

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat dipahami sebagai proses yang memiliki banyak dimensi dan berperan penting dalam membentuk karakter manusia secara menyeluruh, baik dari segi pengetahuan, moral, emosi, sosial, maupun budaya. Pendidikan tidak hanya berfokus pada isi pelajaran, tetapi juga pada bagaimana seseorang tumbuh dan berkembang melalui kegiatan belajar. Pendidikan dapat dianggap sebagai investasi jangka panjang untuk menciptakan masyarakat yang berakhlak baik, berpikir kritis, terbuka terhadap perbedaan, dan mampu berkembang secara berkelanjutan.¹ Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan intelektual, tetapi juga berperan dalam membentuk sikap serta keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi perubahan dan tantangan kehidupan. Sistem pendidikan harus mampu beradaptasi dan berinovasi agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik.² Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan agar mampu beradaptasi, berinteraksi, serta

¹ S. Efendi *et al.* *Dasar-Dasar Pendidikan: Konsep, Tujuan, dan Implementasi* (Jambi: PT Nawala Gama Education, 2024), hlm. 14. ISBN 978-623-7399-13-7.

² Dine Trio Ratnasari *et al.* *Model Pembelajaran Aktif dan Berkarakter* (Padang: CV Gita Lentera, 2025), hlm. 95. ISBN 978-623-7217-66-8.

menghadapi tantangan global. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan menjadi warga negara yang baik dan berperan aktif dalam kehidupan masyarakat global.³ Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila mampu mencetak generasi yang cerdas, berkarakter, serta memiliki moral dan kepribadian yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945.⁴ Proses pembelajaran idealnya berlangsung secara interaktif dan inspiratif, dalam suasana yang menyenangkan, memotivasi, serta menantang, sehingga mampu mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi. Selain itu, pembelajaran juga perlu memberikan kesempatan luas bagi siswa untuk berinisiatif, berkreasi, dan mandiri sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologisnya.⁵

Berdasarkan hasil wawancara yang saya lakukan di MTsN 6 Tulungagung, diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran IPS terdapat beberapa hal yang perlu mendapat perhatian agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan bermakna.⁶ *Pertama*, aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran masih tergolong rendah. Sebagian peserta didik cenderung pasif, belum banyak terlibat dalam kegiatan bertanya, menjawab, maupun memberikan pendapat saat proses diskusi berlangsung. *Kedua*, tingkat

³ Suardi, *Kajian Penelitian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar* (Padang: CV. AA. Rizky, 2021), hlm. 97. ISBN 978-623-405-086-8.

⁴ Nefianti, *Peningkatan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran IPS Melalui Metode Active Learning Tipe True or False Kelas VII SMP N 05 Lebong* (Purwokerto: CV. Tatakata Grafika, 2021), hlm. 1, ISBN 978-623-98709-8-0.

⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model-Model Pembelajaran* (Lombok: Holistica, cet. Mei 2019), hlm. 11, ISBN 97886021804544.

⁶Wawancara hasil pra penelitian bersama ibu antin

konsentrasi dan fokus siswa pada saat pembelajaran juga masih perlu ditingkatkan. Beberapa siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru dan mudah kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan. *Ketiga*, pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru, sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa belum berjalan optimal. Kondisi ini berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar serta berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh. Melihat kondisi tersebut, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu menumbuhkan keaktifan, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan semangat belajar siswa.⁷

Dari Permasalahan dan kondisi tersebut, peneliti memiliki alternatif yang dapat diterapkan yaitu metode *Quiz Team* berbantuan media *Baamboozle*. Metode ini dinilai sebagai pilihan yang tepat untuk mengatasi rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa.⁸ Metode ini menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran, mendorong kerja sama tim, serta menciptakan suasana belajar yang kompetitif namun menyenangkan.⁹

Quiz Team merupakan suatu metode yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Metode ini peserta didik akan dibentuk dalam kelompok-kelompok dengan setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab yang sama terhadap keberhasilan dalam memahami materi dan menjawab soal yang sudah diberikan. Dalam pelaksanaannya

⁷ Rezka Arina Rahma et al. *Guru Masa Depan: Membangun Profesionalisme dan Inovasi dalam Mengajar* (Yogyakarta: CV Jejak, 2025), 150, ISBN 978-623-87434-1-4.

