

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang direncanakan dan dilakukan secara sadar, yang bertujuan agar potensi siswa dapat berkembang secara maksimal di segala aspek, mulai dari kemampuan kognitif, afektif, sampai psikomotorik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa, pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.²

Pendidikan tidak hanya bertujuan mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan kompetensi siswa secara komprehensif. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut sangat bergantung pada kualitas proses pembelajaran yang dirancang dengan cara yang aktif, menarik, dan kondusif, khususnya pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang menjadi fondasi utama perkembangan akademik dan pembentukan karakter siswa.

Bahasa Arab merupakan salah satu bahasa internasional yang memiliki peranan penting dalam berbagai bidang, khususnya dalam ranah keislaman, kebudayaan, dan komunikasi internasional. Penguasaan Bahasa Arab sangat

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003.

penting, tidak hanya sebagai sarana untuk memahami sumber ajaran Islam seperti Al-Qur'an dan Hadis, tetapi juga sebagai alat dalam pengembangan ilmu pengetahuan di berbagai aspek yang terus mengalami perkembangan dari masa ke masa.³ Di Indonesia, pembelajaran Bahasa Arab telah diterapkan secara formal pada berbagai jenjang pendidikan, terutama di madrasah dan lembaga pendidikan Islam. Proses pembelajaran tersebut masih menghadapi berbagai tantangan yang memengaruhi efektivitasnya. Salah satu permasalahan utama yang sering ditemukan dalam pembelajaran Bahasa Arab adalah rendahnya tingkat konsentrasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran.

Idrus berpendapat, dikutip dalam jurnal Sagitha Artha Margiathi, konsentrasi belajar dapat didefinisikan sebagai kondisi di mana pikiran siswa sepenuhnya terpusat dan fokus pada situasi serta kondisi yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.⁴ Konsentrasi yang optimal menandakan bahwa siswa mampu menghasilkan pemahaman yang mendalam terhadap materi yang diajarkan, sehingga pelajaran tidak hanya mudah diingat dalam jangka pendek, tetapi juga dapat diserap dengan baik ke dalam memori jangka panjang. Hal ini pada akhirnya berkontribusi terhadap pencapaian konsentrasi belajar yang lebih efektif dan berkelanjutan bagi siswa secara keseluruhan.⁵

³ Maswan Ahmadi dan A Fajar Awaluddin, "Urgensi Bahasa Arab Sebagai Bahasa Internasional Dalam Pendidikan Islam," *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 5, No. 2, Desember 2024. hal 16-17.

⁴ Sagitha Artha Margiathi dkk., "Dampak Konsentrasi Belajar terhadap Konsentrasi belajar Peserta Didik," *Jurnal Primary Edu (JPE)*, vol. 1, 2023 : 62.

⁵ Syarifah Rizqi Nuramalia, Iis Susiawati, dan Dewi Utami, "Implementasi Strategi Active Learning pada Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Volume 6 Nomor 4 (10 Desember 2023).

Konsentrasi saat proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan otak masing-masing siswa dalam mengolah dan memusatkan perhatian terhadap informasi yang sedang dipelajari. Perbedaan kemampuan ini menyebabkan setiap siswa memiliki tingkat konsentrasi yang berbeda-beda. Oleh karena itu, konsentrasi belajar perlu dilatih dan ditingkatkan melalui strategi pembelajaran yang tepat.

Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di MI Riyadlotul Uqul Doroampel, ditemukan bahwa selama pembelajaran Bahasa Arab berlangsung terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan partisipasi belajar yang maksimal. Hal ini terlihat dari adanya siswa yang tidak terlalu fokus memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru, berbicara dengan teman saat proses pembelajaran berlangsung, serta belum berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan maupun mengikuti aktivitas pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di MI Riyadlotul Uqul Doroampel masih perlu ditingkatkan, sehingga diperlukan strategi dan metode untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik melalui strategi dan metode pembelajaran yang inovatif.

Salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk mengatasi kesenjangan tersebut adalah *strategi active learning*. Strategi ini lebih menekankan keaktifan siswa selama kegiatan belajar berlangsung sehingga pembelajaran tidak hanya difokuskan pada metode ceramah dan kegiatan

mencatat.⁶ Strategi ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Strategi ini memberikan kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan materi, guru, serta teman sekelas sehingga dalam proses pembelajaran keaktifan siswa dapat meningkat.

Implementasi *strategi active learning* dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai metode, salah satunya melalui metode *game-based learning*. Metode ini merupakan cara pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai media untuk menyampaikan materi pelajaran secara menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih variatif sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan tidak mudah merasa bosan.⁷

Salah satu bentuk penerapan metode *game-based learning* dalam penelitian ini adalah melalui penggunaan permainan edukatif yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran Bahasa Arab, seperti permainan pesawat terbang dan *cookies game*. Kedua permainan tersebut dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan menantang sehingga dapat mendorong siswa untuk lebih fokus, berpartisipasi aktif, serta meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab.

⁶Abdullah Garang dkk., “Strategi Pembelajaran *Active Learning* Dalam Meningkatkan Siswa Di SMA Negeri 1 Panyabungan Selatan,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 11 Nomor 01, (2026): 46.

⁷ Hany Aulia Syahada dan Venni Herli Sundi, *Meningkatkan Partisipasi Belajar melalui Model “Game Based Learning” pada Pembelajaran Tematik di Kelas 3 UPTD SDN Serua 01 Tangerang Selatan, (Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah, (Fakultas Ilmu Pendidikan))*, 2023.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan *strategi active learning* memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Agustar dan Humairatuz Zahrah⁸ menunjukkan bahwa penerapan *strategi active learning* efektif dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, selain itu penelitian yang dilakukan oleh Syarifah Rizqi Nuramalia, Iis Susiawati, dan Dewi Utami⁹ menunjukkan bahwa penerapan *strategi active learning* yang dipadukan dengan media permainan terbukti efektif meningkatkan interaksi dan konsentrasi belajar siswa secara keseluruhan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan *strategi active learning*, baik yang dipadukan dengan media permainan efektif dalam meningkatkan motivasi, partisipasi, interaksi, dan konsentrasi belajar siswa.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu mendapat perhatian. Penelitian-penelitian terdahulu umumnya berfokus pada variabel motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa, sedangkan kajian mengenai konsentrasi belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah, masih terbatas. Selain itu, penerapan metode *game-based learning* dengan memanfaatkan permainan edukatif sederhana juga belum banyak diteliti. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada analisis pengaruh *strategi active learning* melalui

⁸ Agustar dan Humairatuz Zahrah, "Pengembangan model pembelajaran active learning dengan media worwall untuk meningkatkan konsentrasi belajar bahasa Arab siswa," *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam* 10, no. 1 (30 Juni 2025): 19–38, doi:10.46963/alliqo.v10i1.2717.

⁹ Syarifah Rizqi dkk., "Implementasi Strategi Active Learning Pada Pembelajaran Bahasa Arab DI Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* Volume 6, Nomor 4, (2023), <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>.

metode *game-based learning* terhadap konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

Untuk menjawab permasalahan, penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain *embedded concurrent mixed methods*. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* berlangsung dalam pembelajaran Bahasa Arab, sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengukur pengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa melalui penelitian dengan desain *pre-experimental design* berbentuk *one group pretest-posttest design*. Kombinasi kedua pendekatan ini digunakan agar perubahan tingkat konsentrasi belajar siswa dapat diukur secara kuantitatif sekaligus dipahami proses penerapannya secara deskriptif, sehingga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang bahwa permasalahan tersebut perlu dikaji lebih lanjut melalui suatu penelitian. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **"Pengaruh *Strategi Active Learning* Melalui Metode *Game-Based Learning* Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung"**.

