konseling kelompok dengan menggunakan pendekatan religius islam dalam menurunkan perilaku kecanduan *game online* di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek.

## 1.5 Kegunaan Penelitian

### 1.1.1 Kegunaan teoritis

- 1 Secara teoritis hasil penelitian efektifitas konseling religious islam ini dapat untuk menambah literatur terkait layanan konseling religius untuk menurunkan kecanduan *game online* pada penerima manfaat.
- 2 Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian berikutnya khususnya penanganan kecanduan *game online* pada remaja menggunakan konseling religious islam.

### 1.1.2 Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan rujukan atau alternatif untuk penelitian berikutnya khususnya penanganan kecanduan *game online* pada remaja menggunakan konseling religius islam.

## 1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian lebih fokus, ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian hanya membahas penerima manfaat yang tinggal di lingkungan UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek
2. Berfokus pada upaya penurunan perilaku kecanduan *game online*
3. Layanan yang diberikan pada penelitian ini adalah konseling religius islam dengan pendekatan membaca Al-Qur'an (surah Al-Ashr)

## 1.7 Penegasan Variabel

Agar tidak terjadi kesalahpahaman terhadap judul skripsi, maka diperlukan penegasan terkait arti pada istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dilakukannya penegasan adalah untuk memberikan arti yang jelas dan tegas serta memastikan bahwa istilah – istilah yang ada sesuai dengan konteks penelitian yang dilakukan.

### 1.7.1 Penegasan Konseptual

#### a. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* adalah suatu kondisi seseorang atau individu yang mengalami ketergantungan pada *game online* dengan ditandai perilaku atau tindakan yang dilakukan berulang kali demi mencapai rasa kepuasan pada dirinya dan

dapat menjadi bahaya apabila tidak segera mendapat penanganan karena mengakibatkan emosi yang tidak stabil.<sup>8</sup>

Kecanduan *game online* merupakan salah satu gangguan terhadap kontrol keinginan untuk bermain *game online* secara berlebihan atau memuaskan diri sehingga menimbulkan ketidakmampuan untuk menghentikan aktivitas bermain *game online* sehingga mempengaruhi kegiatan sehari-hari.<sup>9</sup>

#### b. Konseling Kelompok

Konseling kelompok yaitu bantuan yang diberikan kepada sekelompok individu maupun siswa yang dilakukan oleh konselor/guru BK sebagai tenaga ahli profesional dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan<sup>10</sup>. Konseling kelompok merupakan sebuah bantuan yang diberikan konselor pada individu secara berkelompok untuk memecahkan

---

<sup>8</sup> Rohman, K. (2019). AGRESIFITAS ANAK KECANDUAN GAME ONLINE. *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 2(1), 155–172. <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>

<sup>9</sup> Fitriatun Solikhah, F., & Casmini, C. (2017). Efektivitas Pendekatan Rational Emotive Behaviour Therapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di Sd N Jumeneng, Sumberadi, Mlati, Sleman. *Hisbah: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 13(2), 14-34

<sup>10</sup> Yandri, H., Rahayu, G., Suhaili, N., & Netrawati, N. (2022). Kebermaknaan Konseling Kelompok dalam Menanggulangi Masalah Kehidupan. *Indonesian Journal of Counseling and Development*, 4(2), 59-69

masalah<sup>11</sup>. Sukardi (2000) menyebutkan konseling kelompok adalah sebuah layanan pada bimbingan konseling yang diberikan pada individu untuk mendapatkan kesempatan mengatasi permasalahan yang dialami dengan dinamika kelompok<sup>12</sup>.

### c. Konseling Religius Islam

Konseling religius islam yaitu pemberian bantuan kepada individu untuk menyelesaikan permasalahan yang Tengah dialami baik secara mental, sosial dan spiritual dengan cara mendekatkan diri kepada Allah SWT sehingga dapat mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.<sup>13</sup> Menurut Anwar Sutoyo, konseling religius islam adalah salah satu bentuk pemberian bantuan yang diberikan kepada seseorang dengan memberikan dorongan dan mendampingi seseorang untuk mengembangkan dan mengembalikan sifat dasar manusia

---

<sup>11</sup> Rahmawati, A. D., Wibowo, F. D., Habibullah, H., Nурrochmah, H., Baity, H. F. N., & Makhrudah, U. (2022). Efektivitas Konseling Kelompok Dalam Meningkatkan Efikasi Diri Siswa Sma/Smk: Systematic Literature Review. *Counsenesia Indonesian Journal Of Guidance and Counseling*, 3(2), 63-71

<sup>12</sup> Neviyarni, G. R. (2022). Konseling Kelompok Realita untuk Meningkatkan Identitas Diri Pengguna Aplikasi TikTok

<sup>13</sup> Paratiwi, A., & Farasagitaputri, A. (2021). Konseling Religius: Kepustakaan. *International Virtual Conference on Islamic Guidance and Counseling*, 1(1). 149-158

dengan memperkuat iman, akal budi dan kemampuan yang dimiliki dalam diri setiap.<sup>14</sup>