⁸ Fighto Almagofi et al. *Media Interaktif dalam Pembelajaran IPS SD*, ed. Bayu Wijayama (Yogyakarta: Cahya Ghani Recovery, 2023), 40, ISBN 978-623-82498-0-0.

⁹ Widi Ardianto, *Karya Inovasi Guru Penggerak*, ed. Bayu Wijayama (Yogyakarta: Qahar Publisher, 2023), 37, ISBN 978-623-79202-6-7.

pendidik mengawali menerangkan materi, selanjutnya siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, semua kelompok tersebut sama – sama mempelajari materi yang sudah diajarkan, setelah siswa memahami materi yang diberikan diadakan suatu kompetisi akademis.¹⁰ Menurut Mel Silberman strategi *Quiz Team* dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap apa yang sudah mereka pelajari dengan metode yang tidak mengancam, menyenangkan dan tidak membuat siswa merasa takut.

Baamboozle merupakan platform permainan digital edukatif yang menyediakan fitur kuis interaktif, di mana pendidik dapat merancang dan menyesuaikan kuis secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Media *Baamboozl* sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran *hybrid*, khususnya pada jenjang sekolah dasar, menengah pertama, maupun menengah atas. Hal ini disebabkan karena kuis yang disediakan tidak hanya melatih kemampuan berpikir kritis siswa, tetapi juga menumbuhkan kerja sama tim, mengingat aktivitas tersebut umumnya dilakukan secara berkelompok. Fitur-fitur yang terdapat dalam *Baamboozle* secara tidak langsung dapat meningkatkan partisipasi aktif serta sikap kompetitif siswa dalam proses pembelajaran *hybrid*. Selain itu, penggunaan media ini juga berpotensi meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna.¹¹

¹⁰ Amin, Linda Yurike Susan Sumendap, *164 Model Pembelajaran Kontemporer* (Jakarta: Pusat Penerbitan LPPM, 2022), hlm. 569, ISBN 9786239808624.

¹¹ Cahyo Hasanudin, *Revolusi Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Mendorong Pembelajaran Berbasis Teknologi* (Yogyakarta: Seval Literindo Kreasi, 2025), hlm. 327, ISBN 9786238962099.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Quiz Team* mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti Bela Mafiroh 2024 di MTs Negeri 1 Kota Blitar menunjukkan bahwa metode *Quiz Team* meningkatkan hasil belajar IPS, terbukti dari perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Hasil serupa juga ditemukan oleh Vira silvia, durinta puspari yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team Berbantuan Media Interaktif Baamboozle terhadap Hasil Belajar Siswa”. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penggunaan Model Pembelajaran Active Learning Type Quiz Team Berbantuan Media Interaktif Baamboozle memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sementara itu, penelitian oleh Evi Fitriani di MTsN 9 Blitar menggabungkan metode *Team Quiz* dengan strategi mnemonik berbantuan alat peraga, dan hasilnya menunjukkan adanya pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi serta hasil belajar siswa pada materi sistem pernapasan manusia. Dengan demikian, ketiga penelitian tersebut sama-sama membuktikan bahwa penggunaan metode *Quiz Team* efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa di berbagai mata pelajaran.¹²

¹² Jufri A. P. et al. *Strategi Pembelajaran: Menggali Potensi Belajar Melalui Model, Pendekatan, dan Metode yang Efektif* (Ananta Vidya, cet. 2024), hlm. 55, ISBN 9786238297498.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menerapkan metode pembelajaran *Quiz Team* dalam berbagai konteks mata pelajaran dan jenjang pendidikan, namun masih jarang yang menggabungkan metode tersebut dengan media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti *Baambozle*, khususnya pada mata pelajaran IPS di tingkat MTs. Pemanfaatan media digital interaktif diyakini mampu meningkatkan partisipasi, fokus, serta antusiasme siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan kajian tersebut, dengan menghadirkan inovasi berupa penerapan metode *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* guna meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Pembelajaran *Quiz Team* Berbantuan Media *Baambozle* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTsN 6 Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Tingkat aktivitas belajar siswa masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan bertanya, menjawab, maupun menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung

2. Konsentrasi dan fokus siswa saat mengikuti pembelajaran masih belum optimal. Beberapa siswa tampak kurang memperhatikan penjelasan guru serta mudah kehilangan minat terhadap materi yang disampaikan.
3. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga interaksi dua arah antara guru dan siswa belum terbangun secara maksimal.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung?
2. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung?
3. Apakah ada pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, berdasarkan pertanyaan penelitian yang terdapat pada rumusan masalah di atas, antara lain:

1. Untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung.

2. Untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung.
3. Untuk menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS MTsN 6 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, terutama mengenai metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan *Baambozle*, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis.