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab masih tergolong rendah sehingga perhatian siswa selama proses pembelajaran belum optimal.
2. Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Arab, masih dijumpai beberapa siswa yang belum berpartisipasi secara aktif. Kondisi tersebut terlihat dari kebiasaan berbincang dengan teman sebangku, tidak memberikan perhatian penuh terhadap penjelasan guru, serta kurang terlibat dalam aktivitas pembelajaran.
3. Penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan serta konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab masih perlu dioptimalkan.

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Arab.
2. Metode *game-based learning* dalam penelitian ini dilaksanakan melalui permainan edukatif berupa permainan pesawat terbang dan *cookies game*.
3. Aspek yang diteliti dibatasi pada konsentrasi belajar siswa, yang meliputi perhatian terhadap materi pelajaran, merespons materi yang diajarkan, kesiapan pengetahuan yang diperoleh saat diperlukan, berminat terhadap

mata pelajaran yang dipelajari, dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran

4. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III MI Riyadlotul Uqul Doroampel, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung.

C. Pertanyaan Penelitian

Sejalan dengan pendekatan kombinasi (*mixed methods*) yang digunakan, pertanyaan penelitian ini terdiri atas pertanyaan yang bersifat kualitatif-deskriptif dan kuantitatif-komparatif sebagai berikut: :

1. Bagaimana penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung?
2. Bagaimana pengaruh penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* terhadap konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

2. Menjelaskan pengaruh penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* terhadap konsentrasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Arab kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam kajian mengenai *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* dan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori yang menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat memengaruhi tingkat konsentrasi belajar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi ilmiah bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji pengaruh strategi pembelajaran *active learning* melalui *game based learning* untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan strategi dan metode pembelajaran yang inovatif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan pedoman praktis bagi guru dalam memilih serta menerapkan metode pembelajaran yang tepat, khususnya dengan metode *game-based learning*. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas mengajar serta mengelola kelas secara lebih efektif dan interaktif.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Arab. Melalui metode permainan, siswa diharapkan dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih optimal.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber rujukan bagi peneliti berikutnya dalam mengembangkan kajian mengenai penerapan *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* maupun penelitian yang berfokus pada peningkatan konsentrasi belajar siswa.

F. Penegasan Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai suatu pernyataan maka diperlukan adanya pembahasan mengenai istilah yang akan digunakan dalam penelitian. Adapun istilah-istilah yang peneliti sajikan yaitu

berupa penegasan istilah secara konseptual dan secara operasional sebagai berikut :

1. Penegasan Secara Konseptual

a. Strategi Pembelajaran *Active Learning* Melalui Metode *Game-based learning*

Active learning merupakan strategi pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara fisik maupun mental. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran, seperti berdiskusi, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, melakukan praktik, maupun mengikuti permainan edukatif. Keterlibatan aktif tersebut bertujuan untuk mengembangkan pemahaman, keterampilan berpikir, keaktifan, serta meningkatkan kualitas proses belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna.¹⁰

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam *strategi active learning* adalah metode *game-based learning*. Metode *game-based learning* merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai salah satu media untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.¹¹ Melalui penerapan metode ini, proses

¹⁰ M Junaid, "Implikasi Active Learning dalam Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Al-Kalam: Suatu Kajian Teoritis," *Jurnal Cakrawala Ilmiah* Vol.2, No.3, November 2022 : 894.

¹¹ Tria Budi Septiani, "Relevansi Metode Game Based Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *AL-MUADDIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan* 7, no. 1 (7 Januari 2025): 175–85, doi:10.46773/muaddib.v7i1.1491.

pembelajaran dirancang agar berlangsung secara lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi belajar, minat belajar, serta memperkuat keterlibatan siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran bukan untuk menggantikan proses pembelajaran secara keseluruhan, melainkan sebagai pendukung dalam *strategi active learning* agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Dalam penelitian ini, metode *game-based learning* digunakan sebagai bagian dari *strategi active learning* untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab.

b. Konsentrasi belajar

Konsentrasi adalah pemusatan perhatian, pikiran, jiwa, dan fisik pada suatu objek. Konsentrasi merupakan salah satu aspek pendukung siswa untuk mencapai prestasi yang baik.¹²