Konseling religius islam adalah salah satu pendekatan dalam konseling yang bernuansa religi dan memiliki tujuan untuk memberikan bantuan kepada individu atau konseli untuk memahami dirinya dengan lebih mengenal pribadi individu itu sendiri, menetapkan tujuan hidup, membentuk nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai pegangan hidup dan dapat digunakan sebagai sarana dalam mengembangkan potensi dengan optimal.<sup>15</sup>

#### 1.7.2 Penegasan Operasional

##### a. Konseling Kelompok

Konseling kelompok adalah pemberian bantuan pada layanan bimbingan konseling yang dilakukan secara berkelompok dengan anggota terdiri dari beberapa individu yang memiliki permasalahan sama untuk mencari Solusi dari permasalahan yang dialami. Selama konseling berlangsung, setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk berbagi pengalaman, memberikan dukungan dan mendapatkan

---

<sup>14</sup> Saputra, A., & Muzaki, M. (2019). Pemikiran Anwar Sutoyo tentang Konseling Islam untuk Kesehatan Mental. *Prophetic : Professional, Empathy and Islamic Counseling Journal*, 2(1). 95

<sup>15</sup> Rofiqah, T. (2016). *Religious Counseling: Overcoming Anxiety with the Adoption of Religiopsikoneuroimunologi Based Remembrance Therapy*

pandangan baru dari orang lain. Konselor sebagai fasilitator memimpin jalannya konseling untuk menciptakan suasana yang mendukung anggota kelompok untuk mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah yang efektif. konseling kelompok membantu belajar keterampilan sosial, meningkatkan kepercayaan diri dan memperkuat kemampuan untuk menghadapi tantangan dalam hidup.

b. Pendekatan Konseling Religius Islam

Konseling religius islam merupakan salah satu cara yang digunakan dalam membantu individu mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan nilai-nilai agama sebagai pedoman mencapai kesejahteraan hidup yang berdasarkan pada Al-Qur'an dan Hadits. Konseling religius islam membantu individu merenungkan makna hidup, memperkuat iman, dan memahami tanggungjawab sebagai Masyarakat dan hamba Allah SWT. Dengan memahami secara menyeluruh nilai-nilai dalam agama individu didorong untuk menemukan solusi untuk permasalahan mereka yang selaras dengan kehidupan.

c. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *game online* merupakan perilaku yang dialami oleh seseorang untuk mencapai rasa kepuasan dengan menghabiskan waktu dengan bermain *game online* sehingga

apabila dilakukan berulang kali akan menjadi kebiasaan yang tidak sehat dan mengganggu kegiatan sehari-hari. Ketika individu memiliki kebiasaan yang tidak terkendali untuk bermain *game online*, mereka akan cenderung mengabaikan berbagai aspek penting pada kehidupan seperti pendidikan, hubungan sosial, pekerjaan, dan kesehatan. Akibatnya akan mengalami penurunan kualitas hidup, kesulitan mencapai tujuan, dan masalah psikologis seperti depresi, kecemasan bahkan isolasi sosial.

Terdapat 4 aspek kecanduan *game online* yang digunakan menurut Chang dan Cheng (2008), yaitu :<sup>16</sup>

- a. *Compulsion* (dorongan dari dalam diri). Dorongan atau keinginan untuk terus-menerus bermain *game online* dari diri sendiri.
- b. *Withdrawal* (penarikan). Menjauhkan diri dari aktivitas lain selain bermain *game online* dan menjauhkan diri dari lingkungan.
- c. *Tolerance* (toleransi). Lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* agar mencapai rasa kepuasan.

---

<sup>16</sup> Putra, G. A., Nuryono, W., Pd, S., & Pd, M. (t.t.). *Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online Pada Siswa.*

d. *Interpersonal and health-related problems* (masalah kesehatan dan interpersonal). Masalah yang berkaitan dengan kesehatan seseorang dan hubungan atau interaksi sosial dengan orang lain.

### **1.8 Sistematika Penulisan**

Penelitian mengenai efektivitas konseling religius islam untuk menurunkan kecanduan *game online* di UPT Perlindungan dan Pelayanan Sosial Asuhan Anak Trenggalek disusun dengan sistematika sebagai berikut :

1. Bab I – Pendahuluan : dalam bab ini berisi latar belakang masalah yang menjelaskan fenomena kecanduan *game online* di kalangan penerima manfaat di UPT, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan variabel dan sistematika pembahasan yang disusun untuk panduan yang terstruktur.
2. Bab II – Landasan Teori : dalam bab ini berisikan teori yang membahas variable, penelitian terdahulu, kerangka teori, dan juga hipotesis penelitian.
3. Bab III – Metode Penelitian : dalam bab ini berisikan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, lokasi pelaksanaan penelitian, variable dan pengukuran, populasi dan sampel penelitian, instrument penelitian, Teknik pengumpulan data, analisis data, dan tahapan penelitian.

4. Bab IV – Hasil Penelitian : dalam bab ini berisi deskripsi data yang telah didapatkan selama penelitian dan pengujian hipotesis.
5. Bab V – Pembahasan : menyajikan penjelasan dan menguatkan terhadap temuan penelitian.
6. Bab VI – Penutup : berisi Kesimpulan dan saran