Hasil penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi yang relevan bagi tenaga pendidik. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan kontribusi dalam upaya memajukan kegiatan pembelajaran. Menjadi dorongan untuk meningkatkan penggunaan media pembelajaran, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan dan dapat menjadi referensi bagi penelitian – penelitian selanjutnya, sehingga pengembangan media pembelajaran terus berlanjut.

2. Kegunaan Praktis.

- a. Bagi Kepala Madrasah, penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan informasi reflektif mengenai pengaruh metode *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar

siswa pada mata pelajaran IPS. Sehingga kepala sekolah dapat menyusun program yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

- b. Bagi Guru, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi informatif dalam mengembangkan pengetahuan tentang metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat membantu guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.
- d. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* di lingkungan pendidikan. Penelitian ini menjadi pengalaman berharga yang dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian lanjutan dengan fokus yang mendalam atau pada subjek yang berbeda

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Fokus penelitian ini dibatasi pada materi “Pemanfaatan dan Pelestarian Potensi Sumber Daya Alam” yang diajarkan di kelas VII. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VII MTsN 6 Tulungagung pada tahun ajaran 2025/2026. Sekolah ini berlokasi di Jl. Dahlia, Karangrejo, Kec. Karangrejo, Kab. Tulungagung, Jawa Timur. Penelitian ini

menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dimana dua kelas akan dipilih, satu kelas sebagai kelas eksperimen yang menggunakan metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle*, dan kelas satu lagi menjadi kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan proses pembelajaran di kelas berlangsung 3 kali pertemuan, termasuk kegiatan pre test dan post test. Variabel yang diteliti mencakup variabel bebas, yaitu metode pembelajaran *Quiz Team* berbantuan media *Baambozle*, dan variabel terikat, yaitu keaktifan dan hasil belajar siswa. Data mengenai keaktifan dikumpulkan melalui angket atau lembar observasi, sedangkan data hasil belajarkan diperoleh dari nilai pretest dan posttest. Seluruh data yang terkumpul akan di analisis secara statistik untuk mengetahui pengaruh signifikan antara keaktifan dan hasil belajar siswa pada kedua kelas tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memiliki ruang lingkup yang terstruktur dan terukur untuk mencapai tujuan.

G. Penegasan Variabel

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam penggunaan variabel serta tidak salah dalam mengartikan variabel yang digunakan, maka pada penelitian ini perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Secara Konseptual

a. Metode *Quiz Team*

Quiz Team adalah suatu metode pembelajaran yang berguna sebagai sarana menghidupkan suasana belajar yang interaktif, menumbuhkan

rasa tanggung jawab peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sudah mereka pelajari melalui metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif sehingga siswa tidak merasa bosan dan jenuh.¹³

b. Media *Baambozle*

Baambozle merupakan media pembelajaran berbentuk permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu visual dalam kegiatan belajar mengajar¹⁴ menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran.¹⁵

c. Keaktifan siswa

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari antusias atau keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa seperti pada saat fokus mendengarkan materi yang disampaikan, aktif pada saat berdiskusi kelompok, aktif mengumpulkan tugas dan sebagainya.¹⁶

¹³ Widi Ardianto, *Karya Inovasi Guru Penggerak* (Qahar Publisher, cet. 2024), hlm. 37, ISBN 9786237920267.

¹⁴ Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit, *Gamification: Membuat Belajar Seasyik Bermain Game* (Yogyakarta: Penerbit Andi, cet. 9 Agustus 2022), hlm. 86, ISBN 9786230127984.

¹⁵ Bila May et al., "Strategi Pembelajaran Kreativitas Media Bamboozle untuk Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Indonesian Journal of Education and Development Research* 2, no. 1 (2024): 62–69

¹⁶ Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 10, ISBN 9786024539085.

d. Hasil belajar siswa

Menurut Hamalik hasil belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang yang dapat di ukur dan di amati melalui keterampilan, sikap, pengetahuan. Perubahan tersebut merupakan perkembangan lebih baik dari yang awalnya belum tahu menjadi tahu.¹⁷ Hasil belajar tujuannya adalah untuk mengetahui keberhasilan yang didapat siswa yang di tandai oleh nilai berupa huruf atau symbol yang diberikan pendidik.¹⁸

2. Secara Operasional

a. Metode *Quiz Team*

Metode *Quiz Team* adalah metode pembelajaran kooperatif yang diterapkan dengan cara membuat kelompok - kelompok kecil, di mana setiap anggota tim memiliki peran untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh pendidik secara bergiliran atau kompetitif. pelaksanaan metode *Quiz Team* apabila guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok dalam satu kelas tersebut.¹⁹ Memberikan soal secara bergiliran atau sesi kuis antar tim.

b. Media *Baamboozle*

Guru menggunakan situs/web Baamboozle dalam kegiatan pembelajaran, pertanyaan atau soal ditampilkan melalui platform

¹⁷ Riinawati, *Monograf: Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap Hasil Belajar Matematika* (Indonesia: CV. Kanhaya Karya, 2020), 23, ISBN 9786239781613; 6239781614.

¹⁸ Norbertus Tri Suswanto Saptadi et al., *Psikologi Pembelajaran* (Indonesia: Sada Kurnia Pustaka, 2023), 106, ISBN 9786238856954; 6238856955.

¹⁹ Isnu Hidayat, *50 Strategi Pembelajaran Modern* (Yogyakarta: Divapress, 2019), 150, ISBN 9786023916870; 6023916872.

Bamboozle, satu tim mendiskusikan soal dan menjawab soal melalui game yang diputar langsung oleh guru, hasil atau skor siswa ditampilkan secara langsung dari platform tersebut.²⁰

c. Keaktifan Siswa

Keaktifan peserta didik secara operasional dapat diukur melalui frekuensi siswa bertanya dan menjawab pertanyaan, keterlibatan siswa dalam diskusi kelompok atau kelas, respons siswa terhadap instruksi guru dan antusiasme siswa saat mengikuti permainan atau aktivitas pembelajaran.²¹

d. Hasil belajar

Hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan siswa terhadap materi pelajaran yang sudah mereka ikuti dalam proses pembelajaran yang dapat di ukur melalui tes atau evaluasi berupa nilai.²²

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini menggunakan sistematika yang terstruktur untuk memudahkan penyusunannya. Penelitian ini dibagi menjadi enam bab, di mana setiap bab memiliki sub – bab yang sesuai dengan topik yang dibahas. Tujuannya untuk mempermudah dan memberikan gambaran umum kepada pembaca.

²⁰ Rida Mariska Sari et al. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bamboozle Terhadap Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri,” *Finger: Journal of Elementary School* 3, no. 2 (2024): 58–64.

²¹ Sinar, *Metode Active Learning: Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 30, ISBN 9786024539085; 6024539088.

²² Haryanto, *Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar dengan Two Stay Two Stray* (Indonesia: Penerbit P4I, 2022), 17, ISBN 9786235940915; 6235940912.

1. **Bagin Awal**

Bagian awal skripsi ini terdapat halaman sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan pernyataan keaslian, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, transliterasi dan abstrak.

2. **Bagian Inti**

Pada bagian ini terdapat enam bab yaitu:

a. Bab I : Pendahuluan

Pada bagian ini terdapat Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah Dan Batasan Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Ruang Lingkup Penelitian, Penegasan Variabel Dan Sistematika Penulisan.

b. Bab II : Landasan Teori

Pada bagian ini terdapat Teori – Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka Teori Dan Hipotesis Penelitian.

c. Bab III : Metode Penelitian

Pada bagian ini terdapat Pendekatan Dan Jenis Penelitian, Lokasi Penelitian, Variabel Dan Pengukuran, Populasi Sampel Dan Teknik Sampling, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data Dan Tahapan Penelitian.

d. Bab IV : Hasil Penelitian

Pada bagian ini terdapat deskripsi data dan pengujian hipotesis.

e. Bab V : Pembahasan

Pada bagian ini peneliti membahas rumusan masalah yang sudah dibuat dan menjelaskan temuan dari penelitian yang sudah dilakukan pada hasil penelitian.

f. Bab VI : Penutup

Pada bab penutup terdapat Kesimpulan dan Saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini berisi daftar rujukan dari jurnal, buku, artikel yang disusun secara alfabetis, lampiran yang berisi dokumen pendukung yang relevan dalam penelitian, dan daftar riwayat hidup yang berisi informasi pribadi penulis.