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan siswa untuk memusatkan perhatian secara penuh terhadap materi pelajaran selama proses pembelajaran berlangsung. Konsentrasi belajar ditunjukkan melalui kemampuan memahami setiap materi yang disampaikan oleh guru serta kesanggupan untuk mencurahkan perhatian dan waktu dalam durasi tertentu.¹³ Adapun indikator konsentrasi belajar menurut

¹² Asep Supriatna dkk., "Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Materi Keragaman Kenampakan dan Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia," (*Jurnal Tahsinia, (Jurnal Karya Umum dan Ilmiah)*, 2023) : 160.

¹³ Putri O. Hutasoit dkk., "Peningkatan Konsentrasi Siswa dalam Mengikuti Seminar dengan Metode Demonstrasi," *Jurnal Penyuluhan Masyarakat Indonesia*, vol. 1, 2022: 31. <https://jurnal2.untagsmg.ac.id/index.php/Perigel26>.

Engkoswara dan Slameto (dalam Encep, dkk) yaitu: perhatian terhadap materi pelajaran, merespons materi yang diajarkan, kesiapan pengetahuan yang diperoleh saat diperlukan, berminat terhadap mata pelajaran yang dipelajari, dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.¹⁴

2. Penegasan Secara Operasional

Secara operasional, *strategi active learning* melalui metode *game-based learning* dalam penelitian ini merupakan strategi pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Arab di kelas III MI Riyadlotul Uqul Doroampel dengan melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Penerapan strategi tersebut dilaksanakan melalui kegiatan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, bekerja sama, berdiskusi, menjawab pertanyaan, serta mengikuti permainan edukatif yang berkaitan dengan materi Bahasa Arab.

Adapun konsentrasi belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa dalam mengarahkan dan mempertahankan perhatian selama mengikuti pembelajaran yang diukur menggunakan angket sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penerapan strategi pembelajaran. Pengukuran konsentrasi belajar didasarkan pada indikator perhatian terhadap materi pelajaran, merespons materi yang diajarkan, kesiapan pengetahuan yang diperoleh saat diperlukan, berminat terhadap mata

¹⁴ Encep Andriana, Siti Rokmanah, dan Lusi Aprilia, "Analisis Tingkat Konsentrasi Belajar Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran di SD Negeri Tembong 2," (*HOLISTIKA : Jurnal Ilmiah PGSD*, April 2023).

pelajaran yang dipelajari, dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.

3. Berdasarkan penegasan istilah secara konseptual dan operasional di atas, maka yang dimaksud dengan "Pengaruh Strategi *Active Learning* Melalui Metode *Game-Based Learning* untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadlotul Uqul Doroampel, Kecamatan Sumbergempol, Kabupaten Tulungagung" dalam penelitian ini adalah suatu kajian untuk mendeskripsikan penerapan sekaligus mengukur efektivitas strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui permainan edukatif (pesawat terbang dan *cookies game*) terhadap peningkatan konsentrasi siswa kelas III dalam pembelajaran Bahasa Arab, yang diukur melalui angket sebelum dan sesudah perlakuan (*treatment*).

G. Sistematika Penulisan Tugas akhir

1. Bagian Awal

Bagian awal bab ini terdiri halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, surat pernyataan keaslian tulisan, surat pernyataan kesediaan publikasi karya ilmiah, moto, persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian Utama/Inti

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, kegunaan

penelitian, penegasan istilah, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini mencakup kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berpikir, asumsi dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas rancangan penelitian, lokasi penelitian, variabel penelitian, informan, populasi, sampling dan sampel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, tahapan penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini mencakup deskripsi data dan pengujian hipotesis.

BAB V PEMBAHASAN

Bagian pembahasan memberikan penjelasan serta penguatan atas temuan penelitian, selanjutnya membandingkan temuan penelitian dengan teori dan penelitian terdahulu yang kredibel.

BAB VI PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan, implikasi dan saran.

3. Bagian Akhir

Bagian ini berